Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 17.09.2025 11:03:09
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/
«27» февраля 2025 г.

# РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

# Веб-дизайн

Направление
**54.03.01 Дизайн**

Профиль
**Графический дизайн мультимедиа**

Квалификация
**Бакалавр**

Формы обучения
**Очная, очно-заочная**

Москва, 2025 г.

**Разработчик(и):**

Старший преподаватель  /Е.И. Тулин/

**Согласовано:**

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

## 1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

**Целями** освоения бакалаврами дисциплины «Веб-дизайн» являются освоение методологической культуры создания веб-сайтов и приложений для настольных компьютеров и мобильных устройств, которая определяется тремя факторами – формированием принципов организации и требований к необходимым материалам и инструментам и практической реализации поставленных задач, а также приобретении навыков самостоятельной аналитической, проектной и научно-исследовательской деятельности.

Основными **задачами** изучения дисциплины являются:

- Разработка технического задания веб-проекта;
- Выявление стилистических особенностей проекта, соотнесенных с характером аудитории и отображаемым материалом;
- Формирование концепции его оформления и структуры материала;
- Разработка графического облика под различные устройства воспроизведения;

Освоение программно-технической базы с целью грамотного тестирования работы программистов, и ведения списка ошибок и комментариев.

Обучение по дисциплине «Веб-дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций | Индикаторы достижения компетенции |
|---|---|
| ПК-1 подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | Знать: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности;<br>Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;<br>Владеть: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации |

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Веб-дизайн» относится к числу учебных дисциплин специализации вариативной части Блока 1 образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Веб-дизайн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Пространственная композиция

- Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)
- Основы производственного мастерства
- Фотография
- Теория композиции

## 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 7 зачетных единиц (252 часа).

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

3.1.1. Очная форма обучения

| № п/п | Вид учебной работы | Количество часов | Семестры | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 6 | 7 | 8 |
| **1** | **Аудиторные занятия** | **200** | 72 | 72 | 56 |
| | В том числе: | | | | |
| 1.1 | Лекции | 0 | | | |
| 1.2 | Семинарские/практические занятия | 0 | | | |
| 1.3 | Лабораторные занятия | 200 | 72 | 72 | 56 |
| **2** | **Самостоятельная работа** | **52** | 10 | 17 | 25 |
| | В том числе: | | | | |
| 2.1 | Изучение литературы по дисциплине | 3 | 0 | 1 | 2 |
| 2.2 | Выполнение практических заданий | 49 | 10 | 16 | 23 |
| **3** | **Промежуточная аттестация** | | | | |
| | Зачет/диф.зачет/экзамен | | диф.зачет | экзамен | экзамен |
| | **Итого** | **252** | | | |

3.1.2. Очно-заочная форма обучения

| № п/п | Вид учебной работы | Количество часов | Семестры | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | 8 | 9 | |
| **1** | **Аудиторные занятия** | **28** | 18 | 10 | |
| | В том числе: | | | | |
| 1.1 | Лекции | 0 | | | |
| 1.2 | Семинарские/практические занятия | 0 | | | |
| 1.3 | Лабораторные занятия | 28 | 18 | 10 | |
| **2** | **Самостоятельная работа** | **224** | 108 | 116 | |
| | В том числе: | | | | |
| 2.1 | Изучение литературы по дисциплине | 14 | 3 | 11 | |
| 2.2 | Выполнение практических заданий | 210 | 105 | 105 | |
| **3** | **Промежуточная аттестация** | | | | |
| | Зачет/диф.зачет/экзамен | | экзамен | экзамен | |
| | **Итого** | **252** | | | |

