

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 13.09.2023 18:27:07
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**
Федеральное государственное автономное образовательное
учреждение высшего образования
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/

Утверждаю
Директор

Института графики и искусства книги
имени В.А. Фаворского
С.Ю.Биричев
«27» мая 2021 г.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ
Дизайн цифровых сред**

Направление подготовки
54.04.01 Дизайн

Профиль: **Дизайн цифровых медиа**

Квалификация (степень) выпускника
Магистр

Форма обучения
Очно-заочная

Москва 2021 г.

Область применения и нормативные ссылки

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

Программа составлена в 2021 году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования направления 54.04.01 «Дизайн», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1004.

Образовательной программой по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

Рабочим учебным планом по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн цифровых медиа».

Год начала подготовки: 2021.

Цели освоения дисциплины

Целями освоения дисциплины «Дизайн цифровых сред» являются: формирование способности создавать на высоком художественном уровне авторские произведения во всех видах профессиональной деятельности, используя теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения и способности формулировать изобразительными средствами свой творческий замысел, аргументировано изложить идею авторского произведения и процесс его создания.

Основные задачи Основные задачи освоения дисциплины «Дизайн цифровых сред»:

- ознакомить с правилами проведения исследования аудитории и рынка, делать юзабилити-тестирование;
- научить определять продуктовые стратегии;
- изучить методы работы с полученной информацией, определения своей аудитории и с формулировкой проблемы, которую будет решать дизайн;
- ознакомить с проведением идеи продукта от первого наброска и макета до полноценного прототипа;
- научить тестировать дизайн на практике и вносить необходимые изменения;
- научить создавать сайты, сервисы, приложения, интерактивную инфографику и электронные издания

1. Место дисциплины в структуре ОП магистратуры

Дисциплина «Дизайн цифровых сред» относится к числу дисциплин вариативной части образовательной программы магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Дизайн цифровых медиа».

Дисциплина «Дизайн цифровых сред» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП: программа и компетенции бакалавриата направления подготовки 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки: «Дизайн мультимедиа»

Полученные компетенции используются в дисциплинах: «Видеоконтент в современных медиа», «Видеосценография», «Информационные технологии в дизайне», «Технологическое предпринимательство», «Практика по получению первичных профессиональных умений и навыков (музейная)», «Научно-исследовательская работа», «Преддипломная практика».

2. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине соотнесенные с планируемыми результатами освоения образовательной программы

В результате освоения ОП магистратуры обучающийся должен овладеть следующими результатами обучения по дисциплине (модулю):

<i>Коды компетенции</i>	<i>Результаты освоения ООП Содержание компетенций*</i>	<i>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**</i>
ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей	Знать методы анализа и исследования пользовательского опыта, техники активного исследования и наблюдения. Уметь собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта Владеть инструментами Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач
ПК-4	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	Знать: как работать с данными; принципы композиции и технические особенности различных платформ для создания инфографики Уметь: анализировать и визуализировать различные данные; создавать инфографику различными способами Владеть: инструментами анализа и визуализации данных; инструментами создания инфографики

ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать Программы макетирования и прототипирования интерфейсов Уметь работать в SketchApp, Figma, Adobe XD, Axure Владеть навыками макетирования, прототипирования, подготовки макетов к разработке и написания технического задания.
------	---	--

3. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Контроль (промежуточная аттестация)	Форма итогового контроля
			Всего часов за учеб.	Аудитория	Лек.	Пр.	Лаб.	СРС		
Очно-заочная	1-2	1,2,3,4	432/12	124			124	308		Экзамен

Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1.	Проектирование сайтов, сервисов и приложений	Анализ пользовательских потребностей Инструменты юзабилити-тестирования Проектирование пользовательского опыта Прототипирование интерфейсного решения
2	Проектирование интерактивной инфографики	История и основы инфографики Анализ данных Основы визуального мышления Типология и правила визуализации данных Как сделать инфографику в пакете MS Office Online редакторы для инфографики Интерактивная и видеоинфографика Разработка нестандартных диаграмм Создание карт на основе данных Дашборд
3	Проектирование электронных изданий	Типология ЭИ Шрифт в электронном издании (ЭИ) Монтаж в ЭИ Звук в ЭИ

