Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 24.05.2024 13:07:24
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

Графический дизайн мультимедиа

Направление подготовки
54.03.01 «Дизайн»

Профиль
Графический дизайн мультимедиа

Квалификация
Бакалавр

Формы обучения
Очная, очно-заочная

Москва, 2024 г.

Разработчик(и):

Преподаватель кафедры ХТОПП /Е.М. Ляпина/

Согласовано:

Заведующий кафедрой «Художественно-техническое оформление печатной продукции»,

доцент, канд. искусствоведения /Е.А. Подтуркина/

Заседание кафедры 27.01.2024 протокол № 4

Содержание

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине 4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы 6
3. Структура и содержание дисциплины 6
3.1. Виды учебной работы и трудоемкость 7
3.2 Тематический план изучения дисциплины 8
3.3 Содержание дисциплины 9
3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий 9
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение 11
4.1 Нормативные документы и ГОСТы 11
4.2 Основная литература 11
4.3 Дополнительная литература 12
4.4 Электронные образовательные ресурсы 13
4.5 Лицензионное и свободно распространяемое ПО 13
5. Материально-техническое обеспечение 13
6. Методические рекомендации 14
6.1 Методические рекомендации для преподавателя 14
6.2 Методические указания для обучающихся 14
7. Фонд оценочных средств 15
7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения 15
7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения 16
7.3 Оценочные средства 16

1. Цели, задачи и планируемые результаты прохождении дисциплины

Цель дисциплины — формирование практических навыков создания образной системы, существующей в аналоговой и цифровой средах; поиска, структурирования и использования информации при разработке проектных решений; выбора и применения различных интерактивных технологий в графическом дизайне в соответствии с проектными задачами и проектными решениями.

К *основным задачам* освоения дисциплины «Графический дизайн мультимедиа» следует отнести формирование у учащихся следующих знаний и практических навыков:

— получение навыков создания единой образной системы;

— освоение принципов анализа существующих сред, их свойств в контексте визуальной коммуникации;

— получение навыков выбора стратегии и методов поиска информации для принятия решений по проектным идеям и проектным задачам;

— освоение методов проведения и анализа социологических, этнографических, маркетинговых и дизайн исследований;

— освоение принципов анализа релевантной информации для принятия решений по способам реализации проектных идей;

— получение навыков составления, чтения и исполнения технического задания при реализации проектного решения;

— получение навыков коммуникации, убеждения и влияния для защиты проектных идей и проектных решений;

— получение навыков выбора технических инструментов в соответствии с проектными задачами.

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

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

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

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

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

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

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

В базовой части Блока 1:

— Веб-дизайн
— Шрифт
— Анимация
— Фотография

В блоке 3 (факультативные дисциплины)

— Государственные программы и проекты

3. Структура и содержание дисциплины

Раздел 1. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя

Тема 1**.** Концептуальная метафора.

Тема 2. Бренд — серийность.

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

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

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

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

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

3.1. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

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

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
Раздел 1.	Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.	Тема 1. Концептуальная метафора. Задание 1 направлено на выработку у бакалавра первичного навыка соотношения аналогового и цифрового продукта. Цель: бакалавру предлагается создать простейшую аналоговую форму и перенести ее в цифровой формат (например, плакат — сайт-визитка).
		Тема 2. Бренд — серийность. Задание 2 направлено на отработку навыка работы с концептуальной метафорой. Предложенная тема проектирования не несет буквально выраженной пластической характеристики объекта или же ее концептуально-смысловые качества важнее пластических. Цель: бакалавру предлагается проанализировать выбранный объект и сопоставить выявленные концептуальные характеристики с прикладными интерактивными и аналоговыми носителями.
Раздел 2	Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель.	Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации Задание 3 направлено на отработку навыка работы с уже сложившимся брендом, имеющим ярко выраженный образ, философию и целевую аудиторию, на формирование способности самостоятельно формировать предложения по носителям для проектного решения. Цель: бакалавру предлагается осмыслить особенности построения серийных объектов, выстраивающихся в линейку (одномоментно или во времени). Аналоговый и цифровой носители соподчинены друг другу и определяются бакалавром, их выбор обусловлен анализом целевой аудитории, и наиболее эффективными методами воздействия на неё.
		Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме Задание 4 направлено на выработку способности самостоятельно формировать проектную проблему и сделать предложение по ее решению, также данный раздел закрепляет ранее приобретенные навыки по работе с разными типами метафор и соединением цифрового и аналогового воплощения проектной идеи, опираясь на проектную задачу и реальную ситуацию реализации. Цель: бакалавру предлагается найти некоторую проблему в культурном или социальном поле и доказать ее актуальность посредством сбора материала и

		его презентации. После утверждения темы происходит поиск проектной идеи и предложение решения, опираясь на навыки, полученные в течении курса, а также общие и профессиональные компетенции графического дизайнера мультимедиа. Проектное решение должно существовать как в аналоговой, так и в цифровой форме. Бакалавр предлагает любые мультимедийные техники и интерактивные программы, а также аналоговые носители, обуславливая это решение проектной задачи. Проектное решение также дополняется презентацией.

