Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 12.09.2026 18:54:32
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ
И. о. директора

_____ /Я.В.Дмитриев/
«26» февраля 2026 г

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Концептуальный графический дизайн

Специальность
54.05.03 Графика

Специализация
Художник анимации и компьютерной графики

Квалификация
Специалист

Форма обучения
Очная

Москва, 2026 г.

Разработчик:
Доцент кафедры «Художественно-
техническое оформление печатной продукции» /Е.И.Тулин

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

Содержание

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине 4
2. Место дисциплины в структуре образовательной программы 5
3. Структура и содержание дисциплины 5
3.1. Виды учебной работы и трудоемкость 5
3.2. Тематический план изучения дисциплины 6
3.3. Содержание дисциплины 7
3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий 9
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение 9
4.1. Нормативные документы и ГОСТы 9
4.2. Основная литература 9
4.3. Дополнительная литература 9
4.4. Электронные образовательные ресурсы 10
4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение 10
5. Материально-техническое обеспечение 10
6. Методические рекомендации 11
6.1. Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения 11
6.2. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины 12
7. Фонд оценочных средств 14
7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения 14
7.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения 14
7.3 Оценочные средства 18

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

Б1.1.8. Искусство шрифта

Б1.1.10. Искусство иллюстрации

Б1.1.11. Концептуальное художественно-графическое проектирование

Б1.1.12. Компьютерная графика
Б1.1.13. Художественные материалы и технологические процессы в графике
Б1.1.14. Техники эстампа
Б1.1.15. Современные техники иллюстрации
Б1.1.16. Искусство фотографии;
Б1.1.18. Живопись;
Б1.1.19. Рисунок;
Б1.1.20. Теория композиции;

Б1.1.24.1 Введение в проектную деятельность
Б1.1.24.2. Проектная деятельность

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

Б1.2.ЭД.1. Видеосценография
Б1.2.ЭД.1. Видеоарт

Б2.1.1.1. Учебная практика (проектная)
Б2.1.1.2. Производственная практика (художественно-проектная)
Б2.1.1.4. Производственная практика (технологическая)
Б2.2.1.1. Производственная практика (преддипломная)

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

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 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**				**Самостоятельная работа**
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	Раздел 1. Разработка концепт арта для научно-фантастической книги	108		72			36
1.1.	Концептуальное искусство	18		12			6
1.2	Основы визуального языка	18		12			6
1.3	3D концепт-арт для научно-фантастической книги: разработка концепции	18		12			6
1.4	3D концепт-арт для научно-фантастической книги: наполнение мира	18		12			6
1.5	3D концепт-арт для научно-фантастической книги: взаимодействия	18		12			6
1.6	3D концепт-арт для научно-фантастической книги: презентация работы	18		12			6
2.	Раздел 2. Концепт-арт в геймдизайне	108		72			36

1.1	Введение	18		12			6
1.2	Концепт-арт в геймдеве	18		12			6
1.3	Разработка персонажа	18		12			6
1.4	Разработка окружения	18		12			6
1.5	Заключительный этап работы над проектом	18		12			6
1.6	Завершение работы и презентация	18		12			6
Итого		**216**		**144**			**72**

3.3. Содержание дисциплины

РРаздел 1. Разработка концепт арта для научно-фантастической книги	
Концептуальное искусство	Основы концептуального искусства Инсталляция и перформативные практики Новые медиа
Основы визуального языка	Выбор палитры Роль цвета Силуэт
3D концепт-арт для научно-фантастической книги: разработка концепции	Введение Концепция Мудборд Рефборд
3D концепт-арт для научно-фантастической книги: наполнение мира	Правила мира Разработка персонажей Разработка персонажей Эмоции Разработка персонажа Архетипы Окружение
3D концепт-арт для научно-фантастической книги: взаимодействия	Прототип Инструменты прототипирования Интерфейс

3D концепт-арт для научно-фантастической книги: презентация работы	Оформление и итоговая презентация
Раздел 2. Концепт-арт в геймдизайне	
Введение	Изучение основ концепт-арта в игровой индустрии: от разработки визуальной концепции до создания 2D/3D-изображений с применением профессиональных инструментов и современных художественных техник.
Концепт-арт в геймдеве	Основа визуальной коммуникации в геймдеве: создание концептов персонажей, локаций и объектов для формирования единого стиля проекта.
Разработка персонажа	Создание игровых персонажей: от разработки концепции и проработки характера до визуального дизайна и интеграции в игровой мир.
Разработка окружения	Создание игровых локаций: разработка структурной геометрии, проработка деталей окружения, настройка освещения и атмосферы для формирования целостного игрового пространства.
Заключительный этап работы над проектом	Финальная доработка проекта: тестирование, исправление ошибок, оптимизация и подготовка релиза с последующей поддержкой продукта.
Завершение работы и презентация	Финальная подготовка проекта к релизу: создание презентационных материалов, проведение тестирования, оптимизация, формирование маркетинговой стратегии и представление готового продукта аудитории.

