

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Максимов Алексей Борисович

Должность: директор департамента по образовательной политике

Дата подписания: 09.11.2023 17:29:21

Уникальный идентификатор:

8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

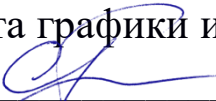
**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования**

**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/**

Утверждаю

Директор

Института графики и искусства книги

  
\_\_\_\_\_ С.Ю.Биричев

«16» февраля 2023 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**Б1.2.ЭД.1 «Видеосценография»**

Направление подготовки

**54.05.03 Графика**

Специализация **Художник анимации и компьютерной графики**

Квалификация (степень) выпускника

**Специалист**

Форма обучения

**Очная**

Москва 2023 г.

**Разработчик(и):**

Старший преподаватель,  
заведующий лабораторией «Фото и мультимедиа»



/А.М. Кравченко/

**Согласовано:**

И.о. заведующего кафедрой «Художественно-техническое  
оформление печатной продукции», канд. искусствоведения



/Е.А. Подтуркина/

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

Целями освоения специалистами дисциплины Б1.2.ЭД.1 «Видеосценография» являются:

Изучение видеосценографии дает важное понимание связи поверхности воспроизведения и динамически изменяющегося изображения. Понимание этой связи дает ключ к пониманию сути специальности сценограф и художник сцены — это и является целью дисциплины

**Основные задачи** освоения дисциплины Б1.2.ЭД.1 «Видеосценография»: Разработка интерактивного средового дизайна для творческих проектов, световых и мультимедийных шоу, выставочных и театральных проектов. Проектирование и режиссирование цифровых сред. Создание медиапространств от создания нарратива и сценариев до визуальных концепций.

Обучение по дисциплине Б1.2.ЭД.1 «Видеосценография» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

<b>Коды компетенции</b>	<b>Результаты освоения ООП Содержание компетенций*</b>	<b>Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине**</b>
ПК-5	<i>Способен создавать структурные руководства по проектированию графического пользовательского интерфейса и продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса</i>	<b>Знать:</b> Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности Профессиональная терминология в области дизайна <b>Уметь:</b> Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации <b>Владеть:</b> Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформлении требуемой для этого документации

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина Б1.2.ЭД.1 «Видеосценография» относится к числу дисциплин вариативной части образовательной программы специалиста 54.05.03 «Графика» по специализации «Художник анимации и компьютерной графики».

Дисциплина Б1.2.ЭД.1 «Видеосценография» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

- Дизайн цифровых сред;
- Технологическое предпринимательство;
- Современные проблемы дизайна.

Полученные компетенции используются в дисциплинах:

- Арт-дирекшен;
- Маркетинг и управление проектами.

Для освоения учебной дисциплины, обучающиеся должны владеть следующими знаниями и компетенциями: ПК-2, ПК-5.

### 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц (144 часа).

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

##### 3.1.1. Очная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры
			10
	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>72</b>	72
	В том числе:		
.1	Лекции		
.2	Семинарские/практические занятия	72	72
.3	Лабораторные занятия		
	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>72</b>	72
	В том числе:		
.1	Изучение литературы по дисциплине	24	24
.2	Выполнение практических заданий	48	48
	<b>Промежуточная аттестация</b>		

