

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Максимов Алексей Борисович  
Должность: директор департамента по образовательной политике  
Дата подписания: 27.05.2024 12:00:17  
Уникальный программный ключ:  
8db180d1a3f02ac9e60521a5b72742755c18b1d6

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ  
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение  
высшего образования  
«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
Полиграфический институт

УТВЕРЖДАЮ

Директор Полиграфического института

  
\_\_\_\_\_/Нагорнова И.В./  
«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**

**«Концептуальный графический дизайн»**

Направление подготовки

**29.03.04 «Технология художественной обработки материалов»**

Профиль

**Дизайн и конструирование рекламных и арт-объектов**

Квалификация (степень) выпускника

**Бакалавр**

Форма обучения

**Очная**

Москва – 2024

**Разработчик(и):**

Старший преподаватель



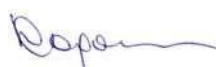
/Е.И. Тулин/

**Согласовано:**

Заведующий кафедрой «Художественно-техническое  
оформление печатной продукции»,  
доцент, канд. искусствоведения

/Е.А. Подтуркина/

Заведующий кафедрой «Технологии  
и управление качеством в полиграфическом  
и упаковочном производстве», к.т.н.,



/Ф.А. Доронин/

Руководитель образовательной программы  
к.т.н.,



/И.В. Нагорнова/

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

**Основные цели** освоения дисциплины «Концептуальный графический дизайн»:

- формирование системных навыков теоретической и практической деятельности в области современного искусства и дизайна
- формирование умения ориентироваться в стилевом многообразии современного мира

**Основные задачи** освоения дисциплины «Концептуальный графический дизайн»:

- анализ тенденций и течений в современном искусстве и на арт-рынке
- изучение современных технологий, используемые в сфере дизайна и современного искусства
- освоение методологии формирования концепции дизайн-проекта в контексте реалий современного искусства
- формирование гипотетического тренда в современной визуальной среде

Обучение по дисциплине «Концептуальный графический дизайн» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине
ПК-1	Способен выполнять трехмерное эскизирование и проектирование художественно-промышленных объектов оформительского, рекламного и шрифтового характера с учетом требований эргономики и эстетики, соответствия цветовых решений назначению	<p>Формулирует текущие и конечные цели и формирует техническое задание дизайн-проекта художественно-промышленных объектов оформительского, рекламного и шрифтового характера, находит оптимальные цифровые, технические и конструкторские способы их достижения и решения</p> <p>Выполняет работы по изучению запросов и анализу потребительских и эргономических характеристик художественно-промышленных объектов</p>

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Концептуальный графический дизайн» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений Блока 1.2 образовательной программы бакалавриата 29.03.04 Технология художественной обработки материалов профиль «Дизайн и конструирование рекламных и арт-объектов»

Дисциплина «Концептуальный графический дизайн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП: «Художественные материалы и технологические процессы

в графике», «Композиция издания», «Создание авторской книжки-картинки», «Основы операторского мастерства», «Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена», «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы».

### 3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц (216 часов).

#### 3.1. Виды учебной работы и трудоемкость

##### 3.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			3	4
<b>1</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>126</b>	72	54
	В том числе:			
1.1	Лекции	36	18	18
1.2	Семинарские/практические занятия			
1.3	Лабораторные занятия	90	54	36
<b>2</b>	<b>Самостоятельная работа</b>	<b>90</b>	46	44
	В том числе:			
2.1	Изучение литературы по дисциплине	4	2	2
2.2	Выполнение практических заданий	86	44	42
<b>3</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>			
	Зачет/диф.зачет/экзамен		зачет	зачет
	<b>Итого</b>	<b>216</b>		

#### 3.2. Тематический план изучения дисциплины

(по формам обучения)

##### 3.2.1. Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					Самостоятельная работа
		Всего	Аудиторная работа				
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
1.	Раздел 1. Современные средства формообразования и дизайн.	118	18		54		46
1.1.	Возможности цифровых технологий. Цифровая синтетичность и hand-made. Гибридное искусство. Инфантилизация и алгоритмизация художественных процессов.	38	6		18		14
1.2.	Современные методы проектирования. Перспективы взаимодействия науки и искусства. Концептуальность как основа дизайнерской идеи. Перспективы развития современных визуальных	38	6		18		14

