Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 12.09.2026 18:54:32
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
И. о. директора
_____ /Я.В.Дмитриев/
«26» февраля 2026 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Видеосценография

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация
Специалист

Форма обучения
Очная

Москва, 2026 г.

Разработчик:

Доцент кафедры «Художественно-
техническое оформление печатной продукции» /Н. В. Мельгунова/

Согласовано:
Заведующий кафедрой «Художественно-
техническое оформление печатной продукции» /Е. Б.Третьяк/

Содержание

1. 4 2. 5 3. 6 3.1. 6 3.2. 6 3.3. **Ошибка! Закладка не определена.** 3.4. 7 4. 7 4.1. 7 4.2. 7 4.3. 8 4.4. 8 4.5. 8 4.6. 9 5. 9 6. 9 6.1. 10 6.2. 11 7. 11 7.1. 11 7.2. 13 7.3. 14

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

К **основным целям** освоения дисциплины «Видеосценография» следует отнести:
— формирование способности создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах работы со сценическим и экспозиционным пространством, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения и способности формулировать изобразительными средствами, устно или письменно свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания; способности самостоятельно анализировать произведения классической и современной сценической (театральной, студийной) и экспозиционной сценографии; и способности создавать структурные руководства по реализации проекта и проектную документацию с использованием современных технологий.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Видеосценография» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:
— изучение правил и получение опыта разработки принципиальных эскизов и макетов;
— формирование системных навыков художественно-проектной деятельности в заданном пространстве;
— применение практических навыков 3D моделирования при проектировании сценографических пространств;
— создание монтажных листов;
— ознакомление и освоение терминов в работе со светом в сценическом, экспозиционном и телевизионном пространстве;
— изучение основ взаимодействия с сотрудниками постановочной части, операторами проекционных и VR-технологий, практической деятельности в области создания проектов в области экспозиционной, театральной и телевизионной сценографии;

Обучение по дисциплине «Видеосценография» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-5 Способность создавать структурные руководства по проектированию графического пользовательского интерфейса и продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса	ИПК-5.1 Знает стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек — пространственная система (пространство — зритель и пространство — участник действия); методы проектирования сценографических объектов; ИПК-5.2 Умеет получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и анализировать ее; разрабатывать эскизы, макеты и монтажные листы для фиджитал и мультимедиа пространств; поддерживать обратную связь с заказчиками, представлять на утверждение проект; ИПК-5.3 Владеет навыком анализа задач пользователей (зрителей и участников действия), разработки сценариев использования программного продукта; навыком формализации продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса, светового сценария и мультимедиа; навыком определения характеристик и функций графических пользовательских интерфейсов при проектировании архитектуры программного обеспечения сценографического проекта

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к части «Элективные дисциплины №1» блока Б1 «Дисциплины (модули)».
Дисциплина «Видеосценография» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

Б1.1.8. Искусство шрифта
Б1.1.10. Искусство иллюстрации
Б1.1.11. Концептуальное художественно-графическое проектирование
Б1.1.12. Компьютерная графика
Б1.1.13. Художественные материалы и технологические процессы в графике
Б1.1.14. Техники эстампа
Б1.1.15. Современные техники иллюстрации
Б1.1.16. Искусство фотографии;
Б1.1.18. Живопись;
Б1.1.19. Рисунок;
Б1.1.20. Теория композиции;

Б1.1.23.1. Безопасность жизнедеятельности

Б1.1.24.1 Введение в проектную деятельность
Б1.1.24.2. Проектная деятельность
Б1.1.24.3. Управление проектами
Б1.1.24.4. Основы технологического предпринимательства

Б1.2.1. Цифровая иллюстрация
Б1.2.2. Комиксы и рисованные истории
Б1.2.3. Концептуальный графический дизайн
Б1.2.4. Проектирование интерфейсов
Б1.2.5. Анимация
Б1.2.6. Основы операторского мастерства

Б2.1.1.1. Учебная практика (проектная)
Б2.1.1.2. Производственная практика (художественно-проектная)
Б2.1.1.4. Производственная практика (технологическая)

Б2.2.1.1. Производственная практика (преддипломная)

Б3.1. Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единицы (144часа).

