

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ**

Документ подписан простой электронной подписью

**РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**

Информация о владельце:

ФИО: Максимов Алексей Борисович

**Федеральное государственное автономное образовательное учреждение**

Должность: директор департамента по образовательной политике высшего образования

Дата подписания: 12.10.2023 17:40:23

**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Уникальный программный ключ:

**/МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ/**

8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

Утверждаю

Директор

Института графики и искусства книги

имени В.А. Фаворского

С.Ю.Биричев



«30» июня 2022 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ**  
**Основы производственного мастерства**

Направление подготовки

**54.03.01 Дизайн**

Профиль **Графический дизайн мультимедиа**

Квалификация (степень) выпускника

**Бакалавр**

Форма обучения

**Очная, очно-заочная**

Москва 2022 г.

## **Область применения и нормативные ссылки**

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

Программа разработана в 2022 году в соответствии с:

- Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (квалификация (степень) «бакалавр»), утвержденным приказом МОН РФ от «13» августа 2020 г. № 1015
- Образовательной программой высшего профессионального образования по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»)
- Учебным планом университета по направлению 54.03.01 «Дизайн» профиль подготовки — «Графический дизайн и мультимедиа»

Год начала подготовки: 2022.

## **Цели освоения дисциплины**

К **основным целям** освоения дисциплины «Основы производственного мастерства» следует отнести:

— 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 «Основы производственного мастерства» следует отнести формирование у обучающихся 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;
- получение навыков владения техническими инструментами для различных проектных задач.

## 1. Место дисциплины в структуре ОП

Дисциплина «Основы производственного мастерства» относится к числу обязательных дисциплин вариативной части образовательной программы по направлению подготовки бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» (профиль – «Графический дизайн мультимедиа»).

Дисциплина «Основы производственного мастерства» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части Блока 1:

- Маркетинг в дизайне.

В вариативной части Блока 1:

- Компьютерные технологии в графическом дизайне;
- Психологические аспекты в дизайне;
- Менеджмент в мультимедиа;
- Основы предпринимательской деятельности в сфере малого бизнеса.

В блоке 2 (Практики)

- Практика по получению профессиональных умений и опыта профессиональной деятельности;
- Преддипломная практика

В блоке 3 (Государственная итоговая аттестация)

- Защита выпускной квалификационной работы, включая подготовку к процедуре защиты и процедуру защиты

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

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

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

ПК-1	Способен подготовить и согласовать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><b>Владеет</b> 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</p> <p><b>Умеет</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 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</p> <p><b>Знает</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>
ПК-3	ПК-3 Способен осуществлять авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><b>Владеет</b> Изучение информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Определение композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Разработка дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Согласование дизайн-макета с заказчиком и руководством Подготовка графических материалов для передачи в производство</p> <p><b>Умеет</b> Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</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>Знает</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>
--	--	--

### 3. Структура и содержание дисциплины

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах							Формы итогового контроля
			Всего час./ зач. ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа	Контроль (промежуточная аттестация)	
Очная	3	5-6	180 / 5	144	—	—	144	72	—	Экзамен
	3	5	72 / 2	72	—	—	36	36	—	Экзамен
	3	6	108 / 3	72	—	—	72	36	—	Экзамен

Очно-заочная	4	3-10	216 / 6	270	—	—	36	180	—	Экзамен
	4	6	108 / 3	18	—	—	20	88	—	Экзамен
	4	7	108 / 3	18	—	—	16	92	—	Экзамен

### Содержание разделов дисциплины

№ п/п	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
1	Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.	Раздел направлен на выработку у бакалавра первичного навыка соотношения аналогового и цифрового продукта. Бакалавру предлагается создать простейшую аналоговую форму и перенести ее в цифровой формат (например, плакат — сайт-визитка), рассматриваются особенности преемственности и отличия. 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.
2	Концептуальная метафора. Цифровой носитель и аналоговый носители определяются преподавателем.	Раздел направлен 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. Бакалавру предлагается проанализировать выбранный объект и сопоставить выявленные концептуальные характеристики с прикладными интерактивными и аналоговыми носителями. 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 зависимости от проектного решения.
3	Бренд — серийность.	Раздел направлен 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. В этих условиях 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. Бакалавр может использовать любые мультимедийные техники и интерактивные программы для реализации своей концепции.