	искусств.						
1.3.	Диджитализация и геймификация как неотъемлемая часть проектного мышления.	36	6		18		18
2.	Раздел 2. Истоки и тенденции современного искусства.	98	18		36		44
2.1.	Обзор стилей и направлений. Современная визуальная среда в контексте времени. Проникновение и смешение жанров.	48	8		18		22
2.2.	Метамодернизм – новая парадигма или продолжение постмодерна? Искусство и дизайн – пути пересечения. Развитие синтетических жанров в цифровой среде.	50	10		18		22
<b>Итого</b>		<b>216</b>	<b>36</b>		<b>90</b>		<b>90</b>

### 3.3. Содержание дисциплины

Раздел 1. Современные средства формообразования и дизайн.	
Возможности цифровых технологий. Цифровая синтетичность и hand-made. Гибридное искусство. Инфантилизация и алгоритмизация художественных процессов.	Формирование визуального опыта создания концептуальных творческих решений и объектов. Изучение культурной и технической составляющей современного искусства и дизайна
Современные методы проектирования. Перспективы взаимодействия науки и искусства. Концептуальность как основа дизайнерской идеи. Перспективы развития современных визуальных искусств.	Изучение концептуального дизайна объектов, персонажей и окружения для создания творческого проекта.
Диджитализация и геймификация как неотъемлемая часть проектного мышления.	Изучение способов оживления мира, внедрения в него интерактивных и пространственных решений и фиджитал-взаимодействий
Раздел 2. Истоки и тенденции современного искусства.	
Обзор стилей и направлений. Современная визуальная среда в контексте времени. Проникновение и смешение жанров.	Формирование визуального опыта создания метавселенных и смешанных пространств. Изучение культурной и технической составляющей смешанных искусств
Метамодернизм – новая парадигма или продолжение постмодерна? Искусство и дизайн – пути пересечения. Развитие синтетических жанров в цифровой среде.	Изучение способов создания объектов, персонажей и окружения для создания собственного проекта метамира.

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

#### 3.4.1. Семинарские/практические занятия

Раздел 1. Современные средства	
--------------------------------	--

формообразования и дизайн.	
Возможности цифровых технологий. Цифровая синтетичность и hand-made. Гибридное искусство. Инфантилизация и алгоритмизация художественных процессов.	Создание презентации-анализа визуального опыта концептуальных творческих решений и объектов, культурной и технической составляющей современного искусства и дизайна
Современные методы проектирования. Перспективы взаимодействия науки и искусства. Концептуальность как основа дизайнерской идеи. Перспективы развития современных визуальных искусств.	Разработка собственного концептуального дизайна объектов, персонажей и окружения для научно-фантастической книги.
Диджитализация и геймификация как неотъемлемая часть проектного мышления.	Доработка собственного концептуального дизайна объектов, персонажей и окружения для научно-фантастической книги в части интерактивных механик, внутренних взаимодействий и условий существования разработанного мира
Раздел 2. Истоки и тенденции современного искусства.	
Обзор стилей и направлений. Современная визуальная среда в контексте времени. Проникновение и смешение жанров.	Создание презентации-анализа метавселенных и смешанных пространств, культурной и технической составляющей смешанных искусств
Метамодернизм – новая парадигма или продолжение постмодерна? Искусство и дизайн – пути пересечения. Развитие синтетических жанров в цифровой среде.	Разработка собственного творческого проекта метамира. Создание объектов, персонажей и окружения.

## 4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

### 4.1. Нормативные документы и ГОСТы

- Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования специальности 29.03.04 «Технология художественной обработки материалов», утвержденным приказом МОН РФ от 30 октября 2015 г. N 39584.
- Образовательная программа по специальности 29.03.04 «Технология художественной обработки материалов» профиль «Дизайн и конструирование рекламных и арт-объектов».
- Учебный план по специальности 29.03.04 «Технология художественной обработки материалов».

### 4.2. Основная литература

1. Ильина, Т.В. История искусств, Западноевропейское искусство: учебник для вузов; М., Высш. шк., 2008; 368 с., ил.;
2. Костина, А.В. Культурология: учебник для студентов вузов, обучающихся по гуманитарным специальностям / А. В. Костина. - 5-е изд., стер. - М. : КНОРУС, 2015. - 336 с.

3. Арнхейм Р.Б. *Искусство и визуальное восприятие*. БКГ им. И.А.Бодуэна де Куртенэ, 1999.
4. Голдберг, Роузли. *Искусство перформанса: от футуризма до наших дней*. М.: Ад Маргинем пресс, 2017. – 320 с.
5. Раш, Майкл. *Новые медиа в искусстве*. М.: Ад Маргинем пресс, 2018. – 256 с.
6. Филлипс, Сэм. *Измы*. М.: Ад Маргинем пресс.
7. Рожнова, О.И. *История журнального дизайна*. М.: ИД «Университетская книга», 2009. – 272 с.

