

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Наумова Наталия Александровна

Должность: Ректор

Дата подписания: 24.10.2023 14:14:41

Учреждение: Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Государственный университет просвещения»

6b5279da4e034bfff679172803b5b7b550649e2

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Государственный университет просвещения
(ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ)

Факультет изобразительного искусства и народных ремёсел
Кафедра графического дизайна

Согласовано

деканом факультета

« 31 » мая 2023 г.

/Чистов П.Д./

Рабочая программа дисциплины

Проектирование

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

Профиль:

Графический дизайн

Квалификация

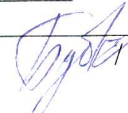
Бакалавр

Форма обучения

Очная

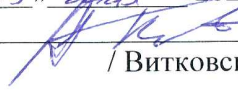
Согласовано с учебно-методической комиссией
факультета изобразительного искусства и
народных ремесел

Протокол от «31» мая 2023 г. № 10

Председатель УМКом  Бубнова М.В. /

Рекомендовано кафедрой графического
дизайна

Протокол от «15» мая 2023 г. № 10

Зав. кафедрой  / Витковский А.Н. /

Мытищи
2023

Авторы-составители:

Витковский А.Н., кандидат педагогических наук, доцент

Коробанов А.В., кандидат технических наук, доцент

Рабочая программа дисциплины «Проектирование» составлена в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта высшего образования по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, утвержденного приказом МИНОБРНАУКИ России от 13.08.2020 г. № 1015.

Дисциплина входит в обязательную часть Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной для изучения.

Год начала подготовки (по учебному плану) 2023 год

Содержание

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ	4
2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ.....	4
3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ	5
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА	7
4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ.....	10
5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ.....	11
6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	25
7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ	26
8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ.....	26
9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ.....	26

1. ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ ОБУЧЕНИЯ

1.1. Цель и задачи дисциплины

Цель освоения дисциплины

Научить свободному владению методами проектирования информационного и визуального пространств, а также связанных с ними систем, явлений и процессов.

Задачи дисциплины:

- Научить профессионально использовать методы творческого процесса дизайнеров;
- Развить навыки выполнения поисковых эскизов, композиционных решений дизайн-объектов;
- Научить методам проектирования художественного образа и трансформации творческих идей;
- Научить составлению дизайн-проектов, ориентируясь на техническое задание и принципы авторского надзора;
- Научить обосновывать свои предложения и составлять подробную спецификацию требований к дизайн-проекту;
- Развить навыки и умения в области технологии изготовления полиграфической и рекламной продукции; владение принципами художественно-технического редактирования, макетирования и компьютерными технологиями;

1.2. Планируемые результаты обучения

В результате освоения данной дисциплины у обучающихся формируются следующие компетенции:

ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).

ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики.

ДПК-3. Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.

ДПК-4. Способен выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале

ДПК-5. Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов.

ДПК-6. Способен учитывать при проектировании объектов свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Дисциплина входит в обязательную часть Блока 1 «Дисциплины (модули)» и является обязательной для изучения.

Изучению дисциплины «Проектирование» предшествует изучение дисциплин обязательной части: «Основы информационных и компьютерных технологий в дизайне», «3-D моделирование», «Перспектива»

Дисциплина «Проектирование» изучается параллельно с дисциплинами «Основы производственного мастерства», «Специализация (Дизайн полиграфии и рекламные технологии)», «Специализация (Медиа дизайн)», «Материаловедение».

Изучение дисциплины «Проектирование» формирует навыки, необходимые для прохождения «Производственной практики (преддипломной практики)», «Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы».

3. ОБЪЕМ И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

3.1. Объем дисциплины

Показатель объема дисциплины	Форма обучения
	Очная
Объем дисциплины в зачетных единицах	23
Объем дисциплины в часах	828
Контактная работа:	615,6
Лабораторные занятия	606
из них, в форме практической подготовки	606
Контактные часы на промежуточную аттестацию:	9,6
Зачет с оценкой	0,4
Экзамен	1,2
Предэкзаменационная консультация	8
Самостоятельная работа	158
Контроль	54,4

Форма промежуточной аттестации:

- зачет с оценкой в 5,6 семестре;
- экзамен в 3, 4, 7, 8 семестре.