3.1. Виды учебной работы и трудоемкость
(по формам обучения)

3.1.1. Очная форма обучения:

п/п	**Вид учебной работы**	**Количество часов**	**Семестры**
			10
1.	Практические (семинарские) занятия	72	72
1	Самостоятельная работа	72	72
Промежуточная аттестация			
1	Зачет		З
	Итого:	144	144

3.2. Тематический план изучения дисциплины
(по формам обучения)

3.2.1. Очная форма обучения:

	Разделы дисциплины	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1	**Раздел 1**	**144**	–	**72**			**72**
1.1	Тема 1	48		24			24
1.2	Тема 2	48		24			24
1.2	Тема 3	48		24			24
	Итого:	**144**		**72**			**72**

3.3. Содержание дисциплины

Раздел 1. **Работа художника-сценографа в сценических и экспозиционных и мультимедийных пространствах с использованием традиционных и современных технологий.**

Тема 1. **Формы и пространственные особенности сценического пространства.**
Традиционное пространство сцены. «Четвертая стена». Единая точка зрения. Этапы создания представления о будущем визуальном мире спектакля. Эскиз. Макет. Реализация. Работа со светом. Особенности других конструкций сцены. Взаимодействие со зрительным залом.

Тема 2. **Формы и пространственные особенности экспозиционного пространства**

Специфика организация движения зрителя в пространстве. Способы взаимодействия. Архитектурно-художественные решения выставочных пространств. Специфика экспозиционного освещения.

Тема 3. **Использование современных технологий в театральной, телевизионной и экспозиционной сценографии**

Видеомэппинг. Основные понятия и термины. VR, AR. Комбинация традиционной сценографии и видеосценографии. Пути их интеграции. Видеопроекция, как способ киномонтажа в театральном зрелище. Видеопроекция как участник основного действия. Взаимодействие виртуальных и реальных артистов. Виртуальные выставки. Фиджитал-экспозиции. Интерактив. Свет и звук. Специфика организации виртуальных пространств, пространств мультимедиа-изданий и игровых пространств.

3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Практические занятия

Темы практических занятий по дисциплине «Видеосценография» соотносятся с тематикой заданий/комплексов заданий, которые выдаются студентам преподавателем в соответствии с текущим разделом и/или темой дисциплины. При определении конкретной тематики конкретного занятия в семестре делается учет общих особенностей работы учебной группы, а также производится коррекция траектории работы над заданием для каждого конкретного студента с учетом его индивидуальных особенностей.

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1. Нормативные документы и ГОСТы

1. ГОСТ 5773-90. Издания книжные и журнальные. Форматы.
2. ГОСТ Р 7.0.3-2006. Издания. Основные элементы. Термины и определения.
3. ГОСТ 7.60–2003. Издания. Основные виды. Термины и определения.
4. ОСТ 29.127-2002. Издания книжные и журнальные для детей и подростков. Общие технические условия.
5. ГОСТ 29.127-96. Издания книжные для детей. Общие технические условия.
6. ГОСТ 22240–76. Обложки и крышки переплетные. Классификация.
7. ГОСТ 29.76-87. Оригинал-макет для полиграфического репродуцирования. Общие технические требования.

4.2. Основная литература

1. Костюченко О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. – М.: Директ-Медиа, 2015. – 208 с. (http://www.knigafund.ru/books/182407)
2. Ли М. Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс — КемГУКИ, 2014 год — 63 страницы (http://www.knigafund.ru/books/183865)
3. Магазанник В. Д. Человеко-компьютерное взаимодействие: учебное пособие — Логос, 2007 год — 257 страниц (http://www.knigafund.ru/books/178657)
4. Маньковская Н. Б., Бычков В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. — Редакционно-издательский отдел ВГИК, 2011 год — 208 страниц (http://www.knigafund.ru/books/181669)
5. Дэн Маргулис. Photoshop LAB Color. Загадка каньона и другие приключения в самом мощном цветовом пространстве / Маргулис Дэн / Пер: Photoshop LAB Color: The Conyon Conundrum and Other Adventures in the Most Powerful Colorspace — М. Интелбук, 2006. 480 с. + CD. ISBN 5-91157-002-5 0-321-35678-0

