Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.11.2023 15:48:52
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 20 23 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

# Графический дизайн мультимедиа

Направление подготовки
**54.03.01 «Дизайн»**

Профиль
**Графический дизайн мультимедиа**

Квалификация
**Бакалавр**

Формы обучения
**Очная, очно-заочная**

Москва, 2023 г.

**Разработчик(и):**
Преподаватель кафедры ХТОПП /Е.М. Ляпина/

**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 прохождении дисциплины

*Цель дисциплины* — 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 «Графический дизайн мультимедиа» следует отнести формирование у учащихся 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.

Обучение по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

| **Код и наименование компетенций** | | **Индикаторы достижения компетенций** |
|---|---|---|
| ПК-1 | Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | **Знать:**<br>Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>Типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности<br>**Уметь:**<br>Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации |

| | | |
|---|---|---|
| | | Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета<br>Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений<br>Проводить презентации дизайн-проектов<br>Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>**Владеть:**<br>Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации |
| ПК-3 | Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | **Знать:**<br>Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика<br>Теория композиции<br>Цветоведение и колористика<br>Типографика, фотографика, мультипликация<br>Основы художественного конструирования и технического моделирования<br>Основы рекламных технологий<br>Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения<br>Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства<br>Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>Профессиональная терминология в области дизайна<br>Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности<br>Нормы этики делового общения<br>**Уметь:**<br>Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории<br>Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов<br>Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений |

| | | |
|---|---|---|
| | | Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета<br>**Владеть:**<br>Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации<br>Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством<br>Подготовка графических материалов для передачи в производство |

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Графический дизайн мультимедиа» относится к числу обязательных дисциплин №1 части, формируемой участниками образовательных отношений, образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по направлению подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Графический дизайн мультимедиа» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части Блока 1:

— Веб-дизайн
— Шрифт
— Анимация
— Фотография

В блоке 3 (факультативные дисциплины)

— Государственные программы и проекты

## 3. Характеристика дисциплины

**Раздел 1. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя**

Тема 1**.** Концептуальная метафора.

Тема 2. Бренд — серийность.

**Раздел 2. Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель**

Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации

Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме

*Содержание вышеобозначенных тем подробно раскрыто в презентациях составителя программы, размещенных в СДО Мосполитеха в курсе «Графический дизайн мультимедиа.*

*Модуль 1» для соответствующей группы: https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4538*

### 3.1. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

Лабораторные занятия: включают в себя знакомство с теорией и следующих выполнение *практических заданий*.

| № п/п | Наименование раздела дисциплины | Содержание раздела |
|---|---|---|
| Раздел 1. | Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя. | Тема 1. Концептуальная метафора.<br>Задание 1 направлено на выработку у бакалавра первичного навыка соотношения аналогового и цифрового продукта.<br>Цель: бакалавру предлагается создать простейшую аналоговую форму и перенести ее в цифровой формат (например, плакат — сайт-визитка). |
| | | Тема 2. Бренд — серийность.<br>Задание 2 направлено 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.<br>Цель: бакалавру предлагается проанализировать выбранный объект и сопоставить выявленные концептуальные характеристики с прикладными интерактивными и аналоговыми носителями. |
| Раздел 2 | Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель. | Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации<br>Задание 3 направлено 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.<br>Цель: бакалавру предлагается осмыслить особенности построения серийных объектов, выстраивающихся в линейку (одномоментно 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. |
| | | Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме<br>Задание 4 направлено 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.<br>Цель: 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. Проектное решение также дополняется презентацией. |

Прохождение курса ЭОР «Графический дизайн мультимедиа» в СДО Мосполитеха: https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4538
Создание презентации работ на *Behance*.

## 4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет:

- Очная форма: 3 зачетные единицы (5 семестр /18 недель; 6 семестр/18 недель)
- Очно-заочная форма: 5 зачетных единиц (6 семестр /18 недель; 7 семестр/18 недель)

### 4.1. **Виды учебной работы и трудоёмкость** (по формам обучения)

1. Очная форма обучения

| **№ п/п** | **Вид учебной работы** | **Количество часов** | **Семестры** | |
|---|---|---|---|---|
| | | | **5** | **6** |
| **1** | **Аудиторные занятия** | **108** | **36** | **72** |
| В том числе: | | | | |
| 1.1 | Лекции | - | - | |
| 1.2 | Семинарские/практические занятия | - | - | |
| 1.3 | Лабораторные занятия | 108 | 36 | 72 |
| **2** | **Самостоятельная работа студентов** | **72** | **25** | **47** |
| **3** | **Промежуточная аттестация** | | | |
| | Экзамен, курсовая работа | | экзамен | экзамен, курсовая работа |
| | **Итого** | **180/ 5 з.е.** | | |