3.2.Содержание дисциплины

Наименование разделов (тем) Дисциплины с кратким содержанием	Кол-во часов	
	Лабораторные занятия	
	Общее количество	из них, в форме практической подготовки
Тема 1. Современные тенденции разработки логотипов.	34	34
Тема 2 Проектирование правил использования логотипа (логобук)	20	20
Тема 3. Проектирование серийных изделий Характеристика среды при проектировании серийных изделий, этапы проектирования, язык современной проектной графики, цветовые характеристики объекта, вариативность поисковых решений.	30	30

Тема 4. Макетирование в графическом дизайне. Макетирование как вид проектно-художественной деятельности. Поисковая и демонстрационная функция макета, материалы объёмно-пространственного макетирования. Особенности объёмного, фронтального и пространственного макетирования.	4	4
Тема 5 Макетирование объёмно-пространственных форм на основе правильных многогранников Платоновы тела, архимедовы тела, использование выразительных возможностей правильных многогранников в графическом и промышленном дизайне.	20	20
Итого часов за III семестр	108	108
Тема 6. Объёмно-пространственное макетирование в редакторе трёхмерной графики. Работа с примитивами, основные операции с трёхмерными объектами, структура трёхмерных объектов, приёмы изменения топологи трёхмерных объектов. Создание развёрток трёхмерного изображения. Текстурирование трёхмерных объектов.	54	54
Тема 7 Особенности проектирования инфографики	20	20
Тема 8 Специфика проектирования иллюстративного материала для инфографики.	34	34
Тема 9 Специфика проектирования интерактивной инфографики.	12	12
Итого часов за IV семестр	120	120
Тема 10 Специфика проектирования плаката. Разработка рекламного плаката, проектирование социального плаката	20	20
Тема 11 Специфика проектирования плаката с элементами дополненной реальности.	34	34
Итого часов за V семестр	54	54
Тема 12 Особенности проектирования малостраничного издания Знакомство с видами брошюр и буклетов, со способами фальцовки и брошюровки, с понятиями обложки и печатного блока. Ритмическая структура малостраничных изданий, способы верстки текстов, иерархия текстов в малостраничных изданиях.	54	54
Тема 13 Проектирование упаковки. Функция упаковки. Принципы пакетирования. Классификация упаковки. Упаковочные материалы. Технологии печати и постпечатная обработка картонной упаковки. Этапы дизайн- проектирования упаковки для различных продуктов. Основные стратегии при проектировании упаковки. Композиционные принципы упаковки. Серийность в оформлении упаковки. Основы проектирования картонных коробок. Этикетка и контрэтикетка, кольеретка. Маркировка, основные функции и	54	54

требования. Средства маркировки. Обязательная информация, размещаемая на этикетках. Штрих-коды.		
Итого часов за VI семестр	108	108
Тема 14 Проектирование многостраничного издания. Конструкция многостраничного издания. Способы шитья. Материалы: бумага, краски, лаки и другие технологии финишной обработки. Структура многостраничного издания. Иерархия текстов. Модульная сетка. Способы выделения текстов. Стил ь издания и соответствие целевой аудитории	72	72
Тема 15 Проектирование электронных ресурсов. Начальные этапы проектирования электронных ресурсов. Элементы Web-страниц. Средства навигации. Элементы сайта. Разработка логической и физической структуры сайта. Логотип, компоновка сайта, ее особенности. Цветовые схемы и макеты дизайна. Программные средства проектирования Web-страниц. Создание анимационных изображений. Баннеры. Размещение аудио и видео на Web-странице.	36	36
Итого часов за VII семестр	108	108
Тема 16 Преддипломное проектирование. Составление брифа, состав проекта, эскизы основных элементов проекта	108	108
Итого часов за VIII семестр	108	108
Итого	606	606

ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА

Наименование разделов (тем)	Задание на практическую подготовку	Кол-во часов
Тема 1. Современные тенденции разработки логотипов.	эскизы	34
Тема 2 Проектирование правил использования логотипа (логобук)	Макет логобука	20
Тема 3. Проектирование серийных изделий Характеристика среды при проектировании серийных изделий, этапы проектирования, язык современной проектной графики, цветовые характеристики объекта, вариативность поисковых решений.	Прототипы серийных изделий	30
Тема 4. Макетирование в графическом дизайне. Макетирование как вид проектно-художественной деятельности. Поисковая и демонстрационная функция макета, материалы объёмно-пространственного макетирования. Особенности объёмного, фронтального и пространственного макетирования.	макеты	4

Тема 5 Макетирование объёмно-пространственных форм на основе правильных многогранников Платоновы тела, архимедовы тела, использование выразительных возможностей правильных многогранников в графическом и промышленном дизайне.	Эскизы логотипов из правильных многогранников	20
Итого часов за III семестр		108
Тема 6. Объёмно-пространственное макетирование в редакторе трёхмерной графики. Работа с примитивами, основные операции с трёхмерными объектами, структура трёхмерных объектов, приёмы изменения топологии трёхмерных объектов. Создание развёрток трёхмерного изображения. Текстурирование трёхмерных объектов.	развёртки трёхмерного изображения	54
Тема 7 Особенности проектирования инфографики	эскизы	20
Тема 8 Специфика проектирования иллюстративного материала для инфографики.	Эскизы иллюстраций	34
Тема 9 Специфика проектирования интерактивной инфографики.	Электронные прототипы	12
Итого часов за IV семестр		120
Тема 10 Специфика проектирования плаката. Разработка рекламного плаката, проектирование социального плаката	эскизы	20
Тема 11 Специфика проектирования плаката с элементами дополненной реальности.	Электронные прототипы	34
Итого часов за V семестр		54
Тема 12 Особенности проектирования малостраничного издания Знакомство с видами брошюр и буклетов, со способами фальцовки и брошюровки, с понятиями обложки и печатного блока. Ритмическая структура малостраничных изданий, способы верстки текстов, иерархия текстов в малостраничных изданиях.	Модульная сетка, эскизы	54
Тема 13 Проектирование упаковки. Функция упаковки. Принципы пакетирования. Классификация упаковки. Упаковочные материалы. Технологии печати и постпечатная обработка картонной упаковки. Этапы дизайн-проектирования упаковки для различных продуктов. Основные стратегии при проектировании упаковки. Композиционные принципы упаковки. Серийность в оформлении упаковки. Основы проектирования картонных коробок. Этикетка и контрэтикетка, кольеретка. Маркировка, основные функции и требования. Средства маркировки.	Серия упаковки	54

Обязательная информация, размещаемая на этикетках. Штрих-коды.		
Итого часов за VI семестр		108
Тема 14 Проектирование многостраничного издания. Конструкция многостраничного издания. Способы шитья. Материалы: бумага, краски, лаки и другие технологии финишной обработки. Структура многостраничного издания. Иерархия текстов. Модульная сетка. Способы выделения текстов. Стил издания и соответствие целевой аудитории	Модульная сетка, эскизы	72
Тема 15 Проектирование электронных ресурсов. Начальные этапы проектирования электронных ресурсов. Элементы Web-страниц. Средства навигации. Элементы сайта. Разработка логической и физической структуры сайта. Логотип, компоновка сайта, ее особенности. Цветовые схемы и макеты дизайна. Программные средства проектирования Web-страниц. Создание анимационных изображений. Баннеры. Размещение аудио и видео на Web-странице.	Электронные прототипы	36
Итого часов за VII семестр		108
Тема 16 Преддипломное проектирование. Составление брифа, состав проекта, эскизы основных элементов проекта	эскизы	108
Итого часов за VIII семестр		108
Итого	606	606

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ САМОСТОЯТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ ОБУЧАЮЩИХСЯ