#### **4.3. Дополнительная литература**

1. Ван ден Аккер, Робин. *Метамодернизм. Историчность, аффект и глубина после постмодернизма*. М.: Рипол-Классик, 2019 – 494 с.
2. Бодрийяр Ж. *Общество потребления. Его мифы и структуры*. М., 2006.
3. Пол К. *Цифровое искусство*. М.: Ад Маргинем пресс, 2017. 272 с.
4. Курцвейл Р., Гроссман Т. *Transcend. Девять шагов на пути к вечной жизни*. М.: Манн, Иванов и Фербер, 2019.

#### **4.4. Электронные образовательные ресурсы**

- 4.4.1. Электронный образовательный курс в процессе написания

#### **4.5. Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение**

1. Операционные системы Mac OS и Windows (актуальные версии)
2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы:
  - a. Adobe InDesign
  - b. Adobe Photoshop
  - c. Adobe Illustrator
  - d. Adobe AfterEffects
  - e. Adobe Acrobat
3. Blender (бесплатно)
4. Twinmotion (бесплатно)
5. Figma (бесплатно)
6. Adobe XD (бесплатно)

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

- 4.6.1. О. Кривцун "Адаптация обществом новых языков искусства". Диалог Искусств №3\2014 <http://di.mmoma.ru/news?mid=1898&id=699>
- 4.6.2. 10 экспертов - о трендах визуального сторителлинга в 2019 году [https://accent.setka.io/ru/visual-storytelling-2019/?utm\\_source=facebook&utm\\_medium=paid&utm\\_campaign=10+Insights+RU&hsa\\_src=fb&hsa\\_ad=23843388737510268&hsa\\_ver=3&hsa\\_acc=1095248917253339&hsa\\_cam=23843388737250268&hsa\\_net=facebook&hsa\\_grp=23843388737330268&fbclid=IwAR3ZsUW72ytbNeK34CDQGdP24zCfldsAVLstUC4\\_YMfVuVuCbDBSOBLKzwk](https://accent.setka.io/ru/visual-storytelling-2019/?utm_source=facebook&utm_medium=paid&utm_campaign=10+Insights+RU&hsa_src=fb&hsa_ad=23843388737510268&hsa_ver=3&hsa_acc=1095248917253339&hsa_cam=23843388737250268&hsa_net=facebook&hsa_grp=23843388737330268&fbclid=IwAR3ZsUW72ytbNeK34CDQGdP24zCfldsAVLstUC4_YMfVuVuCbDBSOBLKzwk)
- 4.6.3. Климент Гринберг "Авангард и кич" <https://www.photographer.ru/cult/theory/3000.htm>
- 4.6.4. Онлайн журналы по искусству: [moscowartmagazine.com](http://moscowartmagazine.com) [mmoma.ru](http://mmoma.ru)
- 4.6.5. Аукцион современного искусства <https://www.artsy.net/>

4.6.6. Галерея Тэйт <https://www.tate.org.uk/>

4.6.7. Музей современного искусства "Гараж" [garagemca.org](http://garagemca.org)

4.6.8. Новая Третьяковка <https://www.tretyakovgallery.ru/for-visitors/museums/novaya-tretyakovka/>

## 5. Материально-техническое обеспечение

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3317. 125008, г. Москва, ул.

Михалковская, д.7. Столы, стулья, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3315а. 125008, г. Москва, ул.

Михалковская, д.7. Столы, стулья, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

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

Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

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

Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3326. 125008, г. Москва, ул.

Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

— Аудитория практических и семинарских занятий кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3327. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7. Столы, стулья, компьютеры, проектор, экран, доска. Рабочее место



преподавателя: стол, стул, компьютер. Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № 30\_14.44-АЕФ/19 от 15.03.2019 г. Программы макетирования и прототипирования приложений и сайтов: Blender (бесплатно), Twinmotion (бесплатно), Figma (бесплатно), Adobe XD (бесплатно), Axure (бесплатно)

## **6. Методические рекомендации**

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

Дисциплина «Концептуальный графический дизайн» является профилирующей при освоении образовательной программы дисциплиной и состоит из теоретических и практических занятий, направленных на освоение общепрофессиональных и профессионально-специализированных компетенций художника-дизайнера печатной продукции.