## 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 | | | | СРС |
| | | | Лекц. | Сем./практ. | Лаб. | Практ. | |
| **1.** | **Раздел 1. Изучение Figma** | **82** | | | **72** | | **10** |
| 1.1. | Что такое веб-дизайн | 8 | | | 7 | | 1 |
| 1.2. | Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять | 8 | | | 7 | | 1 |
| 1.3. | История веб-дизайна | 8 | | | 7 | | 1 |
| 1.4. | Пластика в веб-дизайне | 8 | | | 7 | | 1 |
| 1.5. | Обзор основного интерфейса программы Figma | 9 | | | 8 | | 1 |
| 1.6. | Основы атомарного дизайна | 9 | | | 8 | | 1 |
| 1.7. | Введение в прототипирование в Figma | 9 | | | 8 | | 1 |
| 1.8. | Практическое создание дизайн-концептов | 9 | | | 8 | | 1 |
| 1.9. | Оформление работ в портфолио | 8 | | | 7 | | 1 |
| 1.10. | Передача файлов разработчику | 6 | | | 5 | | 1 |
| **2.** | **Раздел 2. Фиджитал-дизайн** | **90** | | | **72** | | **17** |
| 2.1. | Фиджитал | 16 | | | 14 | | 2 |
| 2.2. | Веб 2.0-3.0 | 16 | | | 14 | | 2 |
| 2.3. | Электронные издания | 18 | | | 14 | | 3 |
| 2.4. | Веб-технологии для прототипирования, создания и работы сайтов | 18 | | | 16 | | 2 |
| 2.5. | Создание панорам 360° | 10 | | | 8 | | 2 |
| 2.6. | Создание полнофункциональных прототипов в Axure | 6 | | | 4 | | 2 |
| 2.7. | Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий | 6 | | | 2 | | 4 |
| **3.** | **Раздел 3. UX-дизайн** | **83** | | | **56** | | **25** |
| 3.1. | Аналитика для цифрового проекта | 12 | | | 8 | | 4 |
| 3.2. | Приложение или сайт | 10 | | | 8 | | 2 |
| 3.3. | Составление User Flow и Customer Journey Map | 13 | | | 8 | | 3 |
| 3.4. | Архитектура информации | 10 | | | 8 | | 2 |
| 3.5. | Макетирование / Прототипирование | 16 | | | 8 | | 8 |
| 3.6. | Коммерческий веб-дизайн | 10 | | | 8 | | 2 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3.7. | UI-UX анимация | 8 | | | 6 | | 2 |
| 3.8. | Передача файлов разработчику | 4 | | | 2 | | 2 |
| **Итого** | | **252** | | | **200** | | **52** |

3.2.2. Очно-заочная форма обучения

| **№ п/п** | **Разделы/темы дисциплины** | **Трудоемкость, час** | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | **Всего** | **Аудиторная работа** | | | | **СРС** |
| | | | Лекц. | Сем./практ. | Лаб. | Практ. | |
| **4.** | **Раздел 1. Изучение Figma** | **126** | | | **18** | | **108** |
| 4.1. | Что такое веб-дизайн | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.2. | Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.3. | История веб-дизайна | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.4. | Пластика в веб-дизайне | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.5. | Обзор основного интерфейса программы Figma | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.6. | Основы атомарного дизайна | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.7. | Введение в прототипирование в Figma | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.8. | Практическое создание дизайн-концептов | 10 | | | 2 | | 8 |
| 4.9. | Оформление работ в портфолио | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.10. | Передача файлов разработчику | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.11. | Фиджитал | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.12. | Веб 2.0-3.0 | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.13. | Электронные издания | 11 | | | 1 | | 10 |
| 4.14. | Веб-технологии для прототипирования, создания и работы сайтов | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.15. | Создание панорам 360° | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.16. | Создание полнофункциональных прототипов в Axure | 7 | | | 1 | | 6 |
| 4.17. | Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий | 7 | | | 1 | | 6 |
| **5.** | **Раздел 3. UX-дизайн** | **126** | | | **10** | | **116** |
| 5.1. | Аналитика для цифрового проекта | 16 | | | 1 | | 15 |
| 5.2. | Приложение или сайт | 15 | | | 1 | | 14 |
| 5.3. | Составление User Flow и Customer Journey Map | 16 | | | 2 | | 14 |
| 5.4. | Архитектура информации | 15 | | | 1 | | 14 |
| 5.5. | Макетирование / Прототипирование | 18 | | | 2 | | 16 |
| 5.6. | Коммерческий веб-дизайн | 16 | | | 1 | | 15 |
| 5.7. | UI-UX анимация | 15 | | | 1 | | 14 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 5.8. | Передача файлов разработчику | 15 | | | 1 | | 14 |
| **Итого** | | **252** | | | **28** | | **224** |

