

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Максимов Алексей Борисович  
Должность: директор департамента по образовательной политике  
Дата подписания: 09.11.2023 15:48:52  
Уникальный программный ключ:  
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»  
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ  
Директор  
С.Ю. Биричев/  
«16» февраля 2023.



**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ  
Графический дизайн мультимедиа**

Направление подготовки  
**54.03.01 «Дизайн»**

Профиль  
**Графический дизайн мультимедиа**

Квалификация  
**Бакалавр**

Формы обучения  
**Очная, очно-заочная**

Москва, 2023 г.

**Разработчик(и):**

Преподаватель кафедры ХТОПП



/Е.М. Ляпина/

**Согласовано:**

Заведующий кафедрой «Художественно-техническое  
оформление печатной продукции»,

доцент, канд. искусствоведения



/Е.А. Подтуркина/

Заседание кафедры 27.01.2023 протокол № 4

# 1. Цели, задачи и планируемые результаты прохождения дисциплины

*Цель дисциплины* — формирование практических навыков создания образной системы, существующей в аналоговой и цифровой средах; поиска, структурирования и использования информации при разработке проектных решений; выбора и применения различных интерактивных технологий в графическом дизайне в соответствии с проектными задачами и проектными решениями.

К *основным задачам* освоения дисциплины «Графический дизайн мультимедиа» следует отнести формирование у учащихся следующих знаний и практических навыков:

- получение навыков создания единой образной системы;
- освоение принципов анализа существующих сред, их свойств в контексте визуальной коммуникации;
- получение навыков выбора стратегии и методов поиска информации для принятия решений по проектным идеям и проектным задачам;
- освоение методов проведения и анализа социологических, этнографических, маркетинговых и дизайн исследований;
- освоение принципов анализа релевантной информации для принятия решений по способам реализации проектных идей;
- получение навыков составления, чтения и исполнения технического задания при реализации проектного решения;
- получение навыков коммуникации, убеждения и влияния для защиты проектных идей и проектных решений;
- получение навыков выбора технических инструментов в соответствии с проектными задачами.

Обучение по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций		Индикаторы достижения компетенций
ПК-1	Подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><b>Знать:</b> Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности</p> <p><b>Уметь:</b> Производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>

		<p>Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета</p> <p>Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений</p> <p>Проводить презентации дизайн-проектов</p> <p>Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>Обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
ПК-3	<p>Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><b>Знать:</b></p> <p>Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика</p> <p>Теория композиции</p> <p>Цветоведение и колористика</p> <p>Типографика, фотографика, мультипликация</p> <p>Основы художественного конструирования и технического моделирования</p> <p>Основы рекламных технологий</p> <p>Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения</p> <p>Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства</p> <p>Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Профессиональная терминология в области дизайна</p> <p>Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности</p> <p>Нормы этики делового общения</p> <p><b>Уметь:</b></p> <p>Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории</p> <p>Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов</p> <p>Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений</p>

		<p>Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета</p> <p><b>Владеть:</b></p> <p>Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации</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>
--	--	--

## 2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина «Графический дизайн мультимедиа» относится к числу обязательных дисциплин №1 части, формируемой участниками образовательных отношений, образовательной программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» по направлению подготовки «Графический дизайн мультимедиа».

Дисциплина «Графический дизайн мультимедиа» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части Блока 1:

- Веб-дизайн
- Шрифт
- Анимация
- Фотография

В блоке 3 (факультативные дисциплины)

- Государственные программы и проекты

## 3. Характеристика дисциплины

### Раздел 1. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя

Тема 1. Концептуальная метафора.

Тема 2. Бренд — серийность.

### Раздел 2. Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель

Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации

Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме

*Содержание вышеобозначенных тем подробно раскрыто в презентациях составителя программы, размещенных в СДО Мосполитеха в курсе «Графический дизайн мультимедиа».*

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

Лабораторные занятия: включают в себя знакомство с теорией и следующих выполнение практических заданий.

