Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 13.09.2023 17:34:50
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/

Утверждаю
Директор
Института графики и искусства книги
имени В.А. Фаворского
_____ С.Ю.Биричев
«27» мая 2021 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Основы производственного мастерства

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Профиль: **Графический дизайн мультимедиа**

Квалификация (степень) выпускника
Бакалавр

Форма обучения
Очная, Очно-заочная

Москва 2021 г.

требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа разработана в 2021 году в соответствии с:

- Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (квалификация (степень) «бакалавр»), утвержденным приказом МОН РФ от «13» августа 2020 г. № 1015
- Образовательной программой высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»)
- Учебным планом университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»

Год начала подготовки: 2021.

Цели освоения дисциплины

К **основным целям** освоения дисциплины «Основы производственного мастерства» следует отнести:

— формирование практических навыков создания образной системы, существующей в аналоговой и цифровой средах; поиска, структурирования и использования информации при разработке проектных решений; выбора и применения различных интерактивных технологий в графическом дизайне в соответствии с проектными задачами и проектными решениями.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Основы производственного мастерства»» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:

— получение навыков создания единой образной системы;

— освоение принципов анализа существующих сред, их свойств в контексте визуальной коммуникации;

— получение навыков выбора стратегии и методов поиска информации для принятия решений по проектным идеям и проектным задачам;

— освоение методов проведения и анализа социологических, этнографических, маркетинговых и дизайн исследований;

— освоение принципов анализа релевантной информации для принятия решений по способам реализации проектных идей;

— получение навыков составления, чтения и исполнения технического задания при реализации проектного решения;

— получение навыков коммуникации, убеждения и влияния для защиты проектных идей и проектных решений;

— получение навыков выбора технических инструментов в соответствии с проектными задачами;

— получение навыков владения техническими инструментами для различных проектных задач.

1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к числу обязательных дисциплин вариативной части образовательной программы по направлению подготовки бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» (профиль – «Графический дизайн мультимедиа»).

Дисциплина «Основы производственного мастерства» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части Блока 1:

— Маркетинг в дизайне.

В вариативной части Блока 1:

— Компьютерные технологии в графическом дизайне;

— Психологические аспекты в дизайне;

— Менеджмент в мультимедиа;

— Основы предпринимательской деятельности в сфере малого бизнеса.

В блоке 2 (Практики)

— Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности;

— Преддипломная практика

В блоке 3 (Государственная итоговая аттестация)

— Защита выпускной квалификационной работы, включая продготовку к процедуре зашщиты и процедуру защиты

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**

ПК-1	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать:** методы организации творческого процесса дизайнера; профессиональную терминологию в области дизайна; **Уметь:** обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; **Владеть:** навыком разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработки эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3	способностью к авторскому надзору за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать**: показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих **Уметь**: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации **Владеть**: навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям

3. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	**курс**	**семестр**	**Трудоемкость дисциплины в часах**							**Форма итогового контроля**
			Всего час./ зач. ед.	**Аудиторных часов (контактная ра**	**Лекции**	**Практические занятия**	**Лабораторные работы**	**Самостоятельная работа**	**Контроль (промежуточная аттестация)**	

				б о т а)						
Очная	**3**	**5-6**	**216 / 6**	**144**	**—**	**—**	**144**	**72**	—	**Экзамен**
	3	5	108 / 3	72	—	—	72	36	—	Экзамен
	3	6	108 / 3	72	—	—	72	36	—	Экзамен
Очно-заочная	**2-5**	**3-10**	**216 / 6**	**270**	**—**	**—**	**36**	**180**	—	**Экзамен**
	2	3	108 / 3	18	—	—	18	90	—	Экзамен
	2	4	108 / 3	18	—	—	18	90	—	Экзамен

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1	Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.	Раздел направлен на выработку у бакалавра первичного навыка соотношения аналогового и цифрового продукта. Бакалавру предлагается создать простейшую аналоговую форму и перенести ее в цифровой формат (например, плакат — сайт-визитка), рассматриваются особенности преемственности и отличия. Цифровой формат дополняется второй, сугубо цифровой сущностью (тестовая форма) —на ее основе бакалавры знакомятся с принципами иерархии, и основами организации листа в интерактивной форме, получают базовые навыки в работе с программами веб-прототипирования.