	Зачет/диф.зачет/экзамен		Зачет
	<b>Итого</b>	<b>144</b>	

### 3.2. Тематический план изучения дисциплины

#### 3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					СРС
		Всего	Аудиторная работа				
			Лекц.	Сем./ практ.	Лаб.	Практ.	
	<b>Раздел 1. Мультимедийный театр</b>	<b>24</b>		<b>6</b>			<b>6</b>
	Что такое Мультимедийный театр	6		2			2
	Обзор видов и технологии	8		2			2
	Оформление работ в портфолио	10		2			2
	<b>Раздел 2. Видеомэппинг</b>	<b>24</b>		<b>6</b>			<b>6</b>
	Что такое видеомэппинг	6		2			2
	Технологии для создания и работы с видеомэппингом	10		2			2
	Работа с 3D и визуализацией для демонстрации пространственных взаимодействий	8		2			2
	<b>Раздел 3. Аудиальные влияния</b>	<b>24</b>		<b>6</b>			<b>6</b>
	Влияние аудио на аудиторию	10		2			2
	Обзор существующих аудиопроектов	8		2			2
	Цвет, свет, звук. Анализ возможностей	6		2			2
	<b>Раздел 4. Технический комплекс интерактивных реакций</b>	<b>24</b>		<b>6</b>			<b>6</b>
	Составление сценария. Режиссура пространства	10		2			2
	Организация работы с пространством	8		2			2

	Инструментарий создания иммерсивных пространств	6		2		2
	<b>Раздел 5. Проектная работа</b>	<b>48</b>		<b>48</b>		<b>48</b>
	<b>Итого</b>	<b>144</b>		<b>72</b>		<b>72</b>

### 3. Содержание дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела	Форма текущего контроля успеваемости	Технология проведения (контактная работа/ дистанционно)
1.	Мультимедийный театр	Выявления влияния мультимедийности и интерактивности в театральной и аудиовизуальной культуре в истории и в настоящий момент	Зачет	Контактная работа, дистанционные консультации
2	Видеомэппинг	Различные системы освещения и работы с ним как способ изменения среды	Зачет	Контактная работа, дистанционные консультации
3	Аудиальные влияния	Рассмотрение звука как инструмента, формирующего понимание сценического действия зрителем	Зачет	Контактная работа, дистанционные консультации
4	Технический комплекс интерактивных реакций	Рассмотрение различных способов реализации иммерсивного сценария в театре и шоу	Зачет	Контактная работа, дистанционные консультации
5	Проектная работа	Формирование собственного проекта	Зачет	Контактная работа, дистанционные консультации

#### 3.4. Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

##### 3.4.1. Семинарские/практические занятия

<b>Раздел 1. Мультимедийный театр</b>	Содержание практических занятий
Выявления влияния мультимедийности и интерактивности в театральной и аудиовизуальной культуре в истории и в настоящий момент	Необходимо изучить возможности и средства для работы с пространством. Произвести обзор существующих примеров. Выбрать произведение для создания своего сценария и виртуальной инсталляции. Задание выполняется поэтапно в течение всего семестра по мере прохождения теоретической части.

Аналитика для цифрового проекта	Проанализировать рынок, поисковые запросы и тренды для выявления конкурентного, проблемного и семантического поля работы над проектом.
<b>Раздел 2. Видеомэппинг</b>	
Изучение возможностей и сценарных решений для создания видеоинсталляции	Необходимо изучить возможности и средства для работы с пространством. Произвести обзор существующих примеров. Выявить тренды. Определить возможности использования в собственном проекте
Подбор технических визуальных средств для проекта	Описать выбранное решение и подготовить материалы: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. иллюстрации</li> <li>2. модели</li> <li>3. сцены</li> <li>4. панорамы</li> <li>5. видеовставки и анимации</li> </ol> Сборка проекта в статическом виде
<b>Раздел 3. Аудиальные влияния</b>	
Изучение возможного влияния и взаимодействия с пользователем с помощью аудиоэффектов	Анализ и подбор технических и аудиосредств для создания мультимедийного проекта по выбранной теме.
<b>Раздел 4. Технический комплекс интерактивных реакций</b>	
Изучение технических возможностей для создания мультимедийной сценографии	Разработка цифровой инсталляции и/или виртуальной сцены. Подбор технических средств
<b>Раздел 5. Проектная работа</b>	
Выбор темы и создание собственного иммерсионного дизайн-проекта	На основании теоретических материалов раздела формируется тема практической работы, которая итерационно развивается в течение семестра.
Формулировка концепта практической работы	Для этого нужно декомпозировать выбранное произведение на сцены, или логические единицы и определить взаимодействие с пользователем наиболее гармоничное в сюжетной составляющей и в общей структуре проекта, а также наилучшим образом передаст авторский замысел.
Подготовка и сбор материалов для практической работы	Ранее, на этапах выбора темы и формирования концепции наличие структурированного медиа-насыщения проекта было опциональным. Сейчас оно становится необходимым для дальнейшего формирования проекта.