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
Раздел 1.	Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.	<p>Тема 1. Концептуальная метафора.            Задание 1 направлено на выработку у бакалавра первичного навыка соотношения аналогового и цифрового продукта.            Цель: бакалавру предлагается создать простейшую аналоговую форму и перенести ее в цифровой формат (например, плакат — сайт-визитка).</p> <p>Тема 2. Бренд — серийность.            Задание 2 направлено на отработку навыка работы с концептуальной метафорой. Предложенная тема проектирования не несет буквально выраженной пластической характеристики объекта или же ее концептуально-смысловые качества важнее пластических.            Цель: бакалавру предлагается проанализировать выбранный объект и сопоставить выявленные концептуальные характеристики с прикладными интерактивными и аналоговыми носителями.</p>
Раздел 2	Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель.	<p>Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации            Задание 3 направлено на отработку навыка работы с уже сложившимся брендом, имеющим ярко выраженный образ, философию и целевую аудиторию, на формирование способности самостоятельно формировать предложения по носителям для проектного решения.            Цель: бакалавру предлагается осмыслить особенности построения серийных объектов, выстраивающихся в линейку (одномоментно или во времени). Аналоговый и цифровой носители соподчинены друг другу и определяются бакалавром, их выбор обусловлен анализом целевой аудитории, и наиболее эффективными методами воздействия на неё.</p> <p>Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме            Задание 4 направлено на выработку способности самостоятельно формировать проектную проблему и сделать предложение по ее решению, также данный раздел закрепляет ранее приобретенные навыки по работе с разными типами метафор и соединением цифрового и аналогового воплощения проектной идеи, опираясь на проектную задачу и реальную ситуацию реализации.            Цель: бакалавру предлагается найти некоторую проблему в культурном или социальном поле и доказать ее актуальность посредством сбора материала и</p>

	его презентации. После утверждения темы происходит поиск проектной идеи и предложение решения, опираясь на навыки, полученные в течении курса, а также общие и профессиональные компетенции графического дизайнера мультимедиа. Проектное решение должно существовать как в аналоговой, так и в цифровой форме. Бакалавр предлагает любые мультимедийные техники и интерактивные программы, а также аналоговые носители, обуславливая это решение проектной задачи. Проектное решение также дополняется презентацией.
--	---

Прохождение курса ЭОР «Графический дизайн мультимедиа» в СДО Мосполитеха:

<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4538>

Создание презентации работ на *Behance*.

#### 4. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет:

- Очная форма: 3 зачетные единицы (5 семестр /18 недель; 6 семестр/18 недель)
- Очно-заочная форма: 5 зачетных единиц (6 семестр /18 недель; 7 семестр/18 недель)

##### 4.1. Виды учебной работы и трудоёмкость (по формам обучения)

###### 1. Очная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			5	6
<b>1</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>108</b>	<b>36</b>	<b>72</b>
В том числе:				
1.1	Лекции	-	-	
1.2	Семинарские/практические занятия	-	-	
1.3	Лабораторные занятия	108	36	72
<b>2</b>	<b>Самостоятельная работа студентов</b>	<b>72</b>	<b>25</b>	<b>47</b>
<b>3</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>			
	Экзамен, курсовая работа		экзамен	экзамен, курсовая работа
	<b>Итого</b>	<b>180/ 5 з.е.</b>		

## 2. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры	
			6	7
<b>1</b>	<b>Аудиторные занятия</b>	<b>36</b>	<b>18</b>	<b>18</b>
	В том числе:			
1.1	Лекции	-	-	-
1.2	Семинарские/практические занятия	-	-	-
1.3	Лабораторные занятия	36	18	18
<b>2</b>	<b>Самостоятельная работа студентов</b>	<b>144</b>	<b>54</b>	<b>90</b>
<b>3</b>	<b>Промежуточная аттестация</b>			
	диф.зачет, экзамен, курсовая работа		диф.зачет	экзамен, курсовая работа
	<b>Итого</b>	<b>180/5 з.е.</b>		

## 4.2. Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

## Очная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа			Самостоятельная работа	
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия		Практическая подготовка
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.</b>	<b>90</b>			<b>60</b>		<b>30</b>
	Тема 1. Концептуальная метафора.	45			30		15

	Тема 2. Бренд — серийность.	45			30		15
<b>2.</b>	<b>Раздел 2. Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель.</b>	<b>90</b>			<b>60</b>		<b>30</b>
	Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации	45			30		15
	Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме	45			30		15
	<b>Итого</b>	<b>180</b>			<b>108</b>		<b>72</b>