6. Информатика для гуманитариев : учебник и практикум для вузов / Г. Е. Кедрова [и др.] ; под редакцией Г. Е. Кедровой. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 439 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-01031-2. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/450494 (дата обращения: 23.04.2020).
7. Боресков, А. В. Основы компьютерной графики : учебник и практикум для вузов / А. В. Боресков, Е. В. Шикин. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 219 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-13196-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/449497 (дата обращения: 23.04.2020).
8. Лютов, В. П. Цветоведение и основы колориметрии : учебник и практикум для вузов / В. П. Лютов, П. А. Четверкин, Г. Ю. Головастиков. — 3-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 224 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-06168-0. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/451507 (дата обращения: 23.04.2020).
9. Маккефри М. Unreal Engine VR для разработчиков / Митч Маккефри. — Москва. «Бомбора», 2019 г., 256 с.
10. Воробьев Н. Что такое цифровая скульптура [Электронный ресурс]. URL: http://voronart.com/chto-takoe-tcifrovaia-skulptura/ (дата обращения: 14.04.2023).
11. UNITY. Полное руководство. 2-е изд. (+виртуальный DVD 10гб с unity-проектами, примерами из книги и ассетами) / Корнилов А. В. — Наука и техника, 2021. — 496 с.

4.3. Дополнительная литература

1. Компьютерная графика 3D MAX : методическое пособие для студентов, обучающихся по специальности 070902.65 – «Графика» / М-во образования и науки РФ, Федер. Агентство по образованию, ГОУ ВПО «Моск. гос. ун-т печати». – М. : МГУП имени Ивана Федорова, 2010. – 63 с.
4. Прикладная графика : познавательные изображения: учебное пособие / М-во образования и науки РФ, Федеральное агентство по образованию, МГУП; сост. И ред. В.Д. Дольский. – 2-е изд., доп., перераб. – М. : МГУП, 2007. – 559 с.
5. Светлакова, Е. Ю. Режиссура аудиовизуальных произведений: учебное пособие. — Кемерово, 2011.— 152 с. – URL: https://e.lanbook.com/book/79409
6. Богданов, М. Р. Разработка клиентских приложений Web-сайтов: курс. — М.: Интернет-Университет Информационных Технологий, 2010. — 228 с. – URL: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=233745&razdel=276
7. Спиридонов, О.В. Создание электронных интерактивных мультимедийных книг и учебников в iBooks Author. — М.: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016. — 629 с. – URL: https://e.lanbook.com/book/100504

4.4. Электронные образовательные ресурсы

1. https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4941

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:
— Adobe InDesign
— Adobe Photoshop
— Adobe Illustrator
— Adobe AfterEffects
— Adobe Acrobat Pro
— Adobe Premier Pro
— Adobe Acrobat Distiller
— Content Viewer
— Media Encoder
3. Blender3D

4. Unreal Engine/Unity
5. Figma/Tilda

4.6. Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. https://www.achugunov.com/сюрреализм-в-формате-3d/видео-мэппинг/
2. https://www.silasveta.com/
3. https://www.1tv.ru/shows/intervidenie/intervidenie-2025/intervidenie-2025-vypusk-ot-20-09-2025
4. https://vk.com/video-25380626_456309677
5. https://vk.com/avatarshowntv
6. https://alfredschnittke.bakhrushinmuseum.ru/
7. https://vk.com/video-82557617_456240040
8. https://rusmuseumvrm.ru/projects/iskusstvo_i_tehnologii/prilozhenie_posledniy_den_pompei/index.php
9. https://cyberleninka.ru/article/n/opyt-virtualnoy-rekonstruktsii-i-kompyuternoy-animatsii-utrachennyh-hramov-pamyatnikov/viewer

5. Материально-техническое обеспечение

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3319.
125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7
Столы, стулья, компьютеры, экран, доска, интерактивная доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул.
Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 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, интерактивная доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул.
Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.
— Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3326.
125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7
Столы, стулья, компьютеры, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, проектор.
Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.
— Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3327.
125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7
Столы, стулья, компьютеры, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер, проектор.
Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.