2	Концептуальная метафора. Цифровой носитель и аналоговый носители определяются преподавателем.	Раздел направлен на отработку навыка работы с концептуальной метафорой. Предложенная тема проектирования не несет буквально выраженной пластической характеристики объекта или же ее концептуально-смысловые качества важнее пластических. Бакалавру предлагается проанализировать выбранный объект и сопоставить выявленные концептуальные характеристики с прикладными интерактивными и аналоговыми носителями. Цифровой носитель может выступать как главный объект проектирования, дополняемый аналоговой формой (в этом случае цифровым носителем является многостраничный сайт или приложение, а сувенирная продукция/буклет — его аналоговым промо), а может быть соподчинен аналоговой форме (тогда буклет или сувенирная продукция становятся центральным объектом проектирования, а сайт/приложение — его информационной поддержкой), в зависимости от проектного решения.
3	Бренд — серийность.	Раздел направлен на отработку навыка работы с уже сложившимся брендом, имеющим ярко выраженный образ, философию и целевую аудиторию, на формирование способности самостоятельно формировать предложения по носителям для проектного решения. В этих условиях бакалавру предлагается осмыслить особенности построения серийных объектов, выстраивающихся в линейку (единомоментно или во времени). Аналоговый и цифровой носители соподчинены друг другу и определяются бакалавром, их выбор обусловлен анализом целевой аудитории, и наиболее эффективными методами воздействия на неё. Бакалавр может использовать любые мультимедийные техники и интерактивные программы для реализации своей концепции.
4	Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель определяются бакалавром	Раздел направлен на выработку способности самостоятельно формировать проектную проблему и сделать предложение по ее решению, также данный раздел закрепляет ранее приобретенные навыки по работе с разными типами метафор и соединением цифрового и аналогового воплощения проектной идеи, опираясь на проектную задачу и реальную ситуацию реализации. Бакалавру предлагается найти некоторую проблему в культурном или социальном поле и доказать ее актуальность посредством сбора материала и его презентации. После утверждения темы происходит поиск проектной идеи и предложение решения, опираясь на навыки, полученные в течении курса, а также общие и профессиональные компетенции графического дизайнера мультимедиа. Проектное решение должно существовать как в аналоговой, так и в цифровой форме. Бакалавр предлагает любые мультимедийные техники и интерактивные программы, а также аналоговые носители, обуславливая это решение проектной задачи. Само проектное решение также дополняется презентацией.

4. Образовательные технологии

Методика преподавания дисциплины «Основы производственного мастерства» и реализация компетентностного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития у обучающихся профессиональных навыков:

— обсуждение текущих результатов работы над проектно-художественным заданием (ПХЗ) в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

— обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных промежуточных этапов выполнения ПХЗ;

— проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и анализа материалов, связанных с темой семестра и основным ПХЗ, с последующим обсуждением;

— проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области книгоиздания и графического дизайна;

— консультации по проблемам работы над ПХЗ в электронной переписке, с помощью сервисов проведения видеоконференций или в группах в соцсетях;

— освоения части теоретических знаний обучающимися через электронные обучающие курсы в системе дистанционного образования университета или через массовые открытые онлайн курсы на платформах открытого онлайн образования.

Формой отчета является кафедральный семестровый итоговый просмотр, осуществляемый коллегиально с обсуждением результатов. Семестровый итоговый просмотр по дисциплинам профессиональной направленности относится к образовательной технологии оценки качества освоения ОП, является отчетом студентов по количественным и качественным показателям выполненных в течение семестра практических работ, сопровождается обязательным выставлением оценки «Отлично», «Хорошо», «Удовлетворительно» или «Неудовлетворительно» и не предусматривает специальную подготовку по экзаменационным билетам.

5. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов

Оценочным средством освоения дисциплины является проектно-художественное задание (ПХЗ). Проектно-художественное задание — завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, наличие способности к

композиционному мышлению и уровень мастерства исполнения, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

Выполнение ПХЗ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимальной функциональности и художественной выразительности проекта.