5. Образовательные технологии

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

- обсуждение текущих результатов работы над проектно-художественным заданием (ПХЗ) в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;

- обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных промежуточных этапов выполнения ПХЗ;

- проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и анализа материалов, связанных с темой семестра и основным ПХЗ, с последующим обсуждением;

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

- консультации по проблемам работы над ПХЗ в электронной переписке или в группах в соцсетях;

- в целях обеспечения единого подхода к освоению дисциплины теоретические основы и методика работы над ПХЗ в рамках раздела фиксируются в онлайн-курсах, и их освоение контролируется при помощи входящих в онлайн-курс тестов.

6. Оценочные средства для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины и учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы студентов.

Оценочными средствами освоения дисциплины являются

- вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса — отдельно по разделам дисциплины)

- проектно-художественное задание (ПХЗ).

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.

Проектно-художественное задание — 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.

ПХЗ является основным оценочным средством освоения дисциплины.

ПХЗ по дисциплине «Дизайн цифровых сред» отличается от заданий по другим дисциплинам комплексным подходом к работе над проектом: при выполнении ПХЗ используются знания и навыки, полученные не только в рамках обучения дисциплине «Дизайн цифровых сред», но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение ПХЗ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимальной функциональности и художественной выразительности проекта.

Для успешного выполнения ПХЗ по дисциплине «Дизайн цифровых сред» обучающийся должен:

- знать возможности выразительных средств изобразительного искусства, возможности современных информационных технологий, актуальные эстетические тренды;

- уметь анализировать и обобщать данные, полученные в результате функционального анализа темы и материалов раздела; использовать комплексно знания и навыки, полученные в рамках обучения профессиональным дисциплинам; выявлять и формулировать функциональные и образные задачи проекта, закономерности его структуры, взаимосвязь и взаимоотношения ее элементов; находить графические, композиционные и конструктивные решения, адекватные выявленным структурным особенностям, функциональным и эстетическим задачам;

- владеть технологическими и художественными приемами работы с типографским набором, различными типами изображений, навыками использования выразительных средств изобразительного искусства для формирования требуемых функциональных и образных характеристик проекта.

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

Экранная презентация ПХЗ представляет собой обязательный для соответствующих разделов (см. таблицу далее) элемент. В разделах, не предполагающих обязательной экранной презентации, в роли презентации может выступать плакат-раскладка, демонстрационный планшет и другие формы не-

мультимедийной презентации. Презентация ПХЗ оценивается отдельно (см. раздел «Формы промежуточной аттестации»).

В процессе обучения используются следующие оценочные формы самостоятельной работы студентов над ПХЗ, оценочные средства текущего контроля успеваемости и промежуточных аттестаций:

Р а з д е л / с е м е с т р	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	допустимые формы отчета	Форма презентации и (П: в форме плаката или планшета; Э: в формате видео
1.	Проектирование сайтов, сервисов и приложений	Анализ выданной преподавателем индивидуальной ситуации взаимодействия «пользователь-проблема-приложение / сервис / сайт», проведение исследования в рамках задания, выдвижение гипотезы решения и формирование прототипа гипотетического сайта / сервиса / приложения для решения задания.	Макеты экранов приложения / сайта / сервиса, соединенные гиперссылками	П / Э
2	Проектирование интерактивной инфографики	Анализ выданной преподавателем индивидуальной темы, связанной с большим объемом данных разной типологии, проведение исследования в рамках задания, выдвижение гипотезы упорядочивания и организации данных в наиболее подходящий формат и формирование прототипа гипотетической инфографики / дашборда для решения задания.	Макеты экранов инфографики / дашборда, соединенные гиперссылками	П / Э
3	Проектирование электронных изданий	Анализ выданной преподавателем индивидуальной литературной темы, проведение исследования в рамках задания,	Макеты экранов приложения / сайта / электронного издания,	П / Э

	выдвижение варианта творческого решения задачи в наиболее подходящем формате и формирование прототипа для решения задания.	соединенные гиперссылками	
--	--	---------------------------	--

6.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю).