6. Методические рекомендации

6.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Методические рекомендации (материалы) преподавателю указывают на средства и методы обучения, применение которых для освоения тех или иных тем наиболее эффективно.

Данный раздел настоящей рабочей программы предназначен для начинающих преподавателей и специалистов-практиков, не имеющих опыта преподавательской работы.

В условиях конструирования образовательных систем на принципах компетентностного подхода произошло концептуальное изменение роли преподавателя, который наряду с традиционной ролью носителя знания выполняет функцию организатора научно-поисковой работы студента, консультанта в процедурах выбора, обработки и интерпретации информации, необходимой для практического действия и дальнейшего развития, что должно обязательно учитываться при проведении лекционных и практических занятий по дисциплине.

Преподавание теоретического материала по дисциплине осуществляется по последовательно-параллельной схеме на основе междисциплинарной интеграции и четких междисциплинарных связей в рамках ООП и рабочего учебного плана по специальности Графика см. п.2.

Тематика практических занятий по разделам дисциплины и видам занятий отражена в п.3 рабочей программы и в электронных образовательных ресурсах п.4.4.

Целесообразные к применению в рамках дисциплины образовательные технологии изложены в п.4-6 настоящей рабочей программы.

Технологическая карта дисциплины, содержащая методику определения итогового семестрового рейтинга студента по дисциплине представлена в п.7 настоящей рабочей программы.

Примерные варианты заданий для промежуточного/ итогового контроля по дисциплине представлены в соответствующих подпунктах п.7 рабочей программы.

Перечень основной и дополнительной литературы и нормативных документов, необходимых в ходе преподавания дисциплины приведен в п.4 настоящей рабочей программы.

Методика преподавания дисциплины «Видеосценография» 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 профессиональных навыков обучающихся:

- подготовка к выполнению практических работ в лабораториях вуза;
- пояснения и консультации преподавателей-практиков по индивидуальным заданиям расставляют необходимые акценты.
- Интерактивные формы проведения занятий в подгруппах по 12 человек. Например, групповой разбор (в форме мозгового штурма) практических заданий.
- Анализ производственных работ, произведений сценографии, как классических, так и использующих современные выразительные средства.
- Проведение мастер-классов с демонстрацией «секретов мастеров»
- Практические занятия в компьютерных классах, оснащенных проекторами и интерактивными досками, позволяют усваивать материал одновременно тремя системами (объяснение, видео и практические навыки);
- Групповые просмотры и сравнительный анализ логики применения различных видео технологий для решения профессиональной творческой задачи позволяет студентам в группе проанализировать не только свои работы, но и работы однокурсников для

решения поставленных задач, что дополняет практический навык вариативностью подхода, необходимого для художника анимации и компьютерной графики.

- Индивидуальные консультации по работе с комплексами учебных заданий (КУЗ) в форме переписки или в соцсетях.

Необходимо отметить, что дисциплина «Видеосценография» не является просто изучением программ, поэтому освоение программ по типовым учебным курсам фирм-разработчиков не является достаточным условием для формирования квалифицированного художника-сценографа. Обязательным условием становится использование методической литературы, разработанной нашими преподавателями, и посещение всех занятий. Индивидуальный подход в выборе объектов для работы, творческие консультации в процессе работы над графическими заданиями позволяют более глубоко освоить компьютер как инструмент художника. Быстрое изменение материальной составляющей (средств, используемых для создания проектов) требует постоянного мониторинга произведений театральной, телевизионной и экспозиционной сценографии. А также изучение современной научной периодики на смежные темы абсолютно незаменимо для профессионального роста обучающихся.

6.2. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Для освоения дисциплины и подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над проектом в области видеосценографии является одной из самых сложных комплексных задач, требующей 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 согласование взаимодействия всех служб реализации проекта. Степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Освоение онлайн-курсов по соответствующим разделам дисциплины обязательно, как в практической, так и в теоретической части.

3. КУЗ (комплексы учебных заданий) в рамках лабораторных работ предполагают умение вырабатывать алгоритмы оптимального комбинирования и использования навыков изучения отдельных программ. Задание выдается студенту индивидуально в рамках заданного общего направления работы. Работа допускает агрегацию различного медийного и литературного материала с целью максимально полного раскрытия темы.