2. Очно-заочная форма обучения

| № п/п | Вид учебной работы | Количество часов | Семестры | |
|---|---|---|---|---|
| | | | 6 | 7 |
| **1** | **Аудиторные занятия** | **36** | **18** | **18** |
| | В том числе: | | | |
| 1.1 | Лекции | - | - | - |
| 1.2 | Семинарские/практические занятия | - | - | - |
| 1.3 | Лабораторные занятия | 36 | 18 | 18 |
| **2** | **Самостоятельная работа студентов** | **144** | **54** | **90** |
| **3** | **Промежуточная аттестация** | | | |
| | диф.зачет, экзамен, курсовая работа | | диф.зачет | экзамен, курсовая работа |
| | **Итого** | **180/5 з.е.** | | |

**4.2.Тематический план изучения дисциплины** (по формам обучения)

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. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.** | **90** | | | **60** | | **30** |
| | Тема 1. Концептуальная метафора. | 45 | | | 30 | | 15 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Тема 2. Бренд — серийность. | 45 | | | 30 | | 15 |
| **2.** | **Раздел 2. Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель.** | **90** | | | **60** | | **30** |
| | Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации | 45 | | | 30 | | 15 |
| | Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме | 45 | | | 30 | | 15 |
| | **Итого** | **180** | | | **108** | | **72** |

Очно-заочная 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. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.** | **90** | | | **18** | | **72** |
| | Тема 1. Концептуальная метафора. | 45 | | | 9 | | 36 |
| | Тема 2. Бренд — серийность. | 45 | | | 9 | | 36 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **2.** | **Раздел 2. Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель.** | **90** | | | **18** | | **72** |
| | Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации | 45 | | | 9 | | 36 |
| | Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме | 45 | | | 9 | | 36 |
| | **Итого** | **180** | | | **36** | | **144** |

## 5. Учебно-методическое и информационное обеспечение

### 5.1. Нормативные документы и ГОСТы

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа разработана в 2023 г. в соответствии с:

1. 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
2. Образовательной программой высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»), утверждённой в 2023 году.
3. Учебным планом университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа», утверждённым в 2023 г.

Год начала подготовки: 2023.

### 5.2. Основная литература


- Клещев О. И. Основы производственного мастерства : художественно-техническое редактирование: учебное пособие.— Архитектон, 2015. — 107 с.
- 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.

### 5.3. Дополнительная литература


- Розенсон, И.А. Основы теории дизайна для бакалавров и магистров,учебник для студентов вузов;СПб.,Питер Пресс, 2013; 256 с.,
- Келейников, И.В. Дизайн книги: от слов к делу / И. В. Келейников. — М. : РИП-холдинг, 2012. — 304 с.
- Папанек, Виктор. Дизайн для реального мира, пер. с англ. Г.Северской;М.,Издатель Д. Аронов,2010;416 с.,ил.;
- Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна, пер. с англ. А.Мороз;СПб.,Питер,2012;272 с.: ил.,;
- Михеева М.М. Дизайн-исследования: методическое указание по курсу «Дизайн-проектирование» М.:МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2009 г.- 85 с.


### 5.4. Электронные образовательные 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
- ЭОР «Графический дизайн мультимедиа» 1 модуль https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4538
- ЭОР «Графический дизайн мультимедиа» 2 модуль https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=1254

### 5.5. 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:

— Adobe InDesign
— Adobe Photoshop
— Adobe Illustrator
— Adobe AfterEffects
— Adobe Acrobat

## 6. Материально-техническое обеспечение

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

— столы, стулья, компьютеры, экран, доска.

— рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер, проектор или электронная доска.

## 7. Методические рекомендации

### 7.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» относится к базовым дисциплинам ОП и является неотъемлемой составляющей в комплексной подготовке дизайнеров образовательно-квалификационного уровня «бакалавр».

Преподавание дисциплины «Графический дизайн мультимедиа» основывается на следующих принципах:

Необходимо заранее проверить работоспособность и функциональность оборудования; убедиться в адекватности цветопередачи проекционного оборудования.

Внимание к теоретические знаниям учащихся в области графического дизайна мультимедиа в дизайне (изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ кейсов в сети интернет, самостоятельный поиск и анализ актуальных примеров дизайна с т. з. анализа познавательного изображения); внимание к аналитической составляющей: задания по дисциплине должны иметь аналитическую, исследовательскую составляющую, являющейся полноценной частью проектно-художественного задания;

Внимание к качеству исполнения и принципу экспонирования работ (возможна форма презентации на *Behance*). Теоретические основы дисциплины и методические принципы преподавания зафиксированы в онлайн-курсе и тематических презентациях преподавателя по дисциплине. В презентациях рекомендуется привлечение примеров из широкого спектра визуально-культурных явлений; актуального графического материала, характерных примеров.

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

### 7.2. Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

Для подготовки к *экзамену* обучающемуся необходимо учитывать следующее.

*Выполнение всего объёма* обозначенных заданий по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа». Также важной составляющей является: базовый уровень теоретических знаний из области графического дизайна мультимедиа (изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ примеров в сети интернет); начальный уровень владения вышеназванными компьютерными программами; качество исполнения и подачи работ для экспозиции (и/или презентации на *Behance)*.