### 3.3 Содержание дисциплины

| **Раздел 1. Изучение Figma** | Содержание раздела |
|---|---|
| Что такое веб-дизайн | Что такое веб дизайн, его основные критерии и объекты деятельности. Кто такой веб-дизайнер и как происходит его работа. |
| Хороший веб-дизайн и с чем его употреблять | Каковы критерии качества работы веб-дизайнера |
| История веб-дизайна | История формирования веб-дизайна |
| Пластика в веб-дизайне | История пластики, стилей и творческих методов веб-дизайна |
| Обзор основного интерфейса программы Figma | Изучение основных функций программы, необходимых для создания веб-дизайна |
| Основы атомарного дизайна | Методология создания сайтов и приложений, формирования UI-kit и развития дизайн систем |
| Введение в прототипирование в Figma | Работа в программе Figma для создания прототипов, анимаций и переходов страниц |
| Практическое создание дизайн-концептов | Практическая работа в программе по собственному заданию, формирование условий задания и критериев выбора темы. |
| Оформление работ в портфолио | Правила оформления работ в порфолио для просмотре на экзамене |
| Передача файлов разработчику | Разработка любого цифрового продукта предусматривает передачу разработчикам документации и макетов. О том, в каком виде это происходит рассказывает этот раздел. |
| **Раздел 2. Фиджитал-дизайн** | |
| Фиджитал | Что такое фиджитал, Фиджитал-игры, Фиджитал-искусство, Метамодерн и перспективы фиджитал в будущем |
| Веб 2.0-3.0 | Сравнение ключевых принципов развития идеологии интернета от базовой версии (доткомы) к UGC и Блокчейну |
| Электронные издания | Типология, структура, технические особенности, особенности архитектуры, игрофикации и насыщения с электронными изданиями |
| Веб-технологии для прототипирования, создания и работы сайтов | Готовые решения на различных платформах или CMS («1С-Битрикс», Joomla, Wordpress, Drupal и ModX и другие). Интернет постоянно пополняется терабайтами данных. Для управления этими данными на своем сайте используют различные системы управления Content Management Systems (CMS), от ручных, индивидуально спроектированных до коробочных решений. |
| Создание панорам 360° | Визуализация фиджитал-проектов с помощью панорам 360° |
| Создание полнофункциональных прототипов в Axure | Прототипирование фиджитал-проектов с помощью программы создания полнофункциональных прототипов и визуального программирования Axure |

| | |
|---|---|
| Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий | Визуализация фиджитал-проектов с помощью cdzprb программ Blender и Twinmotion |
| **Раздел 3. UX-дизайн** | |
| Аналитика для цифрового проекта | Занятие о том, как проводить исследования и где брать данные для них при работе над цифровым продуктом. В ходе раздела будут рассмотрены такие формы исследования как: фото и видео этнография, наблюдения, глубинное интервью, один день из жизни, вторичные методы: анкетирование и массовые опросы, поисковые запросы, тренды, анализ статистики, тепловые карты, большие данные и сводные отчеты. |
| Приложение или сайт | Занятие о выборе между проектированием приложения или сайта для решения одной и той же функциональной задачи. |
| Составление User Flow и Customer Journey Map | Тестирование гладкости переходов и естественности расположения функциональных элементов для пользователя, решающего свою задачу. Тестирование позволяет понять правильность выдвинутых гипотез и корректность их реализации. Способ проведения этого теста сильно влияет на качество получаемых метрик. Поэтому очень важно соблюдать методику тестирования, рассматриваемую в разделе. |
| Архитектура информации | Раздел рассматривает важную проблему организации информации внутри проекта. На этом этапе обучения необходимо определить из чего будет состоять проектируемый продукт или сервис, какое количество информации будет внутри продукта и как организованы переходы между составными частями. В ходе раздела рассматриваются вопросы: картирования имеющегося или проектируемого цифрового продукта, определения информационной и функциональной емкости каждой страницы и отдельного модуля, упрощения доступа к той или иной информации внутри сервиса, разработки или выявления различных систем фильтрации. |
| Макетирование / Прототипирование | Занятие отвечает на различные вопросы о прототипировании в цифровой среде: Для чего это нужно? Какие задачи решает прототип? Кто использует прототип в своей работе? Какие бывают прототипы? С помощью каких программ можно сделать прототип? На какие уровни делится прототипирование и какие задачи решаются на каждом? Как правильно создавать прототип? |
| Коммерческий веб-дизайн | Занятие о том, как походить к созданию такого важного формата интернет-пространства как магазин. Из чего он состоит структурно, какие технологии могут помочь в создании этого продукта и какие решения можно применять в различных ситуациях. В ходе раздела будут рассмотрены такие темы: необходимость дизайна для интернет-магазина, интернет-магазин из коробки или самостоятельно, какие плюсы и минусы, выбор |