Темы для самостоятельного изучения	Изучаемые вопросы	Количество часов	Формы самостоятельной работы	Методическое обеспечение	Формы отчетности
Тема 5 Макетирование объёмно-пространственных форм на основе правильных многогранников	использование выразительных возможностей правильных многогранников в графическом и промышленном дизайне	24	Поисковые эскизы, работа в графических редакторах.	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Проектное задание
Тема 6. Объёмно-пространственное макетирование в редакторе трёхмерной графики.	создание развёрток трёхмерного изображения	12	Поисковые эскизы, работа в графических редакторах.	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Проектное задание
Тема 9 Специфика проектирования интерактивной инфографики	Создание прототипов интерактивной механики	36	Поисковые эскизы, работа в графических редакторах.	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Проектное задание
Тема 10 Специфика проектирования плаката.	Разработка эскизных вариантов плакатов	10	Поисковые эскизы, работа в графических редакторах.	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Проектное задание
Тема 13 Проектирование упаковки.	Оформление маркировки, обязательной информации, штрих-коды.	28	Поисковые эскизы, работа в графических редакторах.	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Проектное задание
Тема 15 Проектирование электронных ресурсов.	Разработка логической и физической структуры сайта. Обоснование программных средств проектирования	24	Поисковые эскизы, работа в графических редакторах.	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Проектное задание
Тема 16 Преддипломное проектирование	Подбор прототипов элементов проекта	24	Поисковые эскизы, работа в графических редакторах.	Учебно-методическое обеспечение дисциплины	Проектное задание
Итого		158			

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

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

Код и наименование компетенции	Этапы формирования
ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
ОПК-4. Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
ДПК-3. Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
ДПК-4. Способен выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
ДПК-5. Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
ДПК-6. Способен учитывать при проектировании объектов свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

5.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Оцениваемые компетенции	Уровень сформированности	Этап формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
ОПК-3	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: этапы разработки проекта, способы и техники проектной графики Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном подходе, обосновывать свои предложения.	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания
	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: нормы и методы дизайн-проектирования, современные тенденции в проектировании рекламной, полиграфической продукции, объектов визуальной идентификации, техники иллюстрирования Уметь: разрабатывать дизайн-проект согласно техническому заданию Владеть: навыками эскизирования традиционными материалами и с использованием графических редакторов; навыками создания презентации дизайн-проекта, навыками работы в графических редакторах	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания
ОПК-4	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: принципы проектирования рекламной, полиграфической продукции, информационных стендов и инфографики Уметь: проектировать дизайн-объекты с учётом современных тенденций графического дизайна, шрифтовой культуры и правил композиции.	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания

	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: способы проектной графики, требования к дизайн-проекту, способы линейно-конструктивного построения. Уметь: проектировать инфографику, информационные стенды, рекламные иллюстрации, наружную рекламу, логотипы и правила их использования Владеть: навыками линейно-конструктивного построения, навыками проектирования в графических редакторах	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания
ДПК-3	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: набор возможных требований к дизайн-проекту; этапы проектирования Уметь: работать с техническим заданием	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания
	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: подходы к проектированию дизайн-продукции Уметь: синтезировать набор подходов к выполнению дизайн-проекта Владеть: навыками проектирования инфографики, плакатов, художественной и журнальной иллюстрации, выставочных стендов, объектов наружной рекламы.	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания
ДПК-4	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: способы макетирования продуктов графического дизайна Уметь: проектировать дизайн-макеты с учётом техзадания Владеть: базовыми приёмами работы с векторной, растровой и трёхмерной графикой, основами макетирования и вёрстки	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания

	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	знать: современные материалы и технологии полиграфического производства уметь: выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале; владеть: навыками проектирования дизайн-макета в материале, используя программные продукты	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания
ДПК-5	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: возможности растровой, векторной и трёхмерной графики, основы работы в программе макетирования и вёрстки. Уметь: выполнять базовые операции с двумерными и трёхмерными графическими объектами, работать с текстом в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения дисциплины Владеть: базовыми приёмами работы с векторной, растровой и трёхмерной графикой, основами макетирования и вёрстки	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания
	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	знать: современное состояние информационных технологий в графическом дизайне, особенности создания и использования векторной и растровой графики, основные цветовые модели, их характеристики и назначение уметь: свободно работать с векторной, растровой и трёхмерной графикой в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения курса, работать с текстом в программных продуктах изучаемых в процессе освоения курса владеть: на высоком уровне навыками работы в следующих программах: графический редактор Adobe Illustrator графический редактор Adobe Photoshop программа макетирования и вёрстки Adobe InDesign программа трёхмерного моделирования и анимации Blender	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания

ДПК-6	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: свойства материалов объектов графического дизайна Уметь: учитывать свойства материалов при дизайн-проектировании наружной рекламы, выставочных стендов	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания
	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: требования к макетам, предъявляемые производством Уметь: создавать макеты дизайн-продуктов с учётом Используемых материалов. Владеть: навыками предпечатной подготовки макетов для печати на различных носителях	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания

Описание шкал оценивания

Шкала оценивания практической подготовки

Уровень оценивания	Критерий	Баллы
Отлично	Высокий уровень демонстрации практических навыков в возможных решениях задач к выполнению проекта; реализации на практике проектной идеи, основанной творческом подходе; практическое обоснование основных требования к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	31-40
Хорошо	Оптимальный уровень демонстрации практических навыков в возможных решениях задач к выполнению проекта; реализации на практике проектной идеи, основанной творческом подходе; практическое обоснование основных требований к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	21-30
Удовлетворительно	Удовлетворительный уровень демонстрации практических навыков в решении задач к выполнению проекта; реализации на практике проектной идеи; практическое обоснование основных требований к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	11-20
Неудовлетворительно	Неудовлетворительный уровень демонстрации практических навыков в решении задач к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной творческом подходе, на практике; практическое обоснование основных требований к проекту.	0-10

Шкала оценивания проектного задания

Уровень оценивания	Критерий	Баллы
Отлично	Высокий уровень знания наборов возможных решений задач к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной творческом подходе, на практике; основные требования к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	31-40
Хорошо	Оптимальный уровень знания наборов возможных решений задач к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной творческом подходе, на практике; основные требования к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	21-30
Удовлетворительно	Удовлетворительный уровень знания наборов возможных решений задач к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной творческом подходе, на практике; основные требования к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	11-20
Неудовлетворительно	Неудовлетворительный уровень знания наборов возможных решений задач к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной творческом подходе, на практике; основные требования к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	0-10

5.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Примерный перечень проектных заданий

3 семестр:

1. Правила использования логотипа (логобук, руководство по фирменному стилю)
2. Дизайн-проект логотипа с использованием каллиграфии
3. Дизайн-проект схематического логотипа
4. Дизайн-проект типографического логотипа
5. Дизайн-проект минималистического логотипа

4 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции
2. Разработка дизайн-проекта event-инфографики
3. Разработка дизайн-проекта бизнес-инфографики
4. Разработка дизайн-проекта инфографики как рекламы
5. Разработка дизайн-проекта учебной инфографики.
6. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции

5 семестр:

1. Дизайн-проект серии театральных плакатов
2. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов
3. Дизайн-проект серии киноафиш
4. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов
5. Дизайн-проект серии агитационных плакатов
6. Дизайн-проект серии спортивных плакатов

7. Дизайн-проект серии театральных плакатов с элементами дополненной реальности
8. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов с элементами дополненной реальности
9. Дизайн-проект серии киноафиш с элементами дополненной реальности
10. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов с элементами дополненной реальности
11. Дизайн-проект серии агитационных плакатов с элементами дополненной реальности
12. Дизайн-проект серии спортивных плакатов с элементами дополненной реальности

6 семестр:

1. Дизайн-проект буклета
2. Дизайн-проект пищевой упаковки: хлебо-булочные изделия
3. Дизайн-проект пищевой упаковки: кондитерская продукция
4. Дизайн-проект пищевой упаковки: крупы
5. Дизайн-проект пищевой упаковки: макаронные