4	Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель определяются бакалавром	Раздел направлен 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. Бакалавру предлагается найти некоторую проблему в культурном или социальном поле и доказать ее актуальность посредством сбора материала и 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.
---	--	---

#### 4. Образовательные технологии

Методика преподавания дисциплины «Основы производственного мастерства» 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 у обучающихся профессиональных навыков:

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

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

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

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

- консультации по проблемам работы над ПХЗ в электронной переписке, с помощью сервисов проведения видеоконференций или в группах в соцсетях;

- освоения части теоретических знаний обучающимися через электронные обучающие курсы в системе дистанционного образования университета или через массовые открытые онлайн курсы на платформах открытого онлайн образования.

Формой отчета является кафедральный семестровый итоговый просмотр, осуществляемый коллегиально с обсуждением результатов. Семестровый итоговый просмотр по дисциплинам профессиональной направленности относится к образовательной технологии оценки качества освоения ОП, является отчетом студентов по количественным и качественным показателям выполненных в течение семестра практических работ, сопровождается обязательным выставлением оценки «Отлично»,

«Хорошо», «Удовлетворительно» или «Неудовлетворительно» и не предусматривает специальную подготовку по экзаменационным билетам.

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

Оценочным средством освоения дисциплины является проектно-художественное задание (ПХЗ). Проектно-художественное задание — 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.

Выполнение ПХЗ требует объединения полученных знаний и навыков в единую систему для достижения максимальной функциональности и художественной выразительности проекта.

Для успешного выполнения ПХЗ по дисциплине «Основы производственного мастерства» обучающийся должен:

— знать принципы и технологии сбора информации об объекте проектирования, структуру и этапы самостоятельной проектной работы над заданием, правила построения презентаций, способы презентации проектного предложения в зависимости от качества исходного материала, особенности формулирования технического задания, способы подбора аналогово для реализации концептуального решения, возможности выразительных средств изобразительного искусства, возможности современных информационных и полиграфических технологий, актуальные эстетические тренды;

— уметь находить информации об объекте проектирования, выстраивать аргументированную защиту своего проектного решения, находить новые и актуальные способы технологического решения поставленной задачи, анализировать исходный материал в плане соответствия поставленной проектной задачи, составить техническое задание, обозначить этапы и сроки выполнения проекта, выбрать адекватное задаче средство презентации проекта, соотнести поставленную задачу со сроками выполнения и инструментарием, которым владеет, анализировать и обобщать данные, полученные в результате функционального анализа темы и материалов раздела; использовать комплексно знания и навыки, полученные в рамках обучения профессиональным дисциплинам;

— владеть культурой мышления и анализа, навыками презентовать и отстаивать свое проектное решение, навыком работы с техническим заданием, способностью предложить несколько решений поставленной задачи, знанием аналогов для инструментов, которыми владеет, технологическими и художественными приемами работы с типографским



набором, различными типами изображений, навыками использования выразительных средств изобразительного искусства для формирования требуемых функциональных и образных характеристик проекта.

Форма ПХЗ варьируется в соответствии с проблематикой, предусмотренной соответствующим разделом программы (см. таблицу ниже).

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

### ОЧНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ

Раздел/семестр	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	допустимые формы отчета	наличие презентации
1 / 3	Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.	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.	Распечатанный плакат-развеска с носителями и описанием концепции	на усмотрение преподавателя
2 / 4	Концептуальная метафора. Цифровой носитель и аналоговый носители определяются преподавателем.	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 зависимости от проектного решения.	Печатные варианты всех аналоговых носителей, интерактивный прототип и видео записи экрана с прохождением основного пользовательского сценария	+

3 / 5	Бренд — серийность. Аналоговый и цифровой носитель определяются бакалавром в результате анализа ЦА	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	брендбук, видеопрезентация фирменного стиля, образцы носителей	+
4 / 6	Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель определяются бакалавром	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.	Образцы носителей, видеопрезентация проекта	+

### ОЧНО-ЗАОЧНАЯ ФОРМА ОБУЧЕНИЯ

Раздел/семестр	тематика раздела	проектно-художественное задание (группа заданий)	допустимые формы отчета	наличие экранной презентации
----------------	------------------	--	-------------------------	------------------------------