## Очно-заочная форма обучения

№ п/ п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					
		Всего	Аудиторная работа			Самосто ятельная работа	
			Лекц ии	Семинар ские/ практиче ские занятия	Лаборатор ные занятия		Практи ческая подгото вка
<b>1.</b>	<b>Раздел 1. Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.</b>	<b>90</b>			<b>18</b>		<b>72</b>
	Тема 1. Концептуальная метафора.	45			9		36
	Тема 2. Бренд — серийность.	45			9		36

2.	<b>Раздел 2. Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель.</b>	<b>90</b>			<b>18</b>		<b>72</b>
	Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации	45			9		36
	Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме	45			9		36
	<b>Итого</b>	<b>180</b>			<b>36</b>		<b>144</b>

## 5. Учебно-методическое и информационное обеспечение

### 5.1. 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 разработана в 2023 г. в соответствии с:

1. 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
2. Образовательной программой высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»), утверждённой в 2023 году.
3. Учебным планом университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа», утверждённым в 2023 г.

Год начала подготовки: 2023.

### 5.2. Основная литература

- Клещев О. И. Основы производственного мастерства : художественно-техническое редактирование: учебное пособие.— Архитектон, 2015. — 107 с.
- Шилехина, М. С. Менеджмент и маркетинг в дизайне : учебно-методическое пособие / М. С. Шилехина. — Тольятти : ТГУ, 2019. — 79 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/139919> (дата обращения: 31.08.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.



### 5.3. Дополнительная литература

- Розенсон, И.А. Основы теории дизайна для бакалавров и магистров, учебник для студентов вузов; СПб., Питер Пресс, 2013; 256 с.,
- Келейников, И.В. Дизайн книги: от слов к делу / И. В. Келейников. — М. : РИП-холдинг, 2012. — 304 с.
- Папанек, Виктор. Дизайн для реального мира, пер. с англ. Г.Северской; М., Издатель Д. Аронов, 2010; 416 с., ил.;
- Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна, пер. с англ. А.Мороз; СПб., Питер, 2012; 272 с.: ил.;
- Михеева М.М. Дизайн-исследования: методическое указание по курсу «Дизайн-проектирование» М.: МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2009 г.- 85 с.

### 5.4. Электронные образовательные ресурсы

- <http://www.oldimprints.com>
- <http://designcollector.net/>
- <http://www.adcglobal.org>
- <http://visium.ru/>
- <http://artgorbunov.ru/educenter/3day/>
- <http://www.logoorange.com/>
- <http://www.non-format.com/>
- <http://www.logosdesigners.com/>
- <http://www.commarts.com>
- <http://www.behance.net>
- [pinterest.com](http://pinterest.com)
- <https://dribbble.com>
- <https://habrahabr.ru>
- <http://blog.readymag.com>
- <https://medium.com/@wsbb>
- <http://www.raany.com>
- ЭОР «Графический дизайн мультимедиа» 1 модуль  
<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4538>
- ЭОР «Графический дизайн мультимедиа» 2 модуль  
<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=1254>

### 5.5. 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:
  - Adobe InDesign
  - Adobe Photoshop
  - Adobe Illustrator
  - Adobe AfterEffects
  - Adobe Acrobat

### 6. Материально-техническое обеспечение

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

— столы, стулья, компьютеры, экран, доска.

— рабочее место преподавателя: стол, стул, компьютер, проектор или электронная доска.

## **7. Методические рекомендации**

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

Дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» относится к базовым дисциплинам ОП и является неотъемлемой составляющей в комплексной подготовке дизайнеров образовательно-квалификационного уровня «бакалавр».

Преподавание дисциплины «Графический дизайн мультимедиа» основывается на следующих принципах:

Необходимо заранее проверить работоспособность и функциональность оборудования; убедиться в адекватности цветопередачи проекционного оборудования.