Для успешного выполнения ПХЗ по дисциплине «Основы производственного мастерства» обучающийся должен:

— знать принципы и технологии сбора информации об объекте проектирования, структуру и этапы самостоятельной проектной работы над заданием, правила построения презентаций, способы презентации проектного предложения в зависимости от качества исходного материала, особенности формулирования технического задания, способы подбора аналогово для реализации концептуального решения., возможности выразительных средств изобразительного искусства, возможности современных информационных и полиграфических технологий, актуальные эстетические тренды;

— уметь находить информации об объекте проектирования, выстраивать аргументированную защиту своего проектного решения, находить новые и актуальные способы технологического решения поставленной задачи, анализировать исходный материал в плане соответствия поставленной проектной задачи, составить техническое задание, обозначить этапы и сроки выполнения проекта, выбрать адекватное задаче средство презентации проекта, соотнести поставленную задачу со сроками выполнения и инструментарием, которым владеет, анализировать и обобщать данные, полученные в результате функционального анализа темы и материалов раздела; использовать комплексно знания и навыки, полученные в рамках обучения профессиональным дисциплинам;

— владеть культурой мышления и анализа, навыками презентовать и отстаивать свое проектное решение, навыком работы с техническим заданием, способностью предложить несколько решений поставленной задачи, знанием аналогов для инструментов, которыми владеет, технологическими и художественными приемами работы с типографским набором, различными типами изображений, навыками использования выразительных средств изобразительного искусства для формирования требуемых функциональных и образных характеристик проекта.

Форма ПХЗ варьируется в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы (см. таблицу ниже).

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

ОЧНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ

Раздел/семестр	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	допустимые формы отчета	наличие экранной презентации
1 / 3	Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.	Создание простейшей аналоговой формы и перенос ее в цифровой формат (например, плакат — сайт-визитка). Цифровой формат дополняется второй, сугубо цифровой сущностью (тестовая форма) —на ее основе бакалавры знакомятся с принципами иерархии, и основами организации листа в интерактивной форме, получают базовые навыки в работе с программами веб-прототипирования.	Распечатанный плакат-развеска с носителями и описанием концепции	на усмотрение преподавателя
2 / 4	Концептуальная метафора. Цифровой носитель и аналоговый носители определяются преподавателем.	Цифровой носитель может выступать как главный объект проектирования, дополняемый аналоговой формой (в этом случае цифровым носителем является многостраничный сайт или приложение, а сувенирная продукция/буклет — его аналоговым промо), а может быть соподчинен аналоговой форме (тогда буклет или сувенирная продукция становятся центральным объектом проектирования, а сайт/приложение — его информационной поддержкой), в зависимости от проектного решения.	Печатные варианты всех аналоговых носителей, интерактивный прототип и видео записи экрана с прохождением основного пользовательского сценария	+

3 / 5	Бренд — серийность. Аналоговый и цифровой носитель определяются бакалавром в результате анализа ЦА	Разработка фирменного стиля, логотипа бренда: анализ деятельности организации, целевой аудитории, проведение этнографических и/или маркетинговых исследований для понимания нужд и потребностей целевой аудитории. Разработка логотипа, графического знака, обоснование цветов шрифта, обоснование и проработка носителей фирменного стиля. Презентация целостного проекта	брендбук, видеопрезентация фирменного стиля, образцы носителей	+
4 / 6	Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель определяются бакалавром	Проектное решение должно существовать как в аналоговой, так и в цифровой форме. Бакалавр предлагает любые мультимедийные техники и интерактивные программы, а также аналоговые носители, обуславливая это решение проектной задачи. Само проектное решение также дополняется презентацией. *Примеры носителей:сайт, приложение, стикеры в tg, социальные сети, мерч, полиграфическая продукция и т.д. Всего не менее 4х носителей, один из которых сложный.*	Образцы носителей, видеопрезентация проекта	+

ОЧНО-ЗАОЧНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ

Раздел /семестр	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	допустимые формы отчета	наличие экранной презентации

