

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

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

Дополненная реальность

Направление подготовки  
54.03.01 «Дизайн»

Профиль  
Графический дизайн мультимедиа

Квалификация  
Бакалавр

Формы обучения  
Очная, очно-заочная

Москва, 2024 г.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по специальности 54.03.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн мультимедиа».

**Программу составил:**

Ассистент

/М.М. Кондратьева

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

«27» января 2024 г., протокол № 4

и.о. заведующего кафедрой

/Е.А. Подтуркина/

**Программа согласована:**

Директор  
Института графики и искусства книги  
им. В.А. Фаворского

/С.Ю.Биричев/

## Содержание

1.	Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине	4
2.	Место дисциплины в структуре образовательной программы	4
3.	Структура и содержание дисциплины	4
3.1.	Виды учебной работы и трудоемкость	4
3.2.	Тематический план изучения дисциплины	6
3.3.	Содержание дисциплины	7
3.4.	Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий	7
3.5.	Тематика курсовых проектов (курсовых работ)	7
4.	Учебно-методическое и информационное обеспечение	7
4.1.	Нормативные документы и ГОСТы	7
4.2.	Основная литература	7
4.3.	Дополнительная литература	7
4.4.	Электронные образовательные ресурсы	8
4.5.	Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение	8
4.6.	Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы	8
5.	Материально-техническое обеспечение	8
6.	Методические рекомендации	8
6.1.	Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения	8
6.2.	Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	8
7.	Фонд оценочных средств	9
7.1.	Методы контроля и оценивания результатов обучения	9
7.2.	Шкала и критерии оценивания результатов обучения	9
7.3.	Оценочные средства	9

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

К **основным целям** освоения дисциплины «Дополненная реальность» следует отнести:

— формирование системных навыков практической деятельности в области проектирования печатных и электронных изданий, а также навыков проектной деятельности, объединения в рамках единого проекта различных технологий и медиа, творческого использования их специфических особенностей, умеющего добиваться композиционной и структурной логики, эстетической цельности и функциональности проектов в области визуализации информации.

К **основным задачам** освоения дисциплины «Дополненная реальность» следует отнести формирование у обучающихся следующих знаний и практических навыков:

- освоение выразительных возможностей искусства графики
- получение навыков формулирования дизайн-концепции проекта, анализа и структурирования содержательной составляющей проекта;
- получение навыка выбора адекватных с функциональной и эстетической точки зрения графических, композиционных, технологических и конструктивных приемов визуализации проекта;
- освоение методологии объединения композиционных элементов проекта в единую визуальную и смысловую систему;
- освоение навыков творческого подхода к шрифтовому оформлению проекта;
- освоение принципов анализа особенностей современных материалов и технологий, способных влиять на эстетическую выразительность проекта;
- получение знаний об истории и логике развития печатно-графического искусства, о причинах трансформации художественного языка;
- овладение профессиональной терминологией, получение навыков её корректного использования в письменной и устной форме;
- получение навыка развернутой профессиональной оценки художественно-технического оформления проекта, создания визуального отчета о проделанной практической и аналитической работе.

В результате освоения дисциплины (модуля) у обучающихся должны быть сформированы следующие компетенции и должны быть достигнуты следующие результаты обучения как этап формирования соответствующих компетенций:

<b>Код компетенции</b>	<b>В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать</b>	<b>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине</b>
------------------------	--	--

ПК-2	<p>Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Знать:</b>  — 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;</p> <p><b>Уметь:</b>  — 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;</p> <p><b>Владеть:</b>  — Изучением 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</p>
------	--	--

		Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством Подготовка графических материалов для передачи в производство;
--	--	--

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Дополненная реальность» относится к числу факультативных учебных дисциплин образовательной программы бакалавриата 54.03.01 Дизайн, изучающих дисциплину ФТД.3 Дополненная реальность.