Требования, предъявляемые к лабораторной работе:

Формы лабораторных работ (комплекса заданий) для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в соответствующей таблице.

Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в приложении № 2 к настоящей программе. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.
Художественно-проектное решение лабораторной работы должно быть самостоятельным (не содержать признаков заимствования) и соответствовать сформулированным задачам.
Требования к презентации работ на *Behance*.
Презентация должна соответствовать лабораторным работам (комплексу заданий) по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа», отражать тематику разделов.
Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курса «Графический дизайн мультимедиа»). Формат тестов предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

## 8. Фонд оценочных средств

### 8.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

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

Методика преподавания дисциплины «Графический дизайн мультимедиа» 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 лабораторной работой в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

— обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных промежуточных этапов выполнения лабораторной работы;
— проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и сравнительного анализа материалов, связанных с темами и соответствующими лабораторными работами, с последующим обсуждением;
— проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области книгоиздания и графического дизайна;
— консультации по проблемам работы над практическими заданиями в электронной переписке.

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

— презентацию выполненных лабораторных работ (практических заданий) на публичной платформе *Behance*;
— результаты прохождения промежуточных и итогового тестов по курсу «Графический дизайн мультимедиа» (в СДО Мосполитеха).

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

### 8.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения

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.
Основной формой отчета по дисциплине является комплекс выполненных лабораторных работ.
Дополнительной формой отчёта являются:
— результаты теста в рамках онлайн-курса дисциплины;
— презентация работ на *Behance*.

К исполнению лабораторных работ (практических заданий) применяются следующие *требования:*

| **Раздел/семестр** | **Тематика раздела** | **Лабораторная работа (комплекс заданий)** | **Минимальные требования к объему** | **Минимальные требования к уровню исполнения (сложности)** |
|---|---|---|---|---|
| **Раздел 1. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.** | Тема 1. Концептуальная метафора. Тема 2. Бренд — серийность. | 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 | Распечатанный плакат-развеска с носителями и описанием концепции | 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. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | зависимости от проектного решения. | | |
| **Раздел 2. Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель.** | Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации<br>Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме | 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 | Образцы носителей, видеопрезентация проекта | 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. |
| | | *Оформление презентации на Behance* | Наличие общей электронной презентации на *Behance* по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» и всего объёма заданий. | Культура подачи учебных заданий. Задания презентуются в хронологическом порядке в соответствии с поставленной целью/ задачами. |

## 8.3. 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 «Графический дизайн мультимедиа».

### 8.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль освоения дисциплины включает следующие составляющие:
— вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса);
— лабораторная работа (комплекс заданий).
*Вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса).*
В состав онлайн-курса входят вопросы для самопроверки, а также итоговый тест, результаты которого позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела.

### 8.3.2. Промежуточная аттестация

Согласно учебному плану, форма промежуточной аттестации по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» — *экзамен.* Лабораторные работы является *основным оценочным средством освоения дисциплины*. *Лабораторная работа* (комплекс заданий) — 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.
*Лабораторная работа* (комплекс заданий) по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» предполагают использование знаний и навыков, полученные не только в рамках обучения этой дисциплине, но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение лабораторных работ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимального результата.
Для успешного выполнения *лабораторной работы* (комплекс заданий) по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» обучающийся должен:

- Знать: методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности
- Уметь: производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских

решений. Проводить презентации дизайн-проектов. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

- Владеть: обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

Форма *лабораторной работы* (практического задания) варьируется в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы. Количество учебных творческих заданий, входящих в *лабораторную работу* (комплекс заданий) в рамках каждого из разделов программы варьируется в соответствии с набором поставленных задач.

**Электронная презентация решения лабораторной работы** представляет собой обязательный элемент аттестации по соответствующим разделам программы. В роли презентации может выступать плакат, демонстрационный планшет, но, при этом, презентация решения лабораторной работы на *Behance* оценивается отдельно.

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» проводится методом бально-рейтинговой системы: за счёт сложения баллов-оценок:

— за работу над лабораторными работами (комплекс заданий)

— за прохождение тестов в рамках онлайн-курса «Графический дизайн мультимедиа»

— за презентацию работ на *Behance.*

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

| **Источник баллов** | **Максимальный балл** |
|---|---|
| Результаты прохождения тестов в рамках онлайн-курса | 20 |
| Работа над лабораторными работами | 60 |
| Презентация проекта | 20 |

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

Работа над лабораторными работами (практическими заданиями) оценивается по следующим критериям:

| **Шкала оценивания**<br><br>**Лаб. работа (баллы)** | **Описание** |
|---|---|
| 46–60 | Лабораторные работы (комплекс заданий) выполнены в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание 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 | Лабораторные работы (комплекс заданий) выполнены в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание 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 | Лабораторные работы (комплекс заданий) выполнены в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Результат исполнения задания 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 | Лабораторные работы (комплекс заданий) не выполнены или выполнены частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Результат исполнения задания 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».

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