4. Презентация работ семестра в виде презентации всех материалов на платформе behance, с размещением ссылок в виде отчета в соответствующем курсе ЛМС.

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

7. Фонд оценочных средств

7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

Методика преподавания дисциплины «Видеосценография» 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 профессиональных навыков обучающихся:

— обсуждение текущих результатов работы над комплексом учебных заданий (КУЗ) в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

— обсуждение и индивидуальные или групповые консультации завершенных промежуточных этапов выполнения КУЗ в рамках практических работ;
— выполнение обучающимися (индивидуально) практических работ в рамках онлайн-курса;
— консультации по проблемам работы над КУЗ в электронной переписке или в группах в соцсетях;
— в целях обеспечения единого подхода к освоению дисциплины теоретические основы и методика работы над КУЗ в рамках раздела фиксируются в онлайн-курсах, и их освоение контролируется при помощи входящих в онлайн-курс тестов и практических заданий.

Решение о применении балльно-рейтинговой системы при выставлении оценки по дисциплине принимается преподавателем в соответствии с действующим и утверждённым Положением о балльно-рейтинговой системе на факультете/в институте.

Оценочными средствами освоения дисциплины являются
— вопросы для самопроверки и онлайн-тесты (в рамках онлайн-курса)
— практические задания (в рамках онлайн-курса).
— комплексы учебных заданий (КУЗ), включающие индивидуальные задания по тематике курса.

Промежуточные тесты и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса —) — В состав онлайн-курса входят промежуточные тесты, а также итоговый тест, результаты которого позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела.

Практические задания (в рамках он-лайн курса) представляют из себя короткие решения, показывающие поэтапное освоение разделов дисциплины в результате практических работ и СРС.

Комплексы учебных заданий зачетного просмотра — презентация итогового индивидуального задания и промежуточных заданий по разделам дисциплины в результате полного выполнения практических работ. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

Количество учебных заданий, входящих в КУЗ в рамках каждого из разделов программы варьируется в соответствии с набором поставленных задач.

КУЗ является основным оценочным средством освоения дисциплины. Результат КУЗ выкладывается на платформу behance, либо иную по решению кафедры.

Итоговое задание (в рамках он-лайн курса) в ряде случаев входит в основную программу прохождения онлайн курса и тогда демонстрируется в общей презентации КУЗ, иногда может выдаваться индивидуально, в зависимости от результатов выполнения остальных заданий.

Для успешного выполнения КУЗ по дисциплине «Видеосценография» обучающийся должен:

знать:

— критерии оценки юзабилити- и эргономических характеристик;
— методы юзабилити-тестирования;
— стандарты, регламентирующие требования к эргономике взаимодействия человек — пространственная система (пространство — зритель и пространство — участник действия);
— методы проектирования сценографических пользовательских интерфейсов

уметь:

— формировать перечень задач предпроектного исследования;
— разрабатывать эскизы, макеты и монтажные листы для мультимедиа-пространств;
— получать из открытых источников релевантную профессиональную информацию и

анализировать ее;
— поддерживать обратную связь с заказчиками, представлять на утверждение проект;

владеть:

— навыком установки предельных и целевых эргономических показателей и организации контроля за их соблюдением;
— навыком формализации задач юзабилити-исследования;
— навыком формализации продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса и светового сценария;
— навыком формализации отработки исключительных ситуаций;
— навыком анализа задач пользователей (зрителей и участников действия);
— навыком определения характеристик и функций графических пользовательских интерфейсов при проектировании архитектуры программного обеспечения сценографического проекта;
— навыком разработки сценариев использования программного продукта и сценариев пользовательского взаимодействия с ним.