1 / 3	Выявление образа. Сопоставление аналогового и цифрового носителя.	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.	Распечатанный плакат-развеска с носителями и описнаием концепции	на усмотрение преподавателя
1 / 4		Создание более сложной формы и перенос ее в цифровой формат (например, серия плакатов — анимированные баннеры). 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.	Распечатанный плакат-развеска с носителями и описнаием концепции	на усмотрение преподавателя
2 / 5	Концептуальная метафора. Цифровой носитель и аналоговый носители определяются преподавателем.	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 зависимости от проектного решения.	Печатные варианты всех аналоговых носителей, интерактивный прототип и видео записи экрана с прохождением основного пользовательского сценария	+

2 / 6		<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 зависимости от проектного решения.</p>	<p>Печатные варианты всех аналоговых носителей, интерактивный прототип и видео записи экрана с прохождением основного пользовательского сценария</p>	+
3 / 7	<p>Бренд — серийность. Аналоговый и цифровой носитель определяются бакалавром в результате анализа ЦА</p>	<p>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</p>	<p>брендбук, видеопрезентация фирменного стиля, образцы носителей</p>	+
3 / 8		<p>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</p>	<p>брендбук, видеопрезентация фирменного стиля, образцы носителей</p>	+

4 / 9	Культурное или социальное явление как проектная проблема. Аналоговый и цифровой носитель определяются бакалавром	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.	Образцы носителей, видеопрезентация проекта	+
4 / 10		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.	Образцы носителей, видеопрезентация проекта	+

## **7.1. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине «Основы производственного мастерства».**

### **7.1.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы**

В результате освоения дисциплины «Основы производственного мастерства» формируются следующие компетенции:

Код компетенции	В результате освоения образовательной программы обучающийся должен обладать
ПК-1	Способен подготовить и согласовать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

ПК-3	Способен подготовить и согласовать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
------	--

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

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

Показателем оценивания компетенций на различных этапах их формирования является достижение обучающимися планируемых результатов обучения по дисциплине «Основы производственного мастерства».

Показатель	Критерии оценивания			
	неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
ПК-1 Способностью подготовить и согласовать с заказчиком проектное задание на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации				



	программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации			объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
<b>Владеть:</b> Навыком обсуждения 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	Обучающийся не владеет или владеет в недостаточной степени навыком обсуждения 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	Обучающийся в неполном объеме владеет навыком обсуждения 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	Обучающийся в основном владеет навыком обсуждения 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	Обучающийся в полной мере владеет навыком обсуждения 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

**ПК-3 осуществление авторского надзора за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации**

<b>Знать:</b> Нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Профессиональная терминология в области дизайна Нормы этики делового общения	Обучающийся демонстрирует полное отсутствие или недостаточное соответствие знаний о нормативных документах в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Профессиональная терминология в области дизайна Нормы этики делового общения	Обучающийся демонстрирует неполное соответствие знаний о нормативных документах в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Профессиональная терминология в области дизайна Нормы этики делового общения	Обучающийся в основном демонстрирует соответствие знаний о нормативных документах в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Профессиональная терминология в области дизайна Нормы этики делового общения	Обучающийся демонстрирует полное соответствие знаний о нормативных документах в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Профессиональная терминология в области дизайна Нормы этики делового общения
--	--	---	---	---





## **Шкалы оценивания результатов промежуточной аттестации и их описание:**

### **Форма промежуточной аттестации: экзамен**

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

Формой отчета являются:

- результаты теста в рамках онлайн-курса раздела дисциплины;
- презентация проектно-художественного задания;

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

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

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	25
Работа над ПХЗ	75

Прохождение теста оценивается по следующим критериям:

<b>Балл, полученный при прохождении теста в рамках онлайн-курса</b>	<b>Балл для промежуточной аттестации</b>
0-40	0
41-50	5
51-65	10
66-80	15
81-90	20
91-100	25

Работа над ПХЗ оценивается по следующим критериям:

<b>Шкала оценивания ПХЗ (баллы)</b>	<b>Описание</b>
61-75	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
41-60	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
21-40	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и не достаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.