6.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы

В результате освоения дисциплины «Дизайн цифровых сред» формируются следующие компетенции:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать
ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей
ПК-4	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

В процессе освоения образовательной программы данные компетенции, в том числе их отдельные компоненты, формируются поэтапно в ходе освоения обучающимися дисциплин, практик в соответствии с учебным планом и календарным графиком учебного процесса.

6.1.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, формируемых по итогам освоения дисциплины, описание шкал оценивания

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Дизайн цифровых сред».

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично

ПК-1 Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей

<p>Знать: методы анализа и исследования пользовательского опыта, техники активного исследования и наблюдения.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточность знания методов анализа и исследования пользовательского опыта, техник активного исследования и наблюдения.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное знание методов анализа и исследования пользовательского опыта, техник активного исследования и наблюдения. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует наличие знаний методов анализа и исследования пользовательского опыта, техник активного исследования и наблюдения, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает некоторые затруднения при выполнении ПХЗ.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует наличие полноценного знания методов анализа и исследования пользовательского опыта, техник активного исследования и наблюдения, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении ПХЗ.</p>
<p>Уметь: собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта.</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта</p>	<p>Обучающийся не вполне умеет собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.</p>	<p>Обучающийся в основном умеет собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта. Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении ПХЗ.</p>	<p>Обучающийся в полной мере умеет собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта. Свободно оперирует приобретенными умениями при выполнении ПХЗ.</p>
<p>Владеть: инструментами Google и Yandex-</p>	<p>Обучающийся не владеет или владеет в</p>	<p>Обучающийся в неполном объеме владеет</p>	<p>Обучающийся в основном владеет инструментами</p>	<p>Обучающийся в полной мере владеет</p>

аналитики, инструментами планирования и фиксации задач.	недостаточной степени инструментами Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач.	инструментами Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает незначительные затруднения при выполнении ПХЗ.	инструментами Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач.
---	---	--	---	---

ПК-4 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования

Знать: как работать с данными; принципы композиции и технические особенности различных платформ для создания инфографики	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточность знания работы с данными; принципы композиции и технические особенности различных платформ для создания инфографики.	Обучающийся демонстрирует неполное знание работы с данными; принципы композиции и технические особенности различных платформ для создания инфографики. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в основном демонстрирует наличие знания работы с данными; принципы композиции и технические особенности различных платформ для создания инфографики, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает некоторые затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся демонстрирует наличие полноценного знания работы с данными; принципы композиции и технические особенности различных платформ для создания инфографики, свободно оперирует приобретенными знаниями при выполнении ПХЗ.
Уметь: анализировать и визуализировать различные данные; создавать инфографику различными способами.	Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет анализировать и визуализировать различные данные; создавать инфографику	Обучающийся не вполне умеет анализировать и визуализировать различные данные; создавать инфографику различными способами. Допускаются	Обучающийся в основном умеет анализировать и визуализировать различные данные; создавать инфографику различными способами.	Обучающийся в полной мере умеет анализировать и визуализировать различные данные; создавать инфографику различными способами. Свободно оперирует

	различными способами.	значительные ошибки, проявляется недостаточность умения, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Умение освоено, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении ПХЗ.	приобретенным умением при выполнении ПХЗ.
Владеть: инструментами анализа и визуализации данных; инструментами создания инфографики.	Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет инструментами анализа и визуализации данных; инструментами создания инфографики.	Обучающийся в неполном объеме владеет инструментами анализа и визуализации данных; инструментами создания инфографики, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в основном владеет инструментами анализа и визуализации данных; инструментами создания инфографики, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает незначительные затруднения при выполнении ПХЗ.	Обучающийся в полном объеме владеет инструментами анализа и визуализации данных; инструментами создания инфографики.