| | |
|---|---|
| | оформления, решение различных функциональных модулей магазина, этапы работы над проектом. |
| Передача файлов разработчику | Разработка любого цифрового продукта предусматривает передачу разработчикам документации и макетов. О том, в каком виде это происходит рассказывает этот раздел. В разрезе подготовки дипломной работы |
| UI-UX анимация | Интерфейсная анимация существенно влияет на качество восприятия информации и на привлекательность продукта в целом. Раздел посвящен методикам внедрения анимации в проект и последовательному сопровождению пользователя средствами анимации внутри проекта. |

## 3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Лабораторные занятия

| **Раздел 1. Изучение Figma** | Содержание лабораторных занятий |
|---|---|
| Выбор тем и создание собственных дизайн-проектов сайтов, сервисов или приложений | На основании случайного выбора формируются общие критерии заданий: Разработка дизайна сайтов, сервисов или приложений по темам: Фитнес-трекер, Сервис знакомств, Онлайн кинотеатр, Интернет-магазин, Платформа продажи курсов. По каждому необходимо подготовить набор из 7 типовых страниц, с адаптивом, и двумя темами, для светлого системного интерфейса и темного.<br>Задание выполняется поэтапно в течение всего семестра по мере прохождения теоретической части. |
| **Раздел 2. Фиджитал-дизайн** | |
| Выбор темы практической работы | В рамках выданного общего задания необходимо выбрать тему собственного проекта и обосновать этот выбор. |
| Формулировка концепта практической работы | Для этого нужно декомпозировать выбранное издание на сцены, или логические единицы и определить какое взаимодействие там будет в большей степени гармонично ложиться в сюжет, в общую структуру проекта и наилучшим образом передаст авторский замысел. |
| Подготовка и сбор материалов для практической работы | Ранее, на этапах выбора темы и формирования концепции наличие структурированного медиа-насыщения проекта было опциональным. Сейчас оно становится необходимым для дальнейшего формирования проекта. |
| Прототипирование собственного фиджитал-продукта | Подготовка прототипа проекта процесс длительный и включает в себя несколько ключевых этапов<br>1. Подготовка общего интерфейса системы<br>2. Подготовка контента:<br>2.1. иллюстраций<br>2.2. моделей<br>2.3. сцен<br>2.4. панорам<br>2.5. видеовставок и анимаций<br>3. Сборка проекта в статическом виде |