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

4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет:

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

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

1. Очная форма обучения

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

2. Очно-заочная форма обучения

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

4.2.Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.**	**90**			**60**		**30**
	Тема 1. Концептуальная метафора.	45			30		15

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

Очно-заочная форма обучения

№ п/п	**Разделы/темы дисциплины**	**Трудоемкость, час**					
		Всего	**Аудиторная работа**				Самостоятельная работа
			Лекции	Семинарские/ практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	**Раздел 1. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.**	**90**			**18**		**72**
	Тема 1. Концептуальная метафора.	45			9		36
	Тема 2. Бренд — серийность.	45			9		36

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

5. Учебно-методическое и информационное обеспечение

5.1. Нормативные документы и ГОСТы

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

Программа разработана в 2024 г. в соответствии с:

1. Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (квалификация (степень) «бакалавр»), утвержденным приказом МОН РФ от «13» августа 2020 г. № 1015
2. Образовательной программой высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»), утверждённой в 2024 году.
3. Учебным планом университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа», утверждённым в 2024 г.

Год начала подготовки: 2024.

5.2. Основная литература

- Клещев О. И. Основы производственного мастерства : художественно-техническое редактирование: учебное пособие.— Архитектон, 2015. — 107 с.
- Шилехина, М. С. Менеджмент и маркетинг в дизайне : учебно-методическое пособие / М. С. Шилехина. — Тольятти : ТГУ, 2019. — 79 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL:

https://e.lanbook.com/book/139919 (дата обращения: 31.08.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.

5.3. Дополнительная литература

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

5.4. Электронные образовательные ресурсы

- http://www.oldimprints.com
- http://designcollector.net/
- http://www.adcglobal.org
- http://visium.ru/
- http://artgorbunov.ru/educenter/3day/
- http://www.logoorange.com/
- http://www.non-format.com/
- http://www.logosdesigners.com/
- http://www.commarts.com
- http://www.behance.net
- pinterest.com
- https://dribbble.com
- https://habrahabr.ru
- http://blog.readymag.com
- https://medium.com/@wsbb

- http://www.raany.com
- ЭОР «Графический дизайн мультимедиа» 1 модуль

https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4538

- ЭОР «Графический дизайн мультимедиа» 2 модуль

https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=1254

5.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Операционные системы *Mac OS* и *Windows* (актуальные версии)
2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы:

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

6. Материально-техническое обеспечение

— аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № ____. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д. 7.
— столы, стулья, компьютеры, экран, доска.
— рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер, проектор или электронная доска.

7. Методические рекомендации

7.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» относится к базовым дисциплинам ОП и является неотъемлемой составляющей в комплексной подготовке дизайнеров образовательно-квалификационного уровня «бакалавр».
Преподавание дисциплины «Графический дизайн мультимедиа» основывается на следующих принципах:
Необходимо заранее проверить работоспособность и функциональность оборудования; убедиться в адекватности цветопередачи проекционного оборудования.
Внимание к теоретические знаниям учащихся в области графического дизайна мультимедиа в дизайне (изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ кейсов в сети интернет, самостоятельный поиск и анализ актуальных примеров дизайна с т. з. анализа познавательного изображения); внимание к аналитической составляющей: задания по дисциплине должны иметь аналитическую, исследовательскую составляющую, являющейся полноценной частью проектно-художественного задания;
Внимание к качеству исполнения и принципу экспонирования работ (возможна форма презентации на *Behance*). Теоретические основы дисциплины и методические принципы

преподавания зафиксированы в онлайн-курсе и тематических презентациях преподавателя по дисциплине. В презентациях рекомендуется привлечение примеров из широкого спектра визуально-культурных явлений; актуального графического материала, характерных примеров.
Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн мультимедиа».