3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

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

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1. Нормативные документы и ГОСТы

- 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. Электронные образовательные курсы
https://online.mospolytech.ru/course.php?id=14120 (1 модуль)
https://online.mospolytech.ru/course.php?id=15680 (2 модуль)
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
https://accent.setka.io/ru/visual-storytelling2019/?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
4.4.4. Климент Гринберг "Авангард и кич" https://www.photographer.ru/cult/theory/3000.htm
4.4.5. Онлайн журналы по искусству: moscowartmagazine.com
4.4.6. mmoma.ru
4.4.7. 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/novayatretyakovka/

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.

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

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. Разработка концепт арта для научно-фантастической книги	Концептуальное искусство	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.		Основы визуального языка	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.		3D концепт-арт для научно-фантастической книги: разработка концепции	концепция понятна, визуально проработана, есть сценарий и логика	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений;
4		3D концепт-арт для научно-фантастической книги:	Необходимо создать 5–7 концепт-артов ключевых элементов мира, 2–	Работы должны отличаться чёткой композицией, выраженной научно-фантастической эстетикой, правильным пониманием

		наполнение мира	3 технологических объекта, 1–2 локации и 10–15 скетчей	анатомии и пропорций, качественной проработкой освещения и материалов, точной передачей масштаба и атмосферы, грамотным построением перспективы и соблюдением стилистического единства всей серии работ.
5		3D концепт-арт для научно-фантастической книги: взаимодействия	Необходимо создать 5–7 концепт-артов ключевых взаимодействий между элементами мира, 3–4 сцены взаимодействия персонажей с технологическими объектами, 2–3 композиции взаимодействия персонажей между собой, 1–2 демонстрационные визуализации взаимодействия с окружением и 10–15 скетчей различных вариантов взаимодействий	работы должны отражать чёткую логику научно-фантастического мира, демонстрировать правдоподобные технологические процессы, передавать динамику и масштаб взаимодействий, соблюдать законы физики и перспективы, иметь качественное освещение и материалы, а также сохранять стилистическое единство всей серии работ.
6		3D концепт-арт для научно-фантастической книги: презентация работы	Презентация 3D концепт-арта должна содержать минимум 5–7 лучших работ, 3–4 слайда с описанием, 2–3 слайда с ракурсами и по одному слайду с концепцией, сравнением идей, техническими характеристиками, материалами, стилем и хронологией	Презентация должна быть выполнена профессионально: с чёткой визуализацией без артефактов, единым стилем, грамотным оформлением, достоверной технической информацией и научной обоснованностью, при этом быть информативной и эстетичной.

			разработки.	
7	Раздел 2. Концепт-арт в геймдизайне	Введение	Презентация по концепт-арту в геймдизайне должна включать 10–12 слайдов: титульный слайд с названием работы и данными автора, 1–2 слайда введения с описанием темы и целей, 5–7 слайдов основной части с демонстрацией концепт-артов и их описанием, 1–2 слайда технологической карты с этапами работы, заключение с выводами и слайд со списком источников, при этом каждый слайд должен содержать качественные изображения, краткое текстовое описание, чёткие заголовки и единый стиль оформления.	Презентация должна соответствовать следующим требованиям: чёткая структура подачи материала, грамотный текстовый контент без ошибок, качественные визуальные материалы (скриншоты, концепт-арты, схемы), логичная последовательность слайдов, единый стиль оформления, понятные заголовки и подзаголовки, читаемые шрифты, корректное использование цветовой гаммы, наличие всех обязательных элементов (титульный слайд, введение, основная часть, заключение), техническая грамотность в описании процессов и терминов.
		Концепт-арт в геймдеве	Не менее трёх эскизов (объектов или сцен), выполненных в графическом формате.	Читаемость формы, наличие пояснительных подписей о назначении, соблюдение единого стилистического подхода.
		Разработка персонажа	Не менее трёх эскизов персонажей в полный рост, включая варианты образа	Наличие выразительного силуэта, обозначение ключевых характеристик (одежда, аксессуары, пропорции), выдержанность стилистики.

		Разработка окружения	Не менее трёх набросков локаций с различными ракурсами или вариантами композиции.	Отображение целостного композиционного решения, выделение основных объектов окружения, соответствие атмосфере и задаваемой игровой среде.
		Заключительный этап работы над проектом	Разработка концепции игры, включающей не менее трёх локаций, трёх персонажей и один промо-материал (тизер/плакат).	Соответствие единой игровой концепции, стилистическая и композиционная целостность, наличие описаний для представленных визуальных материалов.
8.		Завершение работы и презентация	Минимальные требования к объему: итоговая презентация проекта объёмом не менее 15 слайдов с графическими материалами и текстовыми пояснениями, размещённая на платформе Behance	Логичное построение презентации (введение, концепция, визуальная часть, заключение), наличие авторских комментариев, оформление в едином стиле, соответствующем профессиональным стандартам демонстрации портфолио.

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 «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	Не зачтено	Зачтено