Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.11.2023 17:29:21
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ
Директор
_____ /С.Ю. Биричев/
«16» февраля 2023г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Концептуальный графический дизайн

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация
Художник-график

Формы обучения
Очная

Москва, 2023 г.

Разработчик(и):

Старший преподаватель /Е.И. Тулин/

Согласовано:
Заведующий кафедрой «Художественно-техническое оформление печатной продукции»,
доцент, канд. искусствоведения /Е.А. Подтуркина/

Заседание кафедры 27.01.2023 протокол № 4

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Основные цели освоения дисциплины «Концептуальный графический дизайн»:

- формирование системных навыков теоретической и практической деятельности в области современного искусства и дизайна
- формирование умения ориентироваться в стилевом многообразии современного мира

Основные задачи освоения дисциплины «Концептуальный графический дизайн»:

- анализ тенденций и течений в современном искусстве и на арт-рынке
- изучение современных технологий, используемые в сфере дизайна и современного искусства
- освоение методологии формирования концепции дизайн-проекта в контексте реалий современного искусства
- формирование гипотетического тренда в современной визуальной среде

Обучение по дисциплине «Концептуальный графический дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код компетенции	**В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать**	**Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**
ПК-3	Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	— **знает** технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; — **умеет** выстраивать эффективные взаимоотношения с соисполнителями работ по выполнению дизайн-проектов; — **владеет** навыком распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива; — **владеет** навыком координации межфункциональных связей дизайнерской группы (отдела) с другими структурными подразделениями организации; — **владеет** навыком контроля сроков выполнения работ по отдельным этапам дизайн-проекта в соответствии с календарным планом; — **владеет** навыком творческой помощи дизайнерам в работе над дизайн-проектами

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Концептуальный графический дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1 образовательной программы специалитета 54.05.03 «Графика» профиль «Анимация и компьютерная графика».

Дисциплина «Концептуальный графический дизайн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП: «Художественные материалы и технологические процессы в графике», «Композиция издания», «Создание авторской книжки-картинки», «Основы операторского мастерства», «Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена», «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы».

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц (216 часов).

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			7	9
1	**Аудиторные занятия**	**144**	72	72
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия	144	72	72
1.3	Лабораторные занятия			
2	**Самостоятельная работа**	**72**	36	36
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	4	2	2
2.2	Выполнение практических заданий	68	34	34
3	**Промежуточная аттестация**			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		зачет	экзамен
	Итого	**216**		

3.2. Тематический план изучения дисциплины

(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	Раздел 1. Современные средства формообразования и дизайн.	108		72			36
1.1.	Возможности цифровых технологий. Цифровая синтетичность и hand-made. Гибридное искусство. Инфантилизация и алгоритмизация художественных процессов.	36		24			12
1.2.	Современные методы проектирования. Перспективы взаимодействия науки и искусства. Концептуальность как основа дизайнерской идеи. Перспективы развития современных визуальных искусств.	36		24			12

1.3.	Диджитализация и геймификация как неотъемлемая часть проектного мышления.	36		24			12
2.	Раздел 2. Истоки и тенденции современного искусства.	72		72			36
2.1.	Обзор стилей и направлений. Современная визуальная среда в контексте времени. Проникновение и смешение жанров.	54		36			18
2.2.	Метамодернизм – новая парадигма или продолжение постмодерна? Искусство и дизайн – пути пересечения. Развитие синтетических жанров в цифровой среде.	54		36			18
Итого		**216**		**144**			**72**

3.3. Содержание дисциплины

Раздел 1. Современные средства формообразования и дизайн.	
Возможности цифровых технологий. Цифровая синтетичность и hand-made. Гибридное искусство. Инфантилизация и алгоритмизация художественных процессов.	Формирование визуального опыта создания концептуальных творческих решений и объектов. Изучение культурной и технической составляющей современного искусства и дизайна
Современные методы проектирования. Перспективы взаимодействия науки и искусства. Концептуальность как основа дизайнерской идеи. Перспективы развития современных визуальных искусств.	Изучение концептуального дизайна объектов, персонажей и окружения для создания творческого проекта.
Диджитализация и геймификация как неотъемлемая часть проектного мышления.	Изучение способов оживления мира, внедрения в него интерактивных и пространственных решений и фиджитал-взаимодействий
Раздел 2. Истоки и тенденции современного искусства.	
Обзор стилей и направлений. Современная визуальная среда в контексте времени. Проникновение и смешение жанров.	Формирование визуального опыта создания метавселенных и смешанных пространств. Изучение культурной и технической составляющей смешанных искусств
Метамодернизм – новая парадигма или продолжение постмодерна? Искусство и дизайн – пути пересечения. Развитие синтетических жанров в цифровой среде.	Изучение способов создания объектов, персонажей и окружения для создания собственного проекта метамира.