Подготовка сценария презентации	Содержание видео должно в полной мере показывать все аспекты вашего проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель должен в полной мере понять ваш проект без дополнительных комментариев и пояснений.
---------------------------------	---

## 4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

### 4.1. Нормативные документы и ГОСТы

1. Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования специальности 54.05.03 «Графика», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1013
2. Образовательная программа высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.05.03 «Графика» специализация «Художник анимации и компьютерной графики», утверждён в 2023 году.
3. Учебный план университета по направлению 54.05.03 «Графика» специализация «Художник анимации и компьютерной графики», утверждён в 2023 году.

### 4.2. Основная литература:

1. Костюченко О.А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. – М.: Директ-Медиа, 2015. – 208 с. (<http://www.knigafund.ru/books/182407>)
2. Ли М. Г. Мультимедийные технологии: учебно-методический комплекс — КемГУКИ, 2014 год — 63 страницы (<http://www.knigafund.ru/books/183865>)
3. Магазанник В. Д. Человеко-компьютерное взаимодействие: учебное пособие — Логос, 2007 год — 257 страниц (<http://www.knigafund.ru/books/178657>)
4. 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.

### 4.4 Электронные образовательные ресурсы

— первый модуль (семестр): <https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4941>

### 4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

- Операционные системы Mac OS или Windows (актуальные версии).
- Графический пакет Adobe Creative Suite версий 6 (актуальная версия), 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.

- Браузеры Internet Explorer, Safari, Chrome с установленными новыми плагинами Adobe Flash Player
- Наборы актуальных видео кодеков. Возможно из коллекции K-Lite.

## 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 «Видеосценография» является профилирующей при освоении образовательной программы дисциплиной и состоит из практических занятий, направленных на освоение общепрофессиональных и профессиональных компетенций дизайнера мультимедиа.

Преподавание дисциплины «Видеосценография» основывается на следующих принципах:

1. Последовательный подход: все задания дисциплины объединены общим проектным заданием и направлены на последовательное решение проектной задачи от этапа к этапу. От исследования темы через выявление общей графической и композиционной идеи на основе содержательной составляющей до её визуализации доступными (заданными) средствами.
2. Внимание к концептуальной составляющей: одним из основных этапов работы над проектом является формирование его концепции. Три основных вопроса, на которые должна отвечать концепция проекта, это «что?», «для кого?» и «как?».
3. Ориентация на решение глобальных творческих и функциональных задач в рамках конкретного задания: обучающийся должен получить ясное понимание того, какие пластические задачи общего порядка ставятся перед ним в процессе выполнения задания;
4. Внимание к аналитической составляющей: задания по дисциплине должны иметь аналитическую, исследовательскую составляющую; важно, чтобы аналитическая работа выступала полноценной частью проекта, формирующей его принципиальные элементы;
5. Внимание к технологической составляющей: при составлении заданий и в процессе работы над ними в обязательном порядке рекомендуется учитывать роль технологической составляющей в процессе формирования художественного языка и окончательного облика проектируемого объекта;
6. Ориентация на достижение актуальности визуальной составляющей: преподаватель концентрирует внимание обучающегося на необходимости 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 практических работ раздела) обозначает принципиальные задачи раздела / темы, указывает на опыт, накопленный профессиональным сообществом в части, касающейся темы раздела, обозначает сложности и рассказывает о методике преодоления этих сложностей; высказанные теоретические, практические и методические положения разворачиваются и уточняются преподавателем в процессе обсуждения результатов индивидуальной работы каждого из студентов.
9. Теоретические основы дисциплины и методические принципы преподавания зафиксированы в онлайн-курсах по разделам дисциплины.