ПК-6 Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

<p>Знать: программы макетирования и прототипирования интерфейсов.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний программ макетирования и прототипирования интерфейсов.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное наличие знаний программ макетирования и прототипирования интерфейсов, обучающийся испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.</p>	<p>Обучающийся в основном демонстрирует наличие знаний программ макетирования и прототипирования интерфейсов, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении ПХЗ.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует наличие полноценных знаний программ макетирования и прототипирования интерфейсов.</p>
<p>Уметь: работать в SketchApp, Figma, Adobe XD, Axure.</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет работать в SketchApp, Figma, Adobe XD, Axure.</p>	<p>Обучающийся не вполне умеет работать в SketchApp, Figma, Adobe XD, Axure. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений, по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при выполнении ПХЗ.</p>	<p>Обучающийся в основном умеет работать в SketchApp, Figma, Adobe XD, Axure. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при выполнении ПХЗ.</p>	<p>Обучающийся в полной мере умеет работать в SketchApp, Figma, Adobe XD, Axure. Свободно оперирует приобретенными умениями при выполнении ПХЗ.</p>

<p>Владеть: навыками макетирования, прототипирования, подготовки макетов к разработке и написания технического задания.</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет навыками макетирования, прототипирования, подготовки макетов к разработке и написания технического задания.</p>	<p>Обучающийся в неполном объеме владеет навыками макетирования, прототипирования, подготовки макетов к разработке и написания технического задания, допускает значительные ошибки, испытывает значительные затруднения при выполнении ПХЗ.</p>	<p>Обучающийся в основном владеет навыками макетирования, прототипирования, подготовки макетов к разработке и написания технического задания, но допускает незначительные ошибки, неточности, испытывает незначительные затруднения при выполнении ПХЗ.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет навыками макетирования, прототипирования, подготовки макетов к разработке и написания технического задания.</p>
--	---	---	---	--

Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:

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. Промежуточная аттестация по дисциплине не предусматривает специальной подготовки по экзаменационным билетам.

Основной формой отчета по дисциплине являются комплекс учебных заданий (1-2 раздел) или готовая проектная работа / набор проектных работ (3–10 разделы).

Также формой отчета являются:

- результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;
- презентация проекта в различных формах (см п. б).

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

- за прохождение теста в рамках онлайн-курса
- за работу над ПХЗ
- за презентацию проекта

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 ПХЗ	60
Презентация проекта	20

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

Балл, полученный при прохождении теста в рамках онлайн-курса	Балл для промежуточной аттестации
0-40	0
41-50	4
51-65	8
66-80	12
81-90	16
91-100	20

Работа над ПХЗ оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания ПХЗ (баллы)	Описание
46-60	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, 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	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, 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	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0-15	Задание не выполнено или выполнено частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, 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 художественных решениях проекта; не имеет самостоятельной художественной ценности.
1-7	Презентация в общих чертах соответствует проекту, но в недостаточной степени отражает его характеристики, дает неполное представление об уникальных художественных решениях проекта; не имеет или имеет низкую самостоятельную художественную ценность.
8-14	Презентация в достаточной степени отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, в основном демонстрирует уникальные художественные решения проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) в основном соответствует визуальному ряду.
15-20	Презентация полностью отражает образные, структурные и функциональные характеристики проекта, наглядно демонстрирует уникальные художественные решения проекта, логическую взаимосвязь художественных решений внутри проекта; имеет самостоятельную художественную ценность и выразительность, звуковое сопровождение (если предусмотрено формой презентации) вполне соответствует визуальному ряду и подчеркивает его достоинства.