0-20	Задание не выполнено или выполнено частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.
------	--

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

Фонды оценочных средств представлены в приложении 1 к рабочей программе.

## **6. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины**

### **а. Основная литература:**

1. Клещев О. И. Основы производственного мастерства : художественно-техническое редактирование: учебное пособие.— Архитектон, 2015. — 107 с.
1. 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.

### **б. Дополнительная литература:**

1. Розенсон, И.А. Основы теории дизайна для бакалавров и магистров, учебник для студентов вузов; СПб., Питер Пресс, 2013; 256 с.,
2. Келейников, И.В. Дизайн книги: от слов к делу / И. В. Келейников. — М. : РИП-холдинг, 2012. — 304 с.
3. Папанек, Виктор. Дизайн для реального мира, пер. с англ. Г.Северской; М., Издатель Д. Аронов, 2010; 416 с., ил.;

4. Лидвелл, У. Универсальные принципы дизайна, пер. с англ. А.Мороз;СПб.,Питер,2012;272 с.: ил.,;
5. Михеева М.М. Дизайн-исследования: методическое указание по курсу «Дизайн-проектирование» М.:МГТУ им. Н.Э. Баумана, 2009 г.- 85 с.
6. Press, M., Cooper, R. (2003). The Design Experience. London: Routledge, <https://doi.org/10.4324/9781315240329>

#### **в. Программное обеспечение:**

1. Операционные системы Mac OS и Windows (актуальные версии)
2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы:
3. — Adobe InDesign
4. — Adobe Photoshop
5. — Adobe Illustrator
6. — Adobe AfterEffects
7. — Adobe Acrobat

#### **г. Интернет-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](https://pinterest.com)
- <https://dribbble.com>
- <https://habrahabr.ru>
- <http://blog.readymag.com>
- <https://medium.com/@wsbb>
- <http://www.raany.com>
- <https://www.google.com/culturalinstitute/beta/partner?hl=en>
- <https://www.myfonts.com>

д. Онлайн-курсы по дисциплине:

— Раздел 1. <https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=4538>

— Раздел 2. <https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=1254>

#### **9. Материально-техническое обеспечение дисциплины:**

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

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

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

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

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

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3326. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

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

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

Компьютерная аудитория кафедры «Художественно-техническое оформление печатной продукции» № 3327. 125008, г. Москва, ул. Михалковская, д.7

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

Графический пакет Adobe Creative Cloud, договор № от г.

## 10. Методические рекомендации для самостоятельной работы студентов

№ п/п	№ раздела дисциплины	Методические указания по выполнению самостоятельной работы
1	Раздел 1	Изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ кейсов в сети интернет, анализ пользовательского взаимодействия различных сайтов и приложений.
2	Раздел 2	Изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ кейсов в сети интернет, анализ пользовательского взаимодействия различных сайтов и приложений, акцентирование внимания на то, как оформлены экспозиции при посещении музеев и выставок.
3	Раздел 3	Изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ кейсов в сети интернет, анализ пользовательского взаимодействия различных сайтов и приложений, наблюдение за специфическими проявлениями графического дизайна в сферах промышленного дизайна и прикладного искусства, тренировки в построении и защиты презентации.
4	Раздел 4	Изучение основной и дополнительной литературы, поиск и анализ кейсов в сети интернет, анализ пользовательского взаимодействия различных сайтов и приложений, поиск неочевидных и новейших технологических решений, связанных с проявлениями мультимедийности, введение в круг используемых инструментов узконаправленных программ для создания мультимедийности.

## 11. Методические рекомендации для преподавателя

№ п/п	№ раздела дисциплины	Методические указания для преподавателя
1.	1–2	Необходимо заранее проверить работоспособность и функциональность оборудования. Рекомендуется привлечение примеров из широкого спектра визуально-культурных явлений. Рекомендуется использование актуального графического материала, примеров — недавних лауреатов международных и национальных премий. Для определения погружения студентов в тему и выбора тематики проекта рекомендуется проводить опрос студентов в виде анкетирования.
2.	3-4	Рекомендуется выдавать общую широкую тему, в рамках которой студенты сами будут выбирать объекты проектирования. Рекомендуется выдавать объекты проектирования для студентов которые не могут в заданные сроки определиться с темой с целью эффективного выполнения оставшейся части программы.