Преподавание дисциплины «Концептуальный графический дизайн» основывается на следующих принципах:

1. Ориентация на проектность: главное задание дисциплины (гипотетический стиль) имеет проектный характер, предполагающий обязательную постановку профессиональной задачи: формирование общей концептуальной идеи на основе содержательной составляющей, и её визуализацию доступными (заданными) средствами.

2. Внимание к концептуальной составляющей: одним из основных этапов работы является формирование его концепции. Три основных вопроса, на которые должна отвечать концепция проекта, это «что?», «для кого?» и «как?».

3. Ориентация на решение глобальных творческих и функциональных задач в рамках конкретного задания: обучающийся должен получить ясное понимание того, какие пластические задачи общего порядка ставятся перед ним в процессе выполнения задания;

4. Внимание к аналитической составляющей: задания по дисциплине должны иметь аналитическую, исследовательскую составляющую; важно, чтобы аналитическая работа выступала полноценной частью проекта, формирующей его принципиальные элементы;

5. Внимание к технологической составляющей: при составлении заданий и в процессе работы над ними в обязательном порядке рекомендуется учитывать роль технологической составляющей в процессе формирования художественного языка и окончательного облика придумываемого стиля;

6. Ориентация на достижение актуальности визуальной составляющей: преподаватель концентрирует внимание обучающегося на необходимость добиваться актуальности визуального языка разрабатываемого проекта;

7. Ориентация на выставочность: при составлении задания и на этапе завершения проекта следует предполагать определенную форму публичного экспонирования проекта и добиваться приведения учебных заданий в соответствие с этим требованием.

8. В курсе дисциплины присутствует лекционная составляющая, в результате чего преподаватель обозначает принципиальные задачи раздела / темы, указывает на опыт, накопленный профессиональным сообществом в части, касающейся темы раздела, обозначает сложности и рассказывает о методике преодоления этих сложностей; высказанные теоретические, практические и методические положения разворачиваются и уточняются преподавателем в процессе обсуждения результатов индивидуальной работы каждого из студентов.

9. Теоретические основы дисциплины и методические принципы преподавания зафиксированы в онлайн-курсах по разделам дисциплины.

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

Для подготовки к зачету и экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее:

1. Работа над практическими заданиями требует учета и согласования нескольких факторов. Основные факторы, которые учитываются при работе над заданиями дисциплины: технологичность, экономическая целесообразность, функциональность, соответствие практическим и эстетическим запросам целевой аудитории. В зависимости от типа решаемых задач степень влияния каждого этих факторов на формирование художественной составляющей проекта различна.

2. Изучение дисциплины «Концептуальный графический дизайн» проходит в шесть основных этапов:

— исследовательский (сбор всевозможной информации по исследуемой теме и формирование разнопланового взгляда на решаемую задачу и контекст ее существования)

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

— творческий (формирование множественных решений поставленной задачи различными методами)

— отборочный (выявление наиболее ценных решений в результате многокритериального отбора. Наиболее частыми критериями являются техническая реализуемость, прикладная ценность для пользователя и экономическая выгода для заказчика)

— этап формирования стиля (закрывающийся в разработке и выполнении принципиального или функционального стиля в рамках задачи экспонирования)

— презентационный (закрывающийся в подготовке презентации проекта (для большинства разделов дисциплины презентация является экранной – см. п. 6), формирующей образ проекта, демонстрирующей общую структуру проекта, наиболее интересные элементы оформления в области композиции, графических, типографических и технологических приемов, использованных материалов).

3. Ключевая задача при выполнении задания на изобретение гипотетического стиля состоит в том, чтобы избежать механического комбинирования общеизвестных стилей, и прийти к пониманию определяющей роли функционального анализа при выборе (самостоятельной разработке) и комбинировании композиционных, пластических и конструктивных приемов.

4. Требования, предъявляемые к практическим заданиям.

Формы практических заданий для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, указанным непосредственно в заданиях.

Объемы практических заданий и количество входящих в них подзаданий зависят от проблематики раздела. Минимальные требования к объему и уровню сложности представлены в фонде оценочных средств. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

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

5. Требования к презентации практических заданий.

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

Презентации практического задания по дисциплине могут иметь несколько основных форм: экранная презентация или видеоролик. Формы презентации для практических заданий каждого из разделов дисциплины определены в рамках непосредственно заданий.

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

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

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

## **7. Фонд оценочных средств**

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

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

Методика преподавания дисциплины «Концептуальный графический дизайн» и реализация компетентностного подхода в изложении и восприятии материала предусматривает использование следующих активных и интерактивных форм проведения групповых, индивидуальных, аудиторных занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития 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, экзамен.