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

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

7. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а. Основная литература

1. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование : учебное пособие для среднего профессионального образования / А. Г. Алексеев. — 2-е изд. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 90 с. — (Профессиональное образование). — ISBN 978-5-534-11134-7. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/456785> (дата обращения: 26.03.2020).
2. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454518> (дата обращения: 26.03.2020).
3. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2020. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // ЭБС Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/454541> (дата обращения: 26.03.2020).
4. 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: 26.03.2020).

б. 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. Папанек В. Дизайн для реального мира. - М.:ИД АРОНОВ, 2012 - 416 с.
3. Мюллер-Брокманн Й. Модульные системы в графическом дизайне - М.: Студия Артемия Лебедева, 2014. - 184с.
4. Лебедев А. Ководство (четвертое издание) - М.: Студия Артемия Лебедева, 2013 - 536 с.
5. Итан Маркотт. Отзывчивый веб-дизайн. - М.: Манн, Иванов и Фербер, 2012 - 170 с.

6. Дэвид Берман. Do Good Design. Как дизайнеры могут изменить мир. - М. Символ-Плюс. 2011. - 198 стр.
7. John Krahenbuhl. Axure RP Prototyping Cookbook. - UK, Birmingham, PACT Publishing. 2014. - 300 стр.
8. Sandee Cohen, Diane Burns. Digital Publishing with Adobe InDesign CS6. - USA, California, Adobe Press, 2012. - 266 стр
9. Алан Купер, Роберт Рейман, Дэвид Кронин. Об интерфейсе. Основы проектирования взаимодействия. - С-Пб. Символ-Плюс. 2009. - 686 стр.

в. 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
3. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов:
 - Figma
 - Adobe XD
 - Axure

г. Интернет источники

1. Дайджест продуктового дизайна <https://jvetrau.com/>
2. Дизайн-мышление. Гайд по процессу <https://tilda.education/courses/web-design/designthinking/>
3. Дизайн продуктов <https://bureau.ru/soviet/productdesign/selected/>

д. Онлайн-курсы по дисциплине:

- Дизайн цифровых сред 1 модуль
<https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=3043>
- Дизайн цифровых сред 2 модуль
<https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=4405>
- Дизайн цифровых сред 3 модуль
<https://lms.mospolytech.ru/course/view.php?id=190>

8. Материально-техническое обеспечение дисциплины

— 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: Figma, Adobe XD, 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: Figma, Adobe XD, 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: Figma, Adobe XD, 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: Figma, Adobe XD, 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: Figma, Adobe XD, 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: Figma, Adobe XD, Axure (бесплатно)

9. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

Для подготовки к экзамену, обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над проектом является одной из наиболее сложных комплексных задач, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. 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 (закрывающийся в разработке и выполнении концептуального или функционального прототипа проектируемого медиа)

— презентационный (закрывающийся в подготовке презентации проекта (для всех разделов дисциплины презентация является экранной – см. п. б), 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 ПХЗ.

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

Объемы ПХЗ 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.

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

5. Требования к презентации ПХЗ.

Презентация должна соответствовать ПХЗ, 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 ПХЗ по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате *.pdf) и экранная презентация (видеоролик). Формы презентации для ПХЗ каждого из разделов дисциплины определены в таблице в разделе 6.

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. 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.

10. Методические рекомендации для преподавателя

Дисциплина «Дизайн цифровых сред» является профилирующей при освоении образовательной программы дисциплиной и состоит из практических занятий, направленных на освоение профессиональных компетенций дизайнера цифровых медиа.

Преподавание дисциплины «Дизайн цифровых сред» основывается на следующих принципах:

1. Ориентация на проектность: все задания дисциплины имеют проектный характер, предполагающий обязательную постановку профессиональной задачи: выявление общей графической и композиционной идеи на основе содержательной составляющей, и её визуализацию 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 ПХЗ 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.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Дизайн цифровых медиа».