**Программу составил:**

доцент, к.н.



/Я.В. Дмитриев/

**Программа утверждена на заседании кафедры  
«Художественно-техническое оформление печатной продукции»**

«07» июня 2022 г., протокол № 11

Заведующий кафедрой



/Е.Б. Третьяк/



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

Специальность: 54.03.01 "Дизайн"

Форма обучения: очная, очно-заочная

Кафедра: Художественно-техническое оформление печатной продукции

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**  
**ПО ДИСЦИПЛИНЕ**  
**«Основы производственного мастерства»**

Состав:

1. Паспорт фонда оценочных средств
2. Описание оценочных средств

**Составитель:**

Я.В. Дмитриев, доцент, к.т.н.

Москва 2022

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

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

Таблица 1

### ПОКАЗАТЕЛЬ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Основы производственного мастерства					
ФГОС ВО 54.03.01 «Дизайн»					
В процессе освоения данной дисциплины студент формирует и демонстрирует следующие профессионально-специализированные компетенции:					
Компетенции		Перечень компоненто в	Техно логия форм ирова ния комп етенц ий	Форма оценоч ного средств а	Степени уровней освоения компетенций
Код комп етенц ии	Формули ровка				

ПК-1	подготовка и согласование с заказчиком проектного задания на создание объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><b>Знать:</b> методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности;</p> <p><b>Уметь:</b> формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p><b>Владеть:</b> навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	лабораторные занятия, самостоятельная работа, онлайн-курс	ПХЗ, тест онлайн-курса	<p><b>Базовый уровень:</b></p> <p><b>Знать:</b> методику поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; типовые этапы и сроки проектирования объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности;</p> <p><b>Уметь:</b> формировать этапы и устанавливать сроки создания объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p><b>Повышенный уровень:</b></p> <p><b>Владеть:</b> навыком обсуждения с заказчиком функциональной структуры проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации; навыком предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>
------	--	---	---	------------------------	--

ПК-3	Авторский надзор за выполнением работ по изготовлению в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><b>Знать:</b> показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих</p> <p><b>Уметь:</b> оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>Владеть:</b> навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям</p>	лабораторные занятия, самостоятельная работа, онлайн-курс	ПХЗ, тест онлайн-курса	<p><b>Базовый уровень:</b>  <b>Знать:</b> показатели и средства контроля качества изготовления в производстве системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих  <b>Уметь:</b> оформлять отчет по результатам проверки изготовления в производстве объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><b>Повышенный уровень:</b>  <b>Владеть:</b> навыком проведения проверки качества изготовления системы визуальной информации, идентификации и коммуникации и ее составляющих по выбранным показателям</p>
------	---	--	---	------------------------	---

**Перечень оценочных средств по дисциплине «Основы производственного мастерства»**

<b>№ ОС</b>	<b>Наименование оценочного средства</b>	<b>Краткая характеристика оценочного средства</b>	<b>Представление оценочного средства в ФОС</b>
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	<p>Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.</p>	<p align="center">Тема проектно-художественного задания</p>
3	Тест онлайн-курса	<p>Средство, позволяющее оценить уровень освоения теоретических знаний обучающегося, полученный им в процессе самостоятельного изучения теоретического материала</p>	<p align="center">Вопросы теста</p>

**Структура и содержание дисциплины «Основы производственного  
мастерства»  
54.03.01 «Дизайн»**

Форма обучения	курс	семестр	Трудоемкость дисциплины в часах						Форма итогового контроля	
			Всего час./зач.ед.	Аудиторных часов (контактная работа)	Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самостоятельная работа		Контроль (промежуточная аттестация)
Очная	3	5-6	216 / 6	144	—	—	144	72	—	Экзамен
	3	5	108 / 3	72	—	—	72	36	—	Экзамен
	3	6	108 / 3	72	—	—	72	36	—	Экзамен
Очно-заочная	2-5	3-10	216 / 6	36	—	—	36	180	—	Экзамен
	2	3	108 / 3	18	—	—	18	90	—	Экзамен
	2	4	108 / 3	18	—	—	18	90	—	Экзамен