3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

Раздел 1. Современные средства формообразования и дизайн.	

Возможности цифровых технологий. Цифровая синтетичность и hand-made. Гибридное искусство. Инфантилизация и алгоритмизация художественных процессов.	Создание презентации-анализа визуального опыта концептуальных творческих решений и объектов, культурной и технической составляющей современного искусства и дизайна
Современные методы проектирования. Перспективы взаимодействия науки и искусства. Концептуальность как основа дизайнерской идеи. Перспективы развития современных визуальных искусств.	Разработка собственного концептуального дизайна объектов, персонажей и окружения для научно-фантастической книги.
Диджитализация и геймификация как неотъемлемая часть проектного мышления.	Доработка собственного концептуального дизайна объектов, персонажей и окружения для научно-фантастической книги в части интерактивных механик, внутренних взаимодействий и условий существования разработанного мира
Раздел 2. Истоки и тенденции современного искусства.	
Обзор стилей и направлений. Современная визуальная среда в контексте времени. Проникновение и смешение жанров.	Создание презентации-анализа метавселенных и смешанных пространств, культурной и технической составляющей смешанных искусств
Метамодернизм – новая парадигма или продолжение постмодерна? Искусство и дизайн – пути пересечения. Развитие синтетических жанров в цифровой среде.	Разработка собственного творческого проекта метамира. Создание объектов, персонажей и окружения.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1. Нормативные документы и ГОСТы

- Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования специальности 54.05.03 «Графика», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1013.
- Образовательная программа по специальности 54.05.03 «Графика» специализация «Художник анимации и компьютерной графики».
- Учебный план по специальности 54.05.03 «Графика».

4.2. Основная литература

1. Ильина, Т.В. История искусств,Западноевропейское искусство: учебник для вузов;М.,Высш. шк.,2008;368 с.,ил.;
2. Костина, А.В. Культурология: учебник для студентов вузов, обучающихся по гуманитарным специальностям / А. В. Костина. - 5-е изд., стер. - М. : КНОРУС, 2015. - 336 с.
3. *Арнхейм Р.Б. Искусство и визуальное восприятие. БКГ им. И.А.Бодуэна де Куртенэ, 1999.*
4. Голдберг, Роузли. Искусство перформанса: от футуризма до наших дней. М.: Ад Маргинем пресс, 2017. – 320 с.

5. Раш, Майкл. Новые медиа в искусстве. М.: Ад Маргинем пресс, 2018. – 256 с.
6. Филлипс, Сэм. Измы. М.: Ад Маргинем пресс.
7. Рожнова, О.И. История журнального дизайна. М.: ИД «Университетская книга», 2009. – 272 с.

4.3. Дополнительная литература

1. Ван ден Аккер, Робин. Метамодернизм. Историчность, аффект и глубина после постмодернизма. М.: Рипол-Классик, 2019 – 494 с.
2. Бодрийяр Ж. Общество потребления. Его мифы и структуры. М., 2006.
3. Пол К. Цифровое искусство. М.: Ад Маргинем пресс, 2017. 272 с.
4. Курцвейл Р., Гроссман Т. Transcend. Девять шагов на пути к вечной жизни. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.