Программу составил:
Старший преподаватель



/Е.И. Тулин/

Программа утверждена на заседании кафедры «Художественно-технического оформления печатной продукции»

15 апреля 2021 г., протокол № ____

Заведующий кафедрой
старший преподаватель



/Е.Б. Третьяк/

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

Специальность: 54.04.01 «Дизайн»

Форма обучения: очно-заочная

Виды профессиональной деятельности:

научно-исследовательская, педагогическая, проектная

Кафедра: Художественно-техническое оформление печатной продукции

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.1.2.8 «Дизайн цифровых сред»

Состав:

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств

Составитель:

Е.И. Тулин, старший преподаватель

Москва 2021

**Перечень оценочных средств по дисциплине
«Дизайн цифровых сред»**

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	<p>Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций. Для успешного выполнения ПХЗ обучающийся должен:</p> <ul style="list-style-type: none"> — Знать: методы анализа и исследования пользовательского опыта, техники активного исследования и наблюдения; как работать с данными; принципы композиции и технические особенности различных платформ для создания инфографики; программы макетирования и прототипирования интерфейсов — Уметь собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта; анализировать и визуализировать различные данные; создавать инфографику различными способами; работать в программах SketchApp, Figma, Adobe XD, Axure — Владеть инструментами Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач; инструментами анализа и визуализации данных; инструментами создания инфографики; навыками макетирования, прототипирования, подготовки макетов к разработке и написания технического задания. 	Тема проектно-художественного задания

ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Б1.1.2.8 «Дизайн цифровых сред»					
ФГОС ВО 54.04.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессиональные компетенции:					
Компетенции		Перечень компонентов	Технология формирования компетенций	Форма оценочного средства	Степени уровней освоения компетенций
Код компетенции	Формулировка				
ПК-1	Способен определять возможные варианты интерфейсных решений, наилучшим образом соответствующие задачам пользователей	<p>Знать методы анализа и исследования пользовательского опыта, техники активного исследования и наблюдения.</p> <p>Уметь собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта</p> <p>Владеть инструментами Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач</p>	самостоятельная работа, практические занятия, консультации по электронной переписке или в соцсетях	ПХЗ	<p>Базовый уровень: — собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта</p> <p>Повышенный уровень: — свободно владеть инструментами Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач</p>

ПК-4	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	<p>Знать: как работать с данными; принципы композиции и технические особенности различных платформ для создания инфографики</p> <p>Уметь: анализировать и визуализировать различные данные; создавать инфографику различными способами</p> <p>Владеть: инструментами анализа и визуализации данных; инструментами создания инфографики</p>	самостоятельная работа, практические занятия, консультации по электронной переписке или в соцсетях	ПХЗ	<p>Базовый уровень: – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения.</p> <p>Повышенный уровень: – способность создавать на высоком профессиональном уровне оригинальные авторские проекты в области дизайна цифровых сред</p>
ПК-6	Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p>Знать Программы макетирования и прототипирования интерфейсов</p> <p>Уметь работать в SketchApp, Figma, Adobe XD, Axure</p> <p>Владеть навыками макетирования, прототипирования, подготовки макетов к разработке и написания технического задания.</p>	самостоятельная работа, практические занятия, консультации по электронной переписке или в соцсетях	ПХЗ	<p>Базовый уровень: — работать в SketchApp, Figma, Axure</p> <p>Повышенный уровень: — свободно владеть навыками макетирования, прототипирования, подготовки макетов к разработке и написания технического задания.</p>