| | |
|---|---|
| | 4. Подготовка интерактивного прототипа |
| Подготовка сценария презентации | Содержание видео должно в полной мере показывать все аспекты вашего проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель должен в полной мере понять ваш проект без дополнительных комментариев и пояснений. |
| Сборка проекта в презентационный ролик | Содержание видео должно в полной мере показывать все аспекты вашего проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель должен в полной мере понять ваш проект без дополнительных комментариев и пояснений. |
| Подготовка презентации проекта | Содержание презентации должно в полной мере показывать все аспекты вашего проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель должен в полной мере понять ваш проект без дополнительных комментариев и пояснений. |
| **Раздел 3. UX-дизайн** | |
| Аналитика для цифрового проекта | Проанализировать рынок, поисковые запросы и тренды для выявления конкурентного, проблемного и семантического поля работы над проектом. |
| Приложение или сайт | Обосновать выбор того или иного решения по дипломному проекту |
| Составление User Flow и Customer Journey Map | Составить карту движения как единичного типового пользователя проекта, так и для группы типовых пользователей внутри разрабатываемого ресурса |
| Архитектура информации | Подготовить необходимую структуру функциональных элементов, с обоснованием относительно ранее проведенной аналитики |
| Макетирование / Прототипирование | Подготовить скелетный макет своего продукта относительно архитектуры информации |
| Коммерческий веб-дизайн | Соотнести требования коммерческих шаблонов восприятия и сформированного концепта разрабатываемого продукта и внести необходимые коррективы. |
| UI-UX анимация | Сделать кликабельный прототип проекта с анимациями |
| Передача файлов разработчику | Подготовить финальные макеты, готовые к передаче разработчику |

# 4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

## 4.1 Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (квалификация (степень) «бакалавр»), утвержденный приказом МОН РФ от «13» августа 2020 г. № 1015
2. Образовательная программа высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»), утверждённая в 2025 году.
3. Учебный план университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа», утверждённый в 2025 году.

### 4.2 Основная литература


1. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11512-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/457117 (дата обращения: 28.04.2020).
2. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/454519 (дата обращения: 28.04.2020).
3. Макарова, Т. В. Веб-дизайн : учебное пособие / Т. В. Макарова. — Омск : ОмГТУ, 2015. — 148 с. — ISBN 978-5-8149-2075-1. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: https://e.lanbook.com/book/149129
4. Тузовский, А. Ф. Проектирование и разработка web-приложений : учебное пособие для вузов / А. Ф. Тузовский. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 218 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-00515-8. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/451207 (дата обращения: 28.04.2020).
5. Сысолетин, Е. Г. Разработка интернет-приложений : учебное пособие для среднего профессионального образования / Е. Г. Сысолетин, С. Д. Ростунцев. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-10015-0. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: https://urait.ru/bcode/456393 (дата обращения: 28.04.2020).


### 4.3 Дополнительная литература


1. Основы информатики. Компьютерная графики : лаб. Работы для спец. 051900 «Графика» / М-во образования РФ; МГУП; сост. Болдасов В.С., Марголин Л.Н. – М. : МГУП, 2003. – 119 с.
2. Келейников, И.В. Типографика книги : учебное пособие по спец. 070902.65 – «Графика» / И. В. Келейников ; М-во образования и науки РФ; Федер. Агентство по образованию; МГУП. – М. : МГУП, 2008. – 105 с.
3. Папанек В. Дизайн для реального мира. - М.:ИД АРОНОВ, 2012 - 416 с.
4. Мюллер-Брокманн Й. Модульные системы в графическом дизайне - М.: Студия Артемия Лебедева, 2014. - 184с.
5. Лебедев А. Ководство (четвертое издание) - М.: Студия Артемия Лебедева, 2013 - 536 с.
6. Итан Маркотт. Отзывчивый веб-дизайн. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012 - 170 с.
7. Дэвид Берман. Do Good Design. Как дизайнеры могут изменить мир. - М. Символ-Плюс. 2011. - 198 стр.
8. John Krahenbuhl. Axure RP Prototyping Cookbook. - UK, Birmingham, PACT Publishing. 2014. - 300 стр.

9. Sandee Cohen, Diane Burns. Digital Publishing with Adobe InDesign CS6. - USA, Califirnia, Adobe Press, 2012. - 266 стр
10. Алан Купер, Роберт Рейман, Дэвид Кронин. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия. - С-Пб. Символ-Плюс. 2009. - 686 стр.