Дисциплина «Дополненная реальность» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Графическая подача проекта (дизайн-проектирование)
- Актуальные проблемы современного искусства
- Пространственная композиция
- Основы режиссуры
- Основы операторского мастерства
- Компьютерные технологии в графическом дизайне
- Проектирование
- Живопись
- Рисунок
- Шрифт
- Анимация

## 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 2 зачетные единицы (36 часов)

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

#### 3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			7	
<b>1</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>36</b>	<b>36</b>	
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	36	36	
<b>2</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>			
	Зачет/диф.зачет/экзамен	зачет		
	<b>Итого</b>	<b>36</b>		

### 3.1.2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			7	
<b>1</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	18	18	
	В том числе:			
1.1	Лекции			
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	18	18	
<b>2</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>			
	Зачет/диф.зачет/экзамен	зачет		
	<b>Итого</b>	18		

### 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.	Дополненная реальность в видео	9			9		
2.	Трехмерное моделирование	9			9		
3.	Сервисы дополненной реальности	9			9		
4.	Unity+Vuforia	9			9		
<b>Итого</b>		<b>36</b>			<b>36</b>		

#### 3.2.2. 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.	Дополненная реальность в видео	4,5			4,5		
2.	Трехмерное моделирование	4,5			4,5		
3.	Сервисы дополненной реальности	4,5			4,5		
4.	Unity+Vuforia	4,5			4,5		
Итого		18			4,5		

### 3.3 Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание темы (раздела)
1	Дополненная реальность в видео	Обучение созданию совмещения видеосъемки и виртуального пространства
2	Трехмерное моделирование	Создание моделей, текстур, сцен и анимации средствами Maxon Cinema 4D или Blender
3	Сервисы дополненной реальности	Изучение возможностей и работа с сервисами Layar и Aurasma или иной другой, более актуальной на момент проведения занятий
4	Unity+Vuforia	Создание мобильного приложения дополненной реальности для iOS и Android средствами Unity и Vuforia

### 3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

#### 3.4.1. Семинарские/практические занятия

*Семинарские/ практические занятия не предусмотрены ОП и рабочим учебным планом.*

#### 3.4.2. Лабораторные занятия

1. Обучение созданию совмещения видеосъемки и виртуального пространства
2. Создание моделей, текстур, сцен и анимации средствами Maxon Cinema 4D или Blender
3. Изучение возможностей и работа с сервисами Layar и Aurasma или иной другой, более актуальной на момент проведения занятий
4. Создание мобильного приложения дополненной реальности для iOS и Android средствами Unity и Vuforia



### 3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

*Курсовые работы не предусмотрены ОП и рабочим учебным планом*

## 4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

### 4.1 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 составлена в **2024** году в соответствии с:

- 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
- Образовательной программой высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»)
- Учебным планом университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»

Год начала подготовки: **2024**.

### 4.2 Основная литература

1. Разработка мультимедийных приложений с использованием библиотек OpenCV и IPP: курс. — Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ». 2016 год — 516 страниц (<http://www.knigafund.ru/books/177982>)
2. Введение в разработку мультимедийных приложений с использованием библиотек OpenCV и IPP: курс — Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016 год — 382 страницы (<http://www.knigafund.ru/books/177908>)
3. Костюченко О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. — М.: Директ-Медиа, 2015. — 208 с. (<http://www.knigafund.ru/books/182407>)
4. Ли М. Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс — КемГУКИ, 2014 год — 63 страницы (<http://www.knigafund.ru/books/183865>)
5. Магазанник В. Д. Человеко-компьютерное взаимодействие: учебное пособие — Логос, 2007 год — 257 страниц (<http://www.knigafund.ru/books/178657>)
6. Маньковская Н. Б., Бычков В. В. Современное искусство как феномен техногенной цивилизации. — Редакционно-издательский отдел ВГИК, 2011 год — 208 страниц (<http://www.knigafund.ru/books/181669>)

### 4.3 Дополнительная литература

1. Основы информатики. Компьютерная графики : лаб. Работы для спец. 051900 «Графика» / М-во образования РФ; МГУП; сост. Болдасов В.С., Марголин Л.Н. — М. : МГУП, 2003. — 119 с.

2. Келейников, И.В. Типографика книги : учебное пособие по спец. 070902.65 – «Графика» / И. В. Келейников ; М-во образования и науки РФ; Федер. Агентство по образованию; МГУП. – М. : МГУП, 2008. – 105 с.

#### 4.4 Электронные образовательные ресурсы

1. Онлайн-курсы по дисциплине: <https://lms.mospolytech.ru/>

#### 4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Операционные системы Mac OS и Windows (новейшие версии).
2. Графический пакет Adobe Creative Suite версий 6 (CC), включающий в себя программы Adobe Photoshop; Adobe Illustrator; Adobe InDesign; Adobe After Effects, Adobe Premiere, Adobe Acrobat Professional, Adobe Muse, Adobe Media Encoder, Adobe Edge Animate, Adobe Animate, Adobe Fireworks, Adobe Audition, Cinema 4DLite
3. Браузеры Internet Explorer, Safari, Chrome с установленными новыми плагинами Adobe Flash Player
4. Unity, Vuforia, JDK, JRE, Android developer kit, XCode, Blender
5. Наборы актуальных видео кодеков.