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

Для подготовки к зачету, обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над проектом по дисциплине является достаточно сложной комплексной задачей, требующей учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа задания степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

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

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

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

— практический (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. 6), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов).

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

4. Требования, предъявляемые к практической работе.

Формы практической работы для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам.

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

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

5. Требования к презентации практической работы.

Презентация должна соответствовать практической работе, отражать ее объемные, структурные, образные характеристики; наглядно демонстрировать уникальные особенности графических, композиционных и конструктивных решений; иметь самостоятельные художественные достоинства, в частности, оригинальный сценарий, наглядно раскрывающий особенности художественного замысла проекта, характер функционирования, взаимодействия с целевой аудиторией.

Презентации практической работы по дисциплине могут иметь две основные формы: презентация (комплект слайды в формате \*.pdf) и экранная презентация (видеоролик).

Точный формат презентации и шаблон оформления (размер и местоположение информационных надписей) является общим для всей группы студентов, и определяется преподавателем. Количество слайдов, набор изображений, включаемых в презентацию, их количество и взаиморасположение определяются студентом индивидуально, с учетом особенностей проекта и его художественного решения, по согласованию с преподавателем.

Длительность экранной презентации не должна быть меньше 60 секунд или больше 180 секунд.

#### 6. Требования к эссе.

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

7. Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-теста (в рамках онлайн-курса по соответствующему разделу дисциплины). Формат теста предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

## 7. Фонд оценочных средств

### 7.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

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

Методика преподавания дисциплины «Видеосценография» и реализация компетентного 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 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.

## 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. 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	<b>Мультимедийный театр</b>	Выбор тем и создание собственных дизайн-проектов сайтов, сервисов или приложений	2 презентаций на платформе Behance.net по одной на каждое задание практической работы. В каждой из презентаций показаны 4 типовых дизайн-макетов проектов, с 3 видами адаптивности для каждой и 2 цветовыми схемами для каждой страницы презентации.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
2	<b>Видеомэппинг</b>	Выбор темы практической работы	Презентация понятна, визуально проработана, есть структура показа, логика обоснования и подобрана материальная база источников информации для проекта.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.

		Формулировка концепта практической работы	концепция понятна, визуально проработана, есть сценарий и логика включения фиджитал-взаимодействий, продукт решен комплексно.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
3	<b>Аудиальные влияния</b>	Анализ и подбор технических и аудиосредств для создания мультимедийного проекта по выбранной теме.	Презентация в полной мере показывает изученность поисковых запросов, аудитории и трендов выбранной темы	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.
		Составление User Flow и Customer Journey Map	Презентация в полной мере показывает изученность движения пользователей по разрабатываемому проекту	Наличие понимания внутренней структуры проекта и умения выстроить систему иерархии внутри этой структуры; понимание возможностей композиционного и типографического методов структурирования текста; активное использование и комбинирования композиционных и типографических приемов для визуального структурирования текстов.
4	<b>Технический комплекс интерактивных реакций</b>	Разработка цифровой инсталляции и/или виртуальной сцены. Подбор технических средств	Визуализация проекта, выполненная в форме презентации на платформе Behance.net, в которой раскрывается концепция проекта, его детали, особенности механики и функционирования, показаны различные аспекты взаимодействия в формате видеоролика изображений и текстов	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.

5	<b>Проектная работа</b>	Подготовка и сбор материалов для практической работы	Объем материалов значителен и в полной мере соответствует основной теме. Структура материалов равномерно охватывает всю полноту темы.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		Прототипирование собственного фиджитал-продукта	Визуализация в полной мере отражает концепцию и передает замысел автора издания и представляет собой законченное художественное высказывание. Включение интерактивных взаимодействий комплексно, обосновано, понятно и работает на благо общего проекта.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		Подготовка сценария презентации	раскадровка понятна, визуально проработана, есть сценарий показа и логика развития сюжета, проработана музыка и текстовое сопровождение.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.
		Сборка проекта в презентационный ролик	видео нужной длины, визуально проработано, музыка и текстовое сопровождение соответствуют сюжету и настроению проекта, фиджитал-взаимодействия отражены, их включение в проект гармонично и обоснованно. Видео представляет собой качественное художественное высказывание.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.