7.2. Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины

Для подготовки к *экзамену* обучающемуся необходимо учитывать следующее.
Выполнение всего объёма обозначенных заданий по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа». Также важной составляющей является: базовый уровень теоретических знаний из области графического дизайна мультимедиа (изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ примеров в сети интернет); начальный уровень владения вышеназванными компьютерными программами; качество исполнения и подачи работ для экспозиции (и/или презентации на *Behance)*.
Требования, предъявляемые к лабораторной работе:
Формы лабораторных работ (комплекса заданий) для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в соответствующей таблице.
Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в приложении № 2 к настоящей программе. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.
Художественно-проектное решение лабораторной работы должно быть самостоятельным (не содержать признаков заимствования) и соответствовать сформулированным задачам.
Требования к презентации работ на *Behance*.
Презентация должна соответствовать лабораторным работам (комплексу заданий) по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа», отражать тематику разделов.
Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курса «Графический дизайн мультимедиа»). Формат тестов предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

8. Фонд оценочных средств

8.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

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

Методика преподавания дисциплины «Графический дизайн мультимедиа» и реализация компетентностного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития е обучающихся профессиональных навыков:

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

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

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

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

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

8.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Форма промежуточной аттестации: *экзамен*.
Промежуточная аттестация обучающихся в форме экзамена проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий.
Основной формой отчета по дисциплине является комплекс выполненных лабораторных работ.
Дополнительной формой отчёта являются:
— результаты теста в рамках онлайн-курса дисциплины;
— презентация работ на *Behance*.

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

Раздел/семестр	**Тематика раздела**	**Лабораторная работа (комплекс заданий)**	**Минимальные требования к объему**	**Минимальные требования к уровню исполнения (сложности)**

Раздел 1. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.	Тема 1. Концептуальная метафора. Тема 2. Бренд — серийность.	Цифровой носитель может выступать как главный объект проектирования, дополняемый аналоговой формой (в этом случае цифровым носителем является многостраничный сайт или приложение, а сувенирная продукция/буклет — его аналоговым промо), а может быть соподчинен аналоговой форме (тогда буклет или сувенирная продукция становятся центральным объектом проектирования, а сайт/приложение — его информационной поддержкой), в зависимости от проектного решения.	Распечатанный плакат-развеска с носителями и описанием концепции	Создание простейшей аналоговой формы и перенос ее в цифровой формат (например, плакат — сайт-визитка). Цифровой формат дополняется второй, сугубо цифровой сущностью (тестовая форма) —на ее основе бакалавры знакомятся с принципами иерархии, и основами организации листа в интерактивной форме, получают базовые навыки в работе с программами веб-прототипирования.

Раздел 2. Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель.	Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме	Разработка фирменного стиля, логотипа бренда: анализ деятельности организации, целевой аудитории, проведение этнографических и/или маркетинговых исследований для понимания нужд и потребностей целевой аудитории. Разработка логотипа, графического знака, обоснование цветов шрифта, обоснование и проработка носителей фирменного стиля. Презентация целостного проекта	Образцы носителей, видеопрезентация проекта	Проектное решение должно существовать как в аналоговой, так и в цифровой форме. Бакалавр предлагает любые мультимедийные техники и интерактивные программы, а также аналоговые носители, обуславливая это решение проектной задачи. Само проектное решение также дополняется презентацией. Примеры носителей:сайт, приложение, стикеры в tg, социальные сети, мерч, полиграфическая продукция и т.д. Всего не менее 4х носителей, один из которых сложный.
		Оформление презентации на Behance	Наличие общей электронной презентации на *Behance* по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» и всего объёма заданий.	Культура подачи учебных заданий. Задания презентуются в хронологическом порядке в соответствии с поставленной целью/ задачами.

8.3. Оценочные средства

Оценочные средства непосредственно связаны с компетентностным подходом. Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение

обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа».

8.3.1. Текущий контроль

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

8.3.2. Промежуточная аттестация

Согласно учебному плану, форма промежуточной аттестации по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» — *экзамен.* Лабораторные работы является *основным оценочным средством освоения дисциплины*. *Лабораторная работа* (комплекс заданий) — завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, наличие способности к композиционному мышлению и уровень мастерства исполнения, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.
Лабораторная работа (комплекс заданий) по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» предполагают использование знаний и навыков, полученные не только в рамках обучения этой дисциплине, но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение лабораторных работ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимального результата.
Для успешного выполнения *лабораторной работы* (комплекс заданий) по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» обучающийся должен:

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

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

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

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

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

— за работу над лабораторными работами (комплекс заданий)

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

— за презентацию работ на *Behance.*

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

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

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

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

Шкала оценивания **Лаб. работа (баллы)**	**Описание**
46–60	Лабораторные работы (комплекс заданий) выполнены в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается творческим подходом, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими

	приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
31–45	Лабораторные работы (комплекс заданий) выполнены в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает творческим подходом, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
16–30	Лабораторные работы (комплекс заданий) выполнены в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Результат исполнения задания отличается недостаточно творчески продуманным, со средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и недостаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0–15	Лабораторные работы (комплекс заданий) не выполнены или выполнены частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Результат исполнения задания отличается отсутствием творческого подхода, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

Работа над презентацией оценивается по следующим критериям:

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

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно».

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