Внимание к теоретическим знаниям учащихся в области графического дизайна мультимедиа в дизайне (изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ кейсов в сети интернет, самостоятельный поиск и анализ актуальных примеров дизайна с т. з. анализа познавательного изображения); внимание к аналитической составляющей: задания по дисциплине должны иметь аналитическую, исследовательскую составляющую, являющейся полноценной частью проектно-художественного задания;

Внимание к качеству исполнения и принципу экспонирования работ (возможна форма презентации на *Behance*). Теоретические основы дисциплины и методические принципы преподавания зафиксированы в онлайн-курсе и тематических презентациях преподавателя по дисциплине. В презентациях рекомендуется привлечение примеров из широкого спектра визуально-культурных явлений; актуального графического материала, характерных примеров.

Программа составлена в соответствии с Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн мультимедиа».

### **7.2. Методические рекомендации для обучающихся для освоения дисциплины**

Для подготовки к экзамену обучающемуся необходимо учитывать следующее.

*Выполнение всего объёма* обозначенных заданий по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа». Также важной составляющей является: базовый уровень теоретических знаний из области графического дизайна мультимедиа (изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ примеров в сети интернет); начальный уровень владения вышеназванными компьютерными программами; качество исполнения и подачи работ для экспозиции (и/или презентации на *Behance*).

Требования, предъявляемые к лабораторной работе:

Формы лабораторных работ (комплекса заданий) для каждого из разделов дисциплины должны соответствовать параметрам, обозначенным в соответствующей таблице.

Объемы лабораторной работы и количество входящих в него заданий зависят от проблематики раздела. Минимальные требования к <sup>объему</sup> и уровню сложности представлены в приложении № 2 к настоящей программе. Рекомендуется не ограничиваться соответствием минимальным требованиям, и добиваться увеличения объемов и повышению уровня сложности.

Художественно-проектное решение лабораторной работы должно быть самостоятельным (не содержать признаков заимствования) и соответствовать сформулированным задачам.

Требования к презентации работ на *Behance*.

Презентация должна соответствовать лабораторным работам (комплексу заданий) по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа», отражать тематику разделов.

Проверка теоретических знаний по дисциплине проводится в формате онлайн-тестов (в рамках онлайн-курса «Графический дизайн мультимедиа»). Формат тестов предполагает выбор правильного варианта ответа из двух или более вариантов.

## 8. Фонд оценочных средств

### 8.1. Методы контроля и оценивания результатов обучения

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

Методика преподавания дисциплины «Графический дизайн мультимедиа» 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 у обучающихся профессиональных навыков:

- обсуждение текущих результатов работы над лабораторной работой в формате «круглый стол» с участием преподавателя и студентов группы;
- обсуждение и индивидуальная или групповая защита завершенных промежуточных этапов выполнения лабораторной работы;
- проведение обучающимися (индивидуально или в составе группы) исследований и сравнительного анализа материалов, связанных с темами и соответствующими лабораторными работами, с последующим обсуждением;
- проведение мастер-классов, творческих встреч специалистов в области книгоиздания и графического дизайна;
- консультации по проблемам работы над практическими заданиями в электронной переписке.

В результате суммы всех действий за семестр в качестве итоговой работы студент предоставляет:

- презентацию выполненных лабораторных работ (практических заданий) на публичной платформе *Behance*;
- результаты прохождения промежуточных и итогового тестов по курсу «Графический дизайн мультимедиа» (в СДО Мосполитеха).

Итоговая оценка формируется в результате кафедрального просмотра результатов выполненных лабораторных работ и качества освоения теоретического материала.

### 8.2. Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Форма промежуточной аттестации: *экзамен*.

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

Основной формой отчета по дисциплине является комплекс выполненных лабораторных работ.

Дополнительной формой отчёта являются:

- результаты теста в рамках онлайн-курса дисциплины;
- презентация работ на *Behance*.

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

Раздел/семестр	Тематика раздела	Лабораторная работа (комплекс заданий)	Минимальные требования к объему	Минимальные требования к уровню исполнения (сложности)
<p><b>Раздел 1.</b> <b>Выявление образа.</b> <b>Сопоставление аналогового и цифрового носителя.</b></p>	<p>Тема 1. Концептуальная метафора. Тема 2. Бренд — серийность.</p>	<p>Цифровой носитель может выступать как главный объект проектирования, дополняемый аналоговой формой (в этом случае цифровым носителем является многостраничный сайт или приложение, а сувенирная продукция/буклет — его аналоговым промо), а может быть соподчинен аналоговой форме (тогда буклет или сувенирная продукция становятся центральным объектом проектирования, а сайт/приложение — его информационной поддержкой), в</p>	<p>Распечатанный плакат-развеска с носителями и описанием концепции</p>	<p>Создание простейшей аналоговой формы и перенос ее в цифровой формат (например, плакат — сайт-визитка). Цифровой формат дополняется второй, сугубо цифровой сущностью (тестовая форма) — на ее основе бакалавры знакомятся с принципами иерархии, и основами организации листа в интерактивной форме, получают базовые навыки в работе с программами веб-прототипирования.</p>