#### 4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. mindmeister.com
2. <https://helpx.adobe.com>
3. trello.com
4. <https://drive.google.com>
5. developer.vuforia.com
6. Layar.com
7. Aurasma.com

### 5. Материально-техническое обеспечение

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры  
«Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3319.  
125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры  
«Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3320.  
125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.

— Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3326.

125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.

— Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3327.

125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

Столы, стулья, компьютеры, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер.

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г.

## **6. Методические рекомендации**

### **6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения**

Преподавание дисциплины «Дополненная реальность» основывается на следующих принципах:

1. Ориентация на проектность: все задания дисциплины (за исключением заданий 1 раздела) 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.

## **6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины**

Задание выдается студенту индивидуально в рамках заданного общего направления работы. Работа допускает агрегацию различного медийного и литературного материала с целью максимально полного раскрытия темы.

## **7. Фонд оценочных средств**

### **7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения**

Методика преподавания дисциплины «Дополненная реальность» 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.

## 7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Форма промежуточной аттестации: *зачет*.

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачета проводится преподавателем по результатам выполнения всех видов учебной работы, предусмотренных учебным планом по данной дисциплине методом оценки количественных и качественных показателей выполнения заданий.

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

<b>Дополненная реальность</b>					
ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие общепрофессиональные и профессионально-специализированные компетенции:					
<b>Компетенции</b>		<b>Перечень компонентов</b>	<b>Технология формирования компетенций</b>	<b>Форма оценочного средства</b>	<b>Степени уровней освоения компетенций</b>
<b>Код компетенции</b>	<b>Формулировка</b>				
ПК-2	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<b>Знать:</b> 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	самостоятельная работа, индивидуальное и коллективное обсуждение, консультации в электронной переписке, онлайн-курсы	ПХЗ	<b>Базовый уровень:</b> – способность использовать теоретические, практические знания и навыки, полученные в процессе обучения. <b>Повышенный уровень:</b> – способность создавать на высоком профессиональном уровне оригинальные

		<p>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  <b>Уметь:</b>          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  <b>Владеть:</b>          Изучением информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>			<p>авторские проекты в области оформления печатной продукции и мультимедиа</p>
--	--	---	--	--	--

		<p>Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством</p> <p>Подготовка графических материалов для передачи в производство</p>			
--	--	---	--	--	--

### 7.3 Оценочные средства

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** — завершённое 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 «Дополненная реальность» отличается от ПХЗ по другим дисциплинам комплексным подходом к работе над проектом: при выполнении ПХЗ используются знания и навыки, полученные не только в рамках обучения дисциплине «Дополненная реальность», 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 «Дополненная реальность» обучающийся должен:

— знать возможности выразительных средств изобразительного искусства, возможности современных информационных и полиграфических 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:

Ра зд ел/ се ме ст р	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	допустимые формы отчета	Форма презентации (П: в форме плаката или планшета; Э: в формате видео
7	Дополненна я	Созданию совмещения видеосъемки и	видеоролик	Э



	реальность в видео	виртуального пространства		
7	Трехмерное моделирование	Создание моделей, текстур, сцен и анимации средствами Maxon Cinema 4D	видеоролик	Э
7	Unity+Vuforia	Создание мобильного приложения дополненной реальности для iOS и Android средствами Unity и Vuforia	мобильное приложение	Э

### 7.3.1. 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.

### 7.3.2. Промежуточная аттестация

Форма промежуточной аттестации: *зачет*

Промежуточная аттестация обучающихся в форме зачета 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 готовая проектная работа.

Также формой отчета являются:

— презентация проекта в различных формах (*см п. 7*).

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

— за работу над ПХЗ

— за презентацию проекта

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

Источник баллов	Максимальный балл
Работа над ПХЗ	70
Презентация проекта	30

Работа над ПХЗ оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания ПХЗ (баллы)	Описание
46–70	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:

<b>Шкала оценивания презентации (баллы)</b>	<b>Описание</b>
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.
15–30	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 «зачтено», или «не зачтено».

<b>Суммарный балл</b>	0–40	41–100
<b>Итоговая оценка</b>	Не зачтено	Зачтено