### 4.4 Электронные образовательные ресурсы

1. ЭОР «Веб-дизайн» Базовый https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=6722
2. ЭОР «Веб-дизайн» 1 модуль https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=6880
3. ЭОР «Веб-дизайн» 2 модуль https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=496

### 4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.
2. Blender (бесплатно)
3. Twinmotion (бесплатно)
4. Figma (бесплатно)
5. Adobe XD (бесплатно)
6. Axure (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 «Веб-дизайн» является профилирующей при освоении образовательной программы дисциплиной и состоит из практических занятий, направленных на освоение общепрофессиональных и профессиональных компетенций дизайнера мультимедиа.

Преподавание дисциплины «Веб-дизайн» основывается на следующих принципах:

1. Последовательный подход: все задания дисциплины объединены общим проектным заданием и направлены на последовательное решение проектной задачи от этапа к этапу. От исследования темы через выявление общей графической и композиционной идеи на основе содержательной составляющей до её визуализации доступными (заданными) средствами.
2. Внимание к концептуальной составляющей: одним из основных этапов работы над проектом 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 проектируемого объекта;

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 отсутствует лекционная составляющая, в результате чего преподаватель на первом занятии раздела дисциплины (и при выдаче нового учебного творческого задания в рамках лабораторных работ раздела) 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 экзамену, обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над проектом по дисциплине является достаточно сложной комплексной задачей, 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. В зависимости от типа задания степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Работа над разработкой прототипа цифрового носителя различных типов проходит четыре основных этапа:

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

— концептуальный (включающий построение структуры издания на основе выявленной структуры материала и его функциональных задач; выбор и системную организацию композиционных, конструктивных, пластических и технологических приемов, наиболее точно соответствующих выстроенной структуре издания, позволяющих максимально полно реализовать задачи соответствия функциональным требованиям издания, практическим и эстетическим требованиям целевой аудитории

— практический (заключающийся в разработке и выполнении концептуального или функционального прототипа проектируемого медиа)

— презентационный (заключающийся в подготовке презентации проекта (для всех 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).

3. Ключевая задача при проектировании состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных дизайнерских приемов, и прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке) и комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

4. Требования, предъявляемые к лабораторной работе.

Формы лабораторной работы для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в таблице в разделе 6.

Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

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

5. Требования к презентации лабораторной работы.

Презентация должна соответствовать лабораторной работе, отражать ее 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 лабораторной работы по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf) и экранная презентация (видеоролик).

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, 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. Требования к эссе.

Эссе — это короткий доклад-исследование, которое проводит студент в рамках выполнения задания, не предусматривающего творческую художественную составляющую. Объем исследования зависит от глубины исследуемой темы и задания. Точный формат шаблон и оформление (размер и местоположение текста) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество страниц, набор изображений, включаемых в доклад-исследование, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей задания, по согласованию с преподавателем. Результаты лучших исследований могут быть объединены в общую исследовательскую работу для последующей публикации в научных журналах с сохранением авторских прав и указанием фамилии и имени студента.

7. 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 лабораторные работы по темам, заявленным в начале семестра, изучает теоретический материал, выложенный в платформе СДО и проходит тесты самопроверки.

Методика преподавания дисциплины «Веб-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 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 темой семестра и основной лабораторной работой, с последующим обсуждением;

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

— консультации по проблемам работы над лабораторной 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 лабораторных работ и качества освоения теоретического материала.

## 7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Форма промежуточной аттестации: дифференцированный зачет, экзамен.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме дифференцированного 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 лабораторных работ.

Дополнительной формой отчета являются:

— результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;

— презентация работ.

К работе над лабораторными работами применяются следующие требования:

| Раздел/семестр | тематика раздела | Лабораторная работа | минимальные требования к объему | Минимальные требования к уровню исполнения (сложности) |
|---|---|---|---|---|
| 1 | **Изучение Figma** | Выбор тем и создание собственных дизайн-проектов сайтов, сервисов или приложений | 5 презентаций на платформе Behance.net по одной на каждое задание лабораторной работы. В каждой из презентаций показаны 7 типовых дизайн-макетов проектов, с 3 видами адаптивности для каждой и 2 цветовыми схемами для каждой страницы презентации. | 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. |
| 2 | **Фиджитал-дизайн** | Выбор темы практической работы | Презентация понятна, визуально проработана, есть структура показа, логика обоснования и подобрана материальная база источников информации для проекта. | 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. |
| | | Формулировка концепта практической работы | концепция понятна, визуально проработана, есть сценарий и логика включения фиджитал-взаимодействий, продукт решен комплексно. | 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. |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Подготовка и сбор материалов для практической работы | объем материалов значителен и в полной мере соответствует основной теме. Структура материалов равномерно охватывает всю полноту темы. | 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. |
| | | Прототипирование собственного фиджитал-продукта | прототип в полной мере отражает концепцию и передает замысел автора издания и представляет собой законченное художественное высказывание. Включение фиджитал-взаимодействий комплексно, обосновано, понятно и работает на благо общего проекта. | 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. |
| | | Подготовка сценария презентации | раскадровка понятна, визуально проработана, есть сценарий показа и логика развития сюжета, проработана музыка и текстовое сопровождение. | 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. |
| | | Сборка проекта в презентационный ролик | видео нужной длины, визуально проработано, музыка и текстовое сопровождение соответствуют | Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | сюжету и настроению проекта, фиджитал-взаимодействия отражены, их включение в проект гармонично и обоснованно. Видео представляет собой качественное художественное высказывание. | графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам. |
| | | Подготовка презентации проекта | 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. |
| 3 | **UX-дизайн** | Аналитика для цифрового проекта | Презентация в полной мере показывает изученность поисковых запросов, аудитории и трендов выбранной темы | Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов. |
| | | Приложение или сайт | Презентация в полной мере показывает изученность возможностей мобильных приложений и веб-сайтов | Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов. |
| | | Составление User Flow и Customer Journey Map | Презентация в полной мере показывает изученность движения пользователей по разрабатываемому проекту | Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов. |
| | | Архитектура информации | Презентация в полной мере показывает структуру элементов разрабатываемого проекта | Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов. |
| | | Макетирование / Прототипирование | Макет разрабатываемого проекта включает все страницы, охватывающие основные сценарии поведения пользователя в нем. В макет включены все функциональные элементы, учтена архитектура | Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | информации и анализ аудитории | очевидность их соответствия поставленным задачам. |
| | | Коммерческий веб-дизайн | Макет разрабатываемого проекта включает все страницы, охватывающие основные сценарии поведения пользователя в нем. В макет включены все функциональные элементы, учтена архитектура информации и анализ аудитории, а также коммерческие шаблоны поведения пользователей в сети Интернет | 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. |
| | | UI-UX анимация | Кликабельный прототип разрабатываемого проекта включает все страницы, охватывающие основные сценарии поведения пользователя в нем. В макет включена анимация и проработаны сценарии перехода по проекту | 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. |
| | | Передача файлов разработчику | Макет разрабатываемого проекта включает все страницы, варианты адаптивности, подготовлен UI-kit, собраны, структурированы и описаны текстом все элементы дизайна проекта | Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | для визуального структурирования текстов. |

## 7.3 Оценочные средства

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

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;

— лабораторные работы.

7.3.2. Промежуточная аттестация

Согласно учебному плану, форма промежуточной аттестации по дисциплине «веб-дизайн» — *дифференцированный зачет и экзамен.* Лабораторные работы являются *основным оценочным средством освоения дисциплины*. Решение лабораторной 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 лабораторных работ по дисциплине «веб-дизайн» 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 лабораторных работ по дисциплине «веб-дизайн» обучающийся должен:

Знать: методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности;

Уметь: формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;

Владеть: навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и статистики.

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

**Электронная презентация решения лабораторной 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 лабораторной работы оценивается отдельно.

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

— за прохождение теста в рамках онлайн-курса

— за работу над лабораторными 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 лабораторными 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 лабораторными работами оценивается по следующим критериям:

| **Шкала оценивания лабораторных работ (баллы)** | **Описание** |
|---|---|
| 46–60 | Лабораторные 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 | Лабораторные 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 | Лабораторные 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 | Лабораторные 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».

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