Темы проектно-художественных заданий и этапы освоения компетенций

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины Темы ПХЗ	Код компетенции	Этапы освоения компетенций
1.	Основы композиции: компоненты и средства композиции, особенности изобразительной поверхности книги		
1.1	Создание ряда единичных графических композиций с заданными пластическими и эмоционально-образными характеристиками, учитывающих особенности поверхности книжного разворота	ПК-1	<p>Знать: художественные и функциональные возможности различных выразительных средств изобразительного искусства; задачи и соответствующие им приемы графической композиции;</p> <p>Уметь: соединять элементы изображения в единую образно цельную композицию;</p> <p>Владеть: приемами и выразительными средствами изобразительного искусства; навыками создания функциональной и художественно выразительной композиции.</p>
1. Проектирование сайтов, сервисов и приложений			
1.1	Анализ выданной преподавателем индивидуальной ситуации взаимодействия «пользователь-проблема-приложение / сервис / сайт», проведение исследования в рамках задания, выдвижение гипотезы решения и формирование прототипа гипотетического сайта / сервиса / приложения для решения задания.	ПК-4	<p>Знать Программы макетирования и прототипирования интерфейсов</p> <p>Уметь работать в SketchApp, Figma, Adobe XD, Axure</p> <p>Владеть навыками макетирования, прототипирования, подготовки макетов к разработке и написания технического задания.</p>
		ПК-1	<p>Знать методы анализа и исследования пользовательского опыта, техники активного исследования и наблюдения.</p> <p>Уметь собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта</p> <p>Владеть инструментами Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач</p>
2. Проектирование интерактивной инфографики			
2.1	Анализ выданной преподавателем индивидуальной темы,	ПК-6	Знать: как работать с данными; принципы композиции и технические особенности

	связанной с большим объемом данных разной типологии, проведение исследования в рамках задания, выдвижение гипотезы упорядочивания и организации данных в наиболее подходящий формат и формирование прототипа гипотетической инфографики / дашборда для решения задания.		различных платформ для создания инфографики Уметь: анализировать и визуализировать различные данные; создавать инфографику различными способами Владеть: инструментами анализа и визуализации данных; инструментами создания инфографики
3. Проектирование электронных изданий			
3.1	Анализ выданной преподавателем индивидуальной литературной темы, проведение исследования в рамках задания, выдвижение варианта творческого решения задачи в наиболее подходящем формате и формирование прототипа для решения задания.	ПК-4	Знать: как работать с различными неупорядоченными данными; принципы композиции и технические особенности различных платформ для создания электронных изданий Уметь: анализировать и визуализировать различные данные; создавать электронные издания различными способами Владеть: инструментами создания электронных изданий
		ПК-6	Знать методы анализа и исследования пользовательского опыта, техники активного исследования и наблюдения. Уметь собирать аналитические данные, анализировать их и вычленять нужные, получать инсайды из пользовательского опыта Владеть инструментами Google и Yandex-аналитики, инструментами планирования и фиксации задач

Требования к объему и уровню сложности ПХЗ

Раздел/стр	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	минимальные требования к объему	минимальные требования к уровню исполнения (сложности)
1.	Проектирование сайтов, сервисов и приложений	Анализ выданной преподавателем индивидуальной ситуации взаимодействия «пользователь-проблема-приложение / сервис / сайт», проведение исследования в рамках задания, выдвижение гипотезы решения и формирование прототипа гипотетического сайта / сервиса / приложения для решения задания.	Макеты экранов приложения / сайта / сервиса, соединенные гиперссылками не менее 10	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	Проектирование интерактивной инфографики	Анализ выданной преподавателем индивидуальной темы, связанной с большим объемом данных разной типологии, проведение исследования в рамках задания, выдвижение гипотезы упорядочивания и организации данных в наиболее подходящий формат и формирование прототипа гипотетической инфографики / дашборда для решения задания.	Макеты экранов приложения / сайта / сервиса, соединенные гиперссылками не менее 10	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	Проектирование электронных изданий	Анализ выданной преподавателем индивидуальной литературной темы, проведение исследования в рамках задания, выдвижение варианта творческого решения задачи в наиболее подходящем формате и формирование прототипа для решения задания.	Макеты экранов приложения / сайта / сервиса, соединенные гиперссылками не менее 10	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.
---	------------------------------------	---	--	--