4.4. Электронные образовательные ресурсы

4.4.1. Электронный образовательный курс в процессе написания

4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Операционные системы Mac OS и Windows (актуальные версии)
2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы:
   a. Adobe InDesign
   b. Adobe Photoshop
   c. Adobe Illustrator
   d. Adobe AfterEffects
   e. Adobe Acrobat
3. Blender (бесплатно)
4. Twinmotion (бесплатно)
5. Figma (бесплатно)
6. Adobe XD (бесплатно)

4.6. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

4.6.1. О. Кривцун "Адаптация обществом новых языков искусства". Диалог Искусств №3\2014 http://di.mmoma.ru/news?mid=1898&id=699
4.6.2. 10 экспертов - о трендах визуального сторителлинга в 2019 году https://accent.setka.io/ru/visual-storytelling-2019/?utm_source=facebook&utm_medium=paid&utm_campaign=10+Insights+RU&hsa_src=fb&hsa_ad=23843388737510268&hsa_ver=3&hsa_acc=1095248917253339&hsa_cam=23843388737250268&hsa_net=facebook&hsa_grp=23843388737330268&fbclid=IwAR3ZsUW72ytbNeK34CDQGdP24zCfldsAVLstUC4_YMfVuVuCbDBSObLKzwk
4.6.3. Климент Гринберг "Авангард и кич" https://www.photographer.ru/cult/theory/3000.htm
4.6.4.Онлайн журналы по искусству: moscowartmagazine.com mmoma.ru
4.6.5. Аукцион современного искусства https://www.artsy.net/
4.6.6. Галерея Тэйт https://www.tate.org.uk/
4.6.7.Музей современного искусства "Гараж" garagemca.org
4.6.8. Новая Третьяковка https://www.tretyakovgallery.ru/for-visitors/museums/novaya-tretyakovka/

5. Материально-техническое обеспечение

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3317. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3315а. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3319. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3320. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3326. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3327. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

6. Методические рекомендации

6.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Дисциплина «Концептуальный графический дизайн» является профилирующей при освоении образовательной программы дисциплиной и состоит из теоретических и практических занятий, направленных на освоение общепрофессиональных и профессионально-специализированных компетенций художника-дизайнера печатной продукции.

Преподавание дисциплины «Концептуальный графический дизайн» основывается на следующих принципах:

1. Ориентация на проектность: главное задание дисциплины (гипотетический стиль) имеет проектный характер, предполагающий обязательную постановку профессиональной задачи: формирование общей концептуальной идеи на основе содержательной составляющей, и её визуализацию доступными (заданными) средствами.

2. Внимание к концептуальной составляющей: одним из основных этапов работы является формирование его концепции. Три основных вопроса, на которые должна отвечать концепция проекта, это «что?», «для кого?» и «как?».

3. Ориентация на решение глобальных творческих и функциональных задач в рамках конкретного задания: обучающийся должен получить ясное понимание того, какие пластические задачи общего порядка ставятся перед ним в процессе выполнения задания;

4. Внимание к аналитической составляющей: задания по дисциплине должны иметь аналитическую, исследовательскую составляющую; важно, чтобы аналитическая работа выступала полноценной частью проекта, формирующей его принципиальные элементы;

5. Внимание к технологической составляющей: при составлении заданий и в процессе работы над ними в обязательном порядке рекомендуется учитывать роль технологической составляющей в процессе формирования художественного языка и окончательного облика придумываемого стиля;

6. Ориентация на достижение актуальности визуальной составляющей: преподаватель концентрирует внимание обучающегося на необходимость добиваться актуальности визуального языка разрабатываемого проекта;

7. Ориентация на выставочность: при составлении задания и на этапе завершения проекта следует предполагать определенную форму публичного экспонирования проекта и добиваться приведения учебных заданий в соответствие с этим требованием.

8. В курсе дисциплины присутствует лекционная составляющая, в результате чего преподаватель обозначает принципиальные задачи раздела / темы, указывает на опыт, накопленный профессиональным сообществом в части, касающейся темы раздела, обозначает сложности и рассказывает о методике преодоления этих сложностей; высказанные теоретические, практические и методические положения разворачиваются и уточняются преподавателем в процессе обсуждения результатов индивидуальной работы каждого из студентов.

9. Теоретические основы дисциплины и методические принципы преподавания зафиксированы в онлайн-курсах по разделам дисциплины.