1 / 3	Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.	Создание простейшей аналоговой формы и перенос ее в цифровой формат (например, плакат — сайт-визитка). Цифровой формат дополняется второй, сугубо цифровой сущностью (тестовая форма) —на ее основе бакалавры знакомятся с принципами иерархии, и основами организации листа в интерактивной форме, получают базовые навыки в работе с программами веб-прототипирования.	Распечатанный плакат-развеска с носителями и описнаием концепции	на усмотрение преподавателя
1 / 4		Создание более сложной формы и перенос ее в цифровой формат (например, серия плакатов — анимированные баннеры). Цифровой формат дополняется второй, сугубо цифровой сущностью (тестовая форма) —на ее основе бакалавры знакомятся с принципами иерархии, и основами организации листа в интерактивной форме, получают базовые навыки в работе с программами веб-прототипирования.	Распечатанный плакат-развеска с носителями и описнаием концепции	на усмотрение преподавателя
2 / 5	Концептуальная метафора. Цифровой носитель и аналоговый носители определяются преподавателем.	Цифровой носитель может выступать как главный объект проектирования, дополняемый аналоговой формой (в этом случае цифровым носителем является многостраничный сайт или приложение, а сувенирная продукция/буклет — его аналоговым промо), а может быть соподчинен аналоговой форме (тогда буклет или сувенирная продукция становятся центральным объектом проектирования, а сайт/приложение — его информационной поддержкой), в зависимости от проектного решения.	Печатные варианты всех аналоговых носителей, интерактивный прототип и видео записи экрана с прохождением основного пользовательского сценария	+

2 / 6		Цифровой носитель может выступать как главный объект проектирования, дополняемый аналоговой формой (в этом случае цифровым носителем является многостраничный сайт или приложение, а сувенирная продукция/буклет — его аналоговым промо), а может быть соподчинен аналоговой форме (тогда буклет или сувенирная продукция становятся центральным объектом проектирования, а сайт/приложение — его информационной поддержкой), в зависимости от проектного решения.	Печатные варианты всех аналоговых носителей, интерактивный прототип и видео записи экрана с прохождением основного пользовательского сценария	+
3 /7	Бренд — серийность. Аналоговый и цифровой носитель определяются бакалавром в результате анализа ЦА	Разработка фирменного стиля, логотипа бренда: анализ деятельности организации, целевой аудитории, проведение этнографических и/или маркетинговых исследований для понимания нужд и потребностей целевой аудитории. Разработка логотипа, графического знака, обоснование цветов шрифта, обоснование и проработка носителей фирменного стиля. Презентация целостного проекта	брендбук, видеопрезентация фирменного стиля, образцы носителей	+

3 /8		*Разработка фирменного стиля, логотипа бренда: анализ деятельности организации, целевой аудитории, проведение этнографических и/или маркетинговых исследований для понимания нужд и потребностей целевой аудитории. Разработка логотипа, графического знака, обоснование цветов шрифта, обоснование и проработка носителей фирменного стиля. Презентация целостного проекта*	брендбук, видеопрезентация фирменного стиля, образцы носителей	+
4 / 9	Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель определяются бакалавром	Проектное решение должно существовать как в аналоговой, так и в цифровой форме. Бакалавр предлагает любые мультимедийные техники и интерактивные программы, а также аналоговые носители, обуславливая это решение проектной задачи. Само проектное решение также дополняется презентацией. *Примеры носителей:сайт, приложение, стикеры в tg, социальные сети, мерч, полиграфическая продукция и т.д. Всего не менее 4х носителей, один из которых сложный.*	Образцы носителей, видеопрезентация проекта	+
4 / 10		Проектное решение должно существовать как в аналоговой, так и в цифровой форме. Бакалавр предлагает любые мультимедийные техники и интерактивные программы, а также аналоговые носители, обуславливая это решение проектной задачи. Само проектное решение также дополняется презентацией. *Примеры носителей:сайт, приложение, стикеры в tg, социальные сети, мерч, полиграфическая продукция и т.д. Всего не менее 4х*	Образцы носителей, видеопрезентация проекта	+

		носителей, один из которых сложный.		

7.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Основы производственного мастерства».

7.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины «Основы производственного мастерства» формируются следующие компетенции:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать
ПК-1	Способностью подготовить и согласовать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3	Способностью к авторскому надзору за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

7.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Основы производственного мастерства».

Показатель	Критерии оценивания

	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
ПК-1 Способностью подготовить и согласовать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации				
Знать: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточность знания методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности	Обучающийся демонстрирует неполное знание методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в основном демонстрирует наличие знаний методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает некоторые затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся демонстрирует наличие полноценного знания методики поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении ПХЗ.
Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся не вполне умеет формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в основном умеет формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в полной мере умеет формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Свободно оперирует приобретенными умениями при выполнении ПХЗ.

