Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 09.10.2024 18:37:29
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/
«15» февраля 2024 г.

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

# Концептуальный графический дизайн

Специальность
**54.05.03 «Графика»**

Специализация
**Художник анимации и компьютерной графики**

Квалификация
**Специалист**

Формы обучения
**Очная**

Москва, 2024 г.

**Разработчик:**

Старший преподаватель кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» /Е.И. Тулин/

**Согласовано:**

И.о. заведующего кафедрой «Художественно-техническое оформление печатной продукции», к.и. /Е.А. Подтуркина/

## 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;<br>— **умеет** выстраивать эффективные взаимоотношения с соисполнителями работ по выполнению дизайн-проектов;<br>— **владеет** навыком распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива;<br>— **владеет** навыком координации межфункциональных связей дизайнерской группы (отдела) с другими структурными подразделениями организации;<br>— **владеет** навыком контроля сроков выполнения работ по отдельным этапам дизайн-проекта в соответствии с календарным планом;<br>— **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 | |

| | | | Лекции | Семинарские/ практические занятия | Лабораторные занятия | Практическая подготовка | **Самостоятельная работа** |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 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
4.4.2. О. Кривцун "Адаптация обществом новых языков искусства". Диалог Искусств №3\2014 http://di.mmoma.ru/news?mid=1898&id=699
4.4.3. 10 экспертов - о трендах визуального сторителлинга в 2019 году
4.4.4. 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_YMfVuVuCbDBS ObLKzwk
4.4.5. Климент Гринберг "Авангард и кич"
4.4.6. https://www.photographer.ru/cult/theory/3000.htm
4.4.7. Онлайн журналы по искусству: moscowartmagazine.com mmoma.ru
4.4.8. Аукцион современного искусства https://www.artsy.net/
4.4.9. Галерея Тэйт https://www.tate.org.uk/
4.4.10. Музей современного искусства "Гараж" garagemca.org
4.4.11. Новая Третьяковка https://www.tretyakovgallery.ru/for-visitors/museums/novaya tretyakovka/

### 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)



## 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 разнопланового 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 | концепция понятна, визуально проработана, есть сценарий и логика | Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | часть проектного мышления. | включения игровых взаимодействий, продукт решен комплексно. | наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам. |
| 4. | **Раздел 2. Истоки и тенденции и современ ного искусств а** | 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. |

### 7.3Оценочные 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 |