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

Основной формой отчета по дисциплине является комплекс выполненных практических работ.

Дополнительной формой отчета являются:

- результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;
- презентация работ.

К работе над практическими работами применяются следующие требования:

Раздел/семестр	тематика раздела	практическая работа	минимальные требования к объему	Минимальные требования к уровню исполнения (сложности)
1.	<b>Раздел 1. Современные средства формования и дизайн.</b>	Возможности цифровых технологий. Цифровая синтетичность и hand-made. Гибридное искусство. Инфантилизация и алгоритмизация художественных процессов.	Электронная презентация в формате pdf не менее 10 страниц. Текст не более 5000 знаков, наличие иллюстраций – не менее 7 шт.	Наличие ссылок и цитат для достоверности представленного материала; наличие структуры исследования и повествовательной логики; наличие пластически обоснованного макета презентации; наличие понимания сокращения объемов предоставляемой информации для лучшего зрительского восприятия.
2.		Современные методы проектирования. Перспективы взаимодействия науки и искусства. Концептуальность как основа дизайнерской идеи. Перспективы развития современных визуальных искусств.	концепция понятна, визуально проработана, есть сценарий и показаны персонажи, локации и механика взаимодействий	Наличие аргументации в защиту использованных графических и композиционных решений; наличие согласования и взаимодействия элементов графической композиции с особенностями изобразительной поверхности; оригинальность графических композиций и очевидность их соответствия поставленным задачам.

3.		Диджитализация и геймификация как неотъемлемая часть проектного мышления.	концепция понятна, визуально проработана, есть сценарий и логика включения игровых-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.
4.	<b>Раздел 2. Истоки и тенденции и современного искусства</b>	Обзор стилей и направлений. Современная визуальная среда в контексте времени. Проникновение и смешение жанров.	Электронная презентация в формате pdf не менее 10 страниц. Текст не более 5000 знаков, наличие иллюстраций – не менее 7 шт.	Наличие ссылок и цитат для достоверности представленного материала; наличие структуры исследования и повествовательной логики; наличие пластически обоснованного макета презентации; наличие понимания сокращения объемов предоставляемой информации для лучшего зрительского восприятия.
5.		Метамодернизм – новая парадигма или продолжение постмодерна? Искусство и дизайн – пути пересечения. Развитие синтетических жанров в цифровой среде.	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 «Проектирование интерфейсов».

#### 7.3.1. Текущий контроль

Текущий контроль освоения дисциплины включает следующие составляющие:

- вопросы для самопроверки и итоговый онлайн-тест (в рамках онлайн-курса), результаты которых позволяют оценить степень усвоения обучающимся теоретических и методических основ работы над заданиями раздела;
- практической работы.

### 7.3.2. Промежуточная аттестация

Согласно учебному плану, форма промежуточной аттестации по дисциплине «проектирование интерфейсов» — экзамен. Практические работы являются *основным оценочным средством освоения дисциплины*. Решение практической работы — законченное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, наличие способности к композиционному мышлению и уровень мастерства исполнения, умение обучающегося применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.

Решения практических работ по дисциплине «проектирование интерфейсов» предполагают использование знаний и навыков, полученные не только в рамках обучения этой дисциплине, но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение практических работ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимального результата.

Для успешного выполнения практических работ по дисциплине «проектирование интерфейсов» обучающийся должен:

Знать:

- технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;

Уметь:

- выстраивать эффективные взаимоотношения с соисполнителями работ по выполнению дизайн-проектов

Владеть:

- навыком распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива;
- навыком координации межфункциональных связей дизайнерской группы (отдела) с другими структурными подразделениями организации;
- навыком контроля сроков выполнения работ по отдельным этапам дизайн-проекта в соответствии с календарным планом;
- навыком творческой помощи дизайнерам в работе над дизайн-проектами

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

**Электронная презентация решения практической работы** представляет собой обязательный для соответствующих разделов элемент. В разделах, не предполагающих обязательной электронной презентации, в роли презентации может выступать плакат, демонстрационный планшет. Презентация решения практической работы оценивается отдельно.

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

- за прохождение теста в рамках онлайн-курса
- за работу над практическими работами
- за презентацию работ

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

<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:

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

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» или «неудовлетворительно» на экзамене и «зачтено» / «незачтено» на зачете

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

<b>Суммарный балл</b>	0–50	51–100
<b>Итоговая оценка зачет</b>	Незачтено	Зачтено