Владеть: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся не владеет или владеет в недостаточной степени навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся в неполном объеме владеет навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в основном владеет навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает незначительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в полной мере владеет навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-3 авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации				
Знать: показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний показателей и средств контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний показателей и средств контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих	Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний показателей и средств контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих	Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний показателей и средств контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих
Уметь: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие умению оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении проектно-художественного задания.	Обучающийся в основном демонстрирует соответствие умению оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.	Обучающийся демонстрирует полное соответствие умению оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Свободно оперирует приобретенным умением при выполнении проектно-художественного задания.
Владеть: навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям	Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям.	Обучающийся в неполном объеме владеет навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям, допускаются значительные ошибки. Обучающийсяиспытываетзначительныезатрудненияпривыполнениипроектно-художественногозадания.	Обучающийся в основном владеет навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении проектно-художественного задания.	Обучающийся в полном объеме владеет навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям при выполнении проектно-художественного задания.

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их

описание:

Форма промежуточной аттестации: экзамен

Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий. Промежуточная аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Формой отчета являются:

— результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— презентация проектно-художественного задания;

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «Основы производственного мастерства» проводится методом балльно-рейтинговой системы: за счет сложения баллов-оценок:

— за прохождение теста в рамках онлайн-курса

— за работу над ПХЗ

Максимальный суммарный балл составляет 100. Максимальный суммарный балл складывается из следующих максимальных баллов:

Источник баллов	**Максимальный балл**
Результаты теста в рамках онлайн-курса	25
Работа над ПХЗ	75

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

Балл, полученный при прохождении теста в рамках онлайн-курса	**Балл для промежуточной аттестации**
0-40	0
41-50	5
51-65	10
66-80	15
81-90	20
91-100	25

Работа над ПХЗ оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания ПХЗ (баллы)	Описание
61-75	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
41-60	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
21-40	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.

0-20	Задание не выполнено или выполнено частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

Суммарный балл	0-40	41-60	61-80	81-100
Итоговая оценка	Неудовлетворительно	Удовлетворительно	Хорошо	Отлично

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а. Основная литература:

1. Клещев О. И. Основы производственного мастерства : художественно-техническое редактирование: учебное пособие.— Архитектон, 2015. — 107 с.
1. Шилехина, М. С. Менеджмент и маркетинг в дизайне : учебно-методическое пособие / М. С. Шилехина. — Тольятти : ТГУ, 2019. — 79 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/139919 (дата обращения: 31.08.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

б. Дополнительная литература:

1. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна для бакалавров и магистров,учебник для студентов вузов;СПб.,Питер Пресс, 2013; 256 с.,
2. Келейников, И.В. Дизайн книги: от слов к делу / И. В. Келейников. — М. : РИП-холдинг, 2012. — 304 с.
3. Папанек, Виктор. Дизайн для реального мира, пер. с англ. Г.Северской;М.,Издатель Д. Аронов,2010;416 с.,ил.;

4. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна, пер. с англ. А.Мороз;СПб.,Питер,2012;272 с.: ил.,;
5. Михеева М.М. Дизайн-исследования: методическое указание по курсу «Дизайн-проектирование» М.:МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2009 г.- 85 с.
6. Press, M., Cooper, R. (2003). The Design Experience. London: Routledge, https://doi.org/10.4324/9781315240329

в. Программное обеспечение:

1. Операционные системы Mac OS и Windows (актуальные версии)
2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы:
3. — Adobe InDesign
4. — Adobe Photoshop
5. — Adobe Illustrator
6. — Adobe AfterEffects
7. — Adobe Acrobat

г. Интернет-ресурсы:

- http://www.oldimprints.com
- http://designcollector.net/
- http://www.adcglobal.org
- http://visium.ru/
- http://artgorbunov.ru/educenter/3day/
- http://www.logoorange.com/
- http://www.non-format.com/
- http://www.logosdesigners.com/
- http://www.commarts.com
- http://www.behance.net
- pinterest.com
- https://dribbble.com
- https://habrahabr.ru
- http://blog.readymag.com
- https://medium.com/@wsbb
- http://www.raany.com
- https://www.google.com/culturalinstitute/beta/partner?hl=en
- https://www.myfonts.com

д. Онлайн-курсы по дисциплине:
— Раздел 1. *ссылка*
— Раздел 2. *ссылка*
— Раздел 3. *ссылка*
— Раздел 4. *ссылка*