7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Оценочное средство	Описание
Промежуточные тесты и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса — отдельно по разделам дисциплины**)**	Должны быть выполнены полностью, результат — балл, выше проходного (дифференцируется в разных разделах дисциплины)
Практические задания (в рамках он-лайн курса — отдельно по разделам дисциплины**)**	Должны быть выполнены полностью, результат — балл, выше проходного (дифференцируется в разных разделах дисциплины)
Комплексы учебных заданий зачетного просмотра	Презентация итоговых и промежуточных заданий по разделам дисциплины в результате полного выполнения лабораторных работ выкладывается на платформу behance, либо иную по решению кафедры до начала зачетного просмотра.
Итоговое задание (в рамках он-лайн курса — отдельно по разделам дисциплины**)**	В ряде случаев дополнительное итоговое задание выполняется во время зачета. Выдается индивидуально, в зависимости от результатов предыдущей работы в течение семестра.

По итогам промежуточной аттестации по дисциплине «Видеосценография» выставляется оценка «зачтено», «не зачтено». В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

<u>В десятом семестре</u>
- подготовка к выполнению практических работ и их защита.
- Прохождение онлайн курса (все тесты, все практические задания)
- Итоговый кафедральный просмотр КУЗ (презентация проекта включает описание выполнения задания).
- Уточняющие вопросы по программе дисциплины.

7.3. Оценочные средства

Основной формой отчета по дисциплине является презентация КУЗ.

Комплексы учебных заданий зачетного просмотра — презентация итоговых и промежуточных заданий по разделам дисциплины в результате полного выполнения лабораторных работ. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций. Форма КУЗ варьируется в соответствии с проблематикой и набором поставленных задач.

Также формой отчета являются:

— результаты тестов в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— Практические задания (в рамках он-лайн курса — отдельно по разделам дисциплины);

— Итоговое задание (в рамках он-лайн курса — отдельно по разделам дисциплины)

7.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль за освоением дисциплины проводится в форме регулярных консультаций (в рамках, предусмотренных расписанием) по результатам работы над КУЗ в рамках темы.

Также в соответствии с количеством и тематикой заданий устанавливаются контрольные точки (как правило, две или три) проверки текущей степени готовности заданий. Представление результатов работы над заданиями на контрольных точках может быть проведено (по решению преподавателя и/или решению кафедры) в форме очного промежуточного просмотра; в качестве основной формы контроля принимается создание онлайн-презентации на платформе Behance.net (или им подобных платформах).

Проверка результатов работы над освоением материала онлайн-курсов проводится в форме обсуждения содержания основных положений лекций; проверке практических заданий и результатов тестов. Обсуждение типичных ошибок во время очных занятий или в соцсетях.

7.3.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация обучающихся в форме **зачета** проводится по результатам выполнения **всех** видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине, при этом учитываются результаты текущего контроля успеваемости в течение семестра. Оценка степени достижения обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Видеосценография» проводится преподавателем в ходе кафедрального семестрового итогового просмотра. По итогам промежуточной аттестации по дисциплине «Видеосценография» выставляется оценка «зачтено», «не зачтено».

К промежуточной аттестации допускаются только студенты, выполнившие все виды учебной работы, предусмотренные рабочей программой по дисциплине «Видеосценография» *(прошли промежуточный контроль, выполнили лабораторные работы)*

Основной формой отчета по дисциплине является презентация КУЗ.
Также формой отчета являются:
— результаты тестов в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;
— Практические задания (в рамках он-лайн курса — отдельно по разделам дисциплины);
— Итоговое задание (в рамках он-лайн курса — отдельно по разделам дисциплины)

Шкала оценивания	**Описание**
Зачтено	Выполнены на высоком уровне все виды учебной работы, предусмотренные учебным планом, или выполнены, но в них имеются незначительные ошибки. Студент демонстрирует соответствие знаний, умений, навыков приведенным в таблицах показателей, оперирует приобретенными знаниями, умениями, навыками, применяет их в ситуациях повышенной сложности. теоретическое содержание и практические навыки по дисциплине освоены полностью или освоены частично, но пробелы не носят существенного характера. При этом могут быть допущены незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации. компетенции сформированы или сформированы в основном.
Не зачтено	Не выполнен один или более видов учебной работы, предусмотренных учебным планом. Студент демонстрирует неполное соответствие знаний, умений, навыков, допускаются значительные ошибки, проявляется отсутствие знаний, умений, навыков по ряду показателей, студент испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации; дополнительная самостоятельная работа над материалом не приводит к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий; компетенции не сформированы.