		Подготовка презентации проекта	Презентация в полной мере показывает все аспекты проекта, его функциональные, дизайнерские и структурные качества. Зритель в полной мере понимает проект без дополнительных комментариев и пояснений.	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.

### 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 «Видеосценография».

#### 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 «видеосценография» — зачет. Практические работы являются основным оценочным средством освоения дисциплины. Решение практической работы — 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.

Решения практических работ по дисциплине «видеосценография» 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 «видеосценография» обучающийся должен:

- знать: принципы формирования концепции видеосценографии; принципы формирования концепции видеосценографии.; техники и технологии, а также принципы создания сценических видео;

- уметь: работать с различными медиа в рамках сценических постановок; формировать творческую сценическую концепцию; выявлять необходимые и достаточные технические средства для реализации проекта. Анализировать характер аудитории, составлять персонажей-пользователей и соотносить их и проектируемый продукт;



— владеть: инструментами видеоредактирования и оборудованием для создания сценических проектов; инструментами прототипирования и макетирования; инструментами анализа данных, открытыми источниками статистики.

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.

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 «видеосценография» 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:

<b>Источник баллов</b>	<b>Максимальный балл</b>
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:

<b>Шкала оценивания Практических работ (баллы)</b>	<b>Описание</b>
--	-----------------

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:

<b>Шкала оценивания презентации (баллы)</b>	<b>Описание</b>
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».

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

<b>Код компетенции</b>	<b>В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать</b>
ПК-5	Способен создавать структурные руководства по проектированию графического пользовательского интерфейса и продуктовых стандартов графического пользовательского интерфейса

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.

<b>Показатель</b>	<b>Критерии оценивания</b>			
	<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
<b>ПК-5</b> Способен организовывать работы по выполнению дизайн- проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации				

<p><i>Знать:</i> Методика и принципы организации процесса дизайн-проектирования Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности Профессиональная терминология в области дизайна</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний принципы формирования концепции видеосценографии .</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний принципы формирования концепции видеосценографии.. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность знаний по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное соответствие знаний принципы формирования концепции видеосценографии., но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний принципы формирования концепции видеосценографии.. Свободно оперирует приобретенными знаниями</p>
<p><i>Уметь:</i> Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Обучающийся не умеет или в недостаточной степени умеет формировать творческую сценическую концепцию</p>	<p>Обучающийся демонстрирует неполное соответствие следующих умений: формировать творческую сценическую концепцию. Допускаются значительные ошибки, проявляется недостаточность умений по ряду показателей, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании умениями при их переносе на новые ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует частичное соответствие следующих умений: формировать творческую сценическую концепцию. Умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся демонстрирует полное соответствие следующих умений: формировать творческую сценическую концепцию. Свободно оперирует приобретенными умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.</p>

<p><i>Владеть:</i>  Распределение работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива  Организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации  Организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации</p>	<p>Обучающийся не владеет или в недостаточной степени владеет инструментами прототипирования и макетирования</p>	<p>Обучающийся владеет инструментами прототипирования и макетирования. Обучающийся испытывает значительные затруднения при применении навыков в новых ситуациях.</p>	<p>Обучающийся частично владеет инструментами прототипирования и макетирования. Навыки освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе умений на новые, нестандартные ситуации.</p>	<p>Обучающийся в полном объеме владеет инструментами прототипирования и макетирования, свободно применяет полученные навыки в ситуациях повышенной сложности.</p>
---	--	--	--	---