		зависимости от проектного решения.		
<b>Раздел 2.</b> <b>Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель.</b>	Тема 3. Актуальность выбора темы посредством сбора материала и его презентации Тема 4. Выбор проектного решения как в аналоговой, так и в цифровой форме	Разработка фирменного стиля, логотипа бренда: анализ деятельности организации, целевой аудитории, проведение этнографических и/или маркетинговых исследований для понимания нужд и потребностей целевой аудитории. Разработка логотипа, графического знака, обоснование цветов шрифта, обоснование и проработка носителей фирменного стиля. Презентация целостного проекта	Образцы носителей, видеопрезентация проекта	Проектное решение должно существовать как в аналоговой, так и в цифровой форме. Бакалавр предлагает любые мультимедийные техники и интерактивные программы, а также аналоговые носители, обуславливая это решение проектной задачи. Само проектное решение также дополняется презентацией. Примеры носителей: сайт, приложение, стикеры в tg, социальные сети, мерч, полиграфическая продукция и т.д. Всего не менее 4х носителей, один из которых сложный.
		<i>Оформление презентации на Behance</i>	Наличие общей электронной презентации на <i>Behance</i> по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» и всего объема заданий.	Культура подачи учебных заданий. Задания презентуются в хронологическом порядке в соответствии с поставленной целью/ задачами.

### 8.3. 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 «Графический дизайн мультимедиа».

#### 8.3.1. 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.

#### 8.3.2. Промежуточная аттестация

Согласно учебному плану, форма промежуточной аттестации по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» — экзамен. Лабораторные работы является *основным оценочным средством освоения дисциплины. Лабораторная работа* (комплекс заданий) — 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.

*Лабораторная работа* (комплекс заданий) по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» предполагают использование знаний и навыков, полученные не только в рамках обучения этой дисциплине, но и знания и навыки из других профессиональных дисциплин. Выполнение лабораторных работ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимального результата.

Для успешного выполнения *лабораторной работы* (комплекс заданий) по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» обучающийся должен:

- Знать: методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Типовые этапы и сроки проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности
- Уметь: производить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских

решений. Проводить презентации дизайн-проектов. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

- Владеть: обсуждение с заказчиком вопросов, связанных с подготовкой проектного задания на создание объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Предварительная проработка эскизов объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

Форма *лабораторной работы* (практического задания) варьируется в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы. Количество учебных творческих заданий, входящих в *лабораторную работу* (комплекс заданий) в рамках каждого из разделов программы варьируется в соответствии с набором поставленных задач.

**Электронная презентация решения лабораторной работы** представляет собой обязательный элемент аттестации по соответствующим разделам программы. В роли презентации может выступать плакат, демонстрационный планшет, но, при этом, презентация решения лабораторной работы на *Behance* оценивается отдельно.

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине «Графический дизайн мультимедиа» проводится методом бально-рейтинговой системы: за счёт сложения баллов-оценок:

- за работу над лабораторными работами (комплекс заданий)
- за прохождение тестов в рамках онлайн-курса «Графический дизайн мультимедиа»
- за презентацию работ на *Behance*.

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

Источник баллов	Максимальный балл
Результаты прохождения тестов в рамках онлайн-курса	20
Работа над лабораторными 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 лабораторными работами (практическими заданиями) оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания Лаб. работа (баллы)	Описание
46–60	Лабораторные работы (комплекс заданий) выполнены в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание 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	Лабораторные работы (комплекс заданий) выполнены в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание 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	Лабораторные работы (комплекс заданий) выполнены в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Результат исполнения задания 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	Лабораторные работы (комплекс заданий) не выполнены или выполнены частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Результат исполнения задания 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