6.2. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для подготовки к зачету и экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над практическими заданиями требует учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа решаемых задач степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Изучение дисциплины «Концептуальный графический дизайн» проходит в шесть основных этапов:

— исследовательский (сбор всевозможной информации по исследуемой теме и формирование разноплановогo взгляда на решаемую задачу и контекст ее существования)

— аналитический (включающий в себя определение целевой аудитории и функциональных задач проекта, определение его структуры и иерархических отношений между элементами, а также разбор уже реализованных проектов аналогичного типа);

— творческий (формирование множественных решений поставленной задачи различными методами)

— отборочный (выявление наиболее ценных решений в результате многокритериального отбора. Наиболее частыми критериями являются техническая реализуемость, прикладная ценность для пользователя и экономическая выгода для заказчика)

— этап формирования стиля (заключающийся в разработке и выполнении принципиального или функционального стиля в рамках задачи экспонирования)

— презентационный (заключающийся в подготовке презентации проекта (для большинства разделов дисциплины презентация является экранной – см. п. 6), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов, использованных материалов).

3. Ключевая задача при выполнении задания на изобретение гипотетического стиля состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных стилей, и прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке) и комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

4. Требования, предъявляемые к практическим заданиям.

Формы практических заданий для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, указанным непосредственно в заданиях.

Объемы практических заданий и количество входящих в них подзаданий зависят от проблематики раздела. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в фонде оценочных средств. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественное (графическое, композиционное и конструктивное) решение практических заданий должно быть самостоятельным, не должно содержать признаков заимствования, должно соответствовать четко сформулированным функциональным и эстетическим задачам проекта.

5. Требования к презентации практических заданий.

Презентация должна соответствовать практическому заданию, отражать его объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Презентации практического задания по дисциплине могут иметь несколько основных форм: экранная презентация или видеоролик. Формы презентации для практических заданий каждого из разделов дисциплины определены в рамках непосредственно заданий.

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество презентаций, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

Длительность экранной презентации не должна быть меньше 60 секунд или больше 180 секунд.

6. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

7. Фонд оценочных средств

7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

В процессе обучения студент выполняет практические работы по темам, заявленным в начале семестра, изучает теоретический материал, выложенный в платформе СДО и проходит тесты самопроверки.

Методика преподавания дисциплины «Концептуальный графический дизайн» 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 е обучающихся профессиональных навыков:

— обсуждение текущих результатов работы над практической работой в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

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

— проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и сравнительного анализа материалов, связанных с темой семестра и основной практической работой, с последующим обсуждением;

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

— консультации по проблемам работы над практической работой в электронной переписке или в группах в соцсетях.

В результате суммы всех действий за семестр в качестве итоговой работы студент предоставляет:

- Пройденный на оценку не ниже 40% итоговый тест по курсу
- Презентацию выполненного задания или заданий за семестр на публичной платформе Behance.

Итоговая оценка формируется в результате кафедрального просмотра результатов выполненных практических работ и качества освоения теоретического материала.

7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Форма промежуточной аттестации: зачет, экзамен.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачета и 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.

Основной формой отчета по дисциплине является комплекс выполненных практических работ.

Дополнительной формой отчета являются:

— результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— презентация работ.

К работе над практическими работами применяются следующие требования:

Раздел/семестр	**тематика раздела**	**практическая работа**	**минимальные требования к объему**	**Минимальные требования к уровню исполнения (сложности)**
1.	**Раздел 1. Современные средства формообразования и дизайн.**	Возможности цифровых технологий. Цифровая синтетичность и hand-made. Гибридное искусство. Инфантилизация и алгоритмизация художественных процессов.	Электронная презентация в формате pdf не менее 10 страниц. Текст не более 5000 знаков, наличие иллюстраций – не менее 7 шт.	Наличие ссылок и цитат для достоверности представленного материала; наличие структуры исследования и повествовательной логики; наличие пластически обоснованного макета презентации; наличие понимания сокращения объемов предоставляемой информации для лучшего зрительского восприятия.
2.		Современные методы проектирования. Перспективы взаимодействия науки и искусства. Концептуальность как основа дизайнерской идеи. Перспективы развития современных визуальных искусств.	концепция понятна, визуально проработана, есть сценарий и показаны персонажи, локации и механика взаимодействий	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
3.		Диджитализация и геймификация как неотъемлемая часть	концепция понятна, визуально проработана, есть сценарий и логика включения игровых-взаимодействий,	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов

		проектного мышления.	продукт решен комплексно.	графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
4.	**Раздел 2. Истоки и тенденции современного искусства**	Обзор стилей и направлений. Современная визуальная среда в контексте времени. Проникновение и смешение жанров.	Электронная презентация в формате pdf не менее 10 страниц. Текст не более 5000 знаков, наличие иллюстраций – не менее 7 шт.	Наличие ссылок и цитат для достоверности представленного материала; наличие структуры исследования и повествовательной логики; наличие пластически обоснованного макета презентации; наличие понимания сокращения объемов предоставляемой информации для лучшего зрительского восприятия.
5.		Метамодернизм – новая парадигма или продолжение постмодерна? Искусство и дизайн – пути пересечения. Развитие синтетических жанров в цифровой среде.	Презентация в полной мере показывает все аспекты проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель в полной мере понимает проект без дополнительных комментариев и пояснений.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.

7.3 Оценочные средства

Оценочные средства непосредственно связаны с компетентностным подходом. Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Проектирование интерфейсов».

7.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль освоения дисциплины включает следующие составляющие:

— вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса), результаты которых позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела;

— практической работы.

7.3.2. Промежуточная аттестация

Согласно учебному плану, форма промежуточной аттестации по дисциплине «проектирование интерфейсов» —*экзамен*. Практические работы являются *основным оценочным средством освоения дисциплины*. Решение практической работы — 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.

Решения практических работ по дисциплине «проектирование интерфейсов» предполагают использование знаний и навыков, полученные не только в рамках обучения этой дисциплине, но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение практических работ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимального результата.

Для успешного выполнения практических работ по дисциплине «проектирование интерфейсов» обучающийся должен:

Знать:

- технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;

Уметь:

- выстраивать эффективные взаимоотношения с соисполнителями работ по выполнению дизайн-проектов

Владеть:

- навыком распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива;
- навыком координации межфункциональных связей дизайнерской группы (отдела) с другими структурными подразделениями организации;
- навыком контроля сроков выполнения работ по отдельным этапам дизайн-проекта в соответствии с календарным планом;
- навыком творческой помощи дизайнерам в работе над дизайн-проектами

Форма практической работы варьируется в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы. Количество учебных творческих заданий, входящих в практическую работу в рамках каждого из разделов программы варьируется в соответствии с набором поставленных задач.

Электронная презентация решения практической работы представляет собой обязательный для соответствующих разделов элемент. В разделах, не предполагающих обязательной электронной презентации, в роли презентации может выступать плакат, демонстрационный планшет. Презентация решения практической работы оценивается отдельно.

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

— за прохождение теста в рамках онлайн-курса

— за работу над практическими работами

— за презентацию работ

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

Источник баллов	**Максимальный балл**
Результаты теста в рамках онлайн-курса	20
Работа над практическими работами	60
Презентация проекта	20

Прохождение теста фиксируется в журнале оценок СДО Московского политеха в разделе Итоговый тест по 20 бальной шкале. Каждый балл соответствует 1 правильному ответу итогового теста на 20 вопросов.

Работа над практическими работами оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания Практических работ (баллы)	**Описание**
46–60	Практические работы выполнены в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Решение отличается творческим подходом, 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.
31–45	Практические работы выполнены в полном объеме на хорошем художественном уровне. Решение обладает творческим подходом, 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.
16–30	Практические работы выполнены в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Решение отличается недостаточно творчески продуманным, со средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и недостаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0–15	Практические работы не выполнены или выполнены частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Решение отличается отсутствием творческого подхода, 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.

Работа над презентацией оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания презентации (баллы)	**Описание**
0	Презентация отсутствует или не соответствует проекту, не отражает его характеристик, не дает представления о художественном решении проекта.
1–7	Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальном художественном решении проекта.
8–14	Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальное художественное решение проекта.
15–20	Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта; полностью демонстрирует уникальное художественное решение проекта.

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно» на экзамене и «зачтено» / «незачтено» на зачете

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

Суммарный балл	0–50	51–100
Итоговая оценка зачет	Незачтено	Зачтено