9. Материально-техническое обеспечение дисциплины:

Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3319. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3320. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3326. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3327. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

10. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

№ п/п	№ раздела дисциплины	Методические указания по выполнению самостоятельной работы
1	Раздел 1	Изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ кейсов в сети интернет, анализ пользовательского взаимодействия различных сайтов и приложений.
2	Раздел 2	Изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ кейсов в сети интернет, анализ пользовательского взаимодействия различных сайтов и приложений, акцентирование внимания на то, как оформлены экспозиции при посещении музеев и выставок.
3	Раздел 3	Изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ кейсов в сети интернет, анализ пользовательского взаимодействия различных сайтов и приложений, наблюдение за специфическими проявлениями графического дизайна в сферах промышленного дизайна и прикладного искусства, тренировки в построении и защиты презентации.
4	Раздел 4	Изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ кейсов в сети интернет, анализ пользовательского взаимодействия различных сайтов и приложений, поиск неочевидных и новейших технологических решений, связанных с проявлениями мультимедийности, введение в круг используемых инструментов узконаправленных программ для создания мультимедийности.

11. Методические рекомендации для преподавателя

№ п/п	№ раздела дисциплины	Методические указания для преподавателя
1.	1–2	Необходимо заранее проверить работоспособность и функциональность оборудования. Рекомендуется привлечение примеров из широкого спектра визуально-культурных явлений. Рекомендуется использование актуального графического материала, примеров — недавних лауреатов международных и национальных премий. Для определения погружения студентов в тему и выбора тематики проекта рекомендуется проводить опрос студентов в виде анкетирования.
2.	3-4	Рекомендуется выдавать общую широкую тему, в рамках которой студенты сами будут выбирать объекты проектирования. Рекомендуется выдавать объекты проектирования для студентов которые не могут в заданные сроки определиться с темой с целью эффективного выполнения оставшейся части программы.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн мультимедиа».

Приложение 1
к рабочей программе

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ И НАУКИ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»

(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Специальность: 54.03.01 "Дизайн"

Форма обучения: очная, очно-заочная

Кафедра: Художественно-техническое оформление печатной продукции

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«Основы производственного мастерства»

Состав:

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств

Составитель:

Я.В. Дмитриев, доцент, к.т.н.

Москва 2021

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин (модулей), практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

Таблица 1

ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Основы производственного мастерства					
ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессионально-специализированные компетенции:					
Компетенции		**Перечень компонентов**	**Технология формирования компетенций**	**Форма оценочного средства**	**Степени уровней освоения компетенций**
Код компетенции	**Формулировка**				

ПК-1	подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать**: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; **Уметь**: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; **Владеть**: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации	лабораторные занятия, самостоятельная работа, онлайн-курс	ПХЗ, тест онлайн-курса	***Базовый уровень:*** **Знать**: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности; **Уметь**: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; ***Повышенный уровень:*** **Владеть**: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3	Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	**Знать**: показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих **Уметь**: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации **Владеть**: навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям	лабораторные занятия, самостоятельная работа, онлайн-курс	ПХЗ, тест онлайн-курса	***Базовый уровень:*** **Знать**: показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих **Уметь**: оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации ***Повышенный уровень:*** **Владеть**: навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям

Таблица 2

Перечень оценочных средств по дисциплине «Основы производственного мастерства»

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.	Тема проектно-художественного задания
3	Тест онлайн-курса	Средство, позволяющее оценить уровень освоения теоретических знаний обучающегося, полученный им в процессе самостоятельного изучения теоретического материала	Вопросы теста

Приложение 2
к рабочей программе

Структура и содержание дисциплины «Основы производственного мастерства»
54.03.01 «Дизайн»

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Форма итогового контроля
			Всего час./ зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	**3**	**5-6**	**216 / 6**	**144**	**—**	**—**	**144**	**72**	—	**Экзамен**
	3	5	108 / 3	72	—	—	72	36	—	Экзамен
	3	6	108 / 3	72	—	—	72	36	—	Экзамен
Очно-заочная	**2-5**	**3-10**	**216 / 6**	**36**	**—**	**—**	**36**	**180**	—	**Экзамен**
	2	3	108 / 3	18	—	—	18	90	—	Экзамен
	2	4	108 / 3	18	—	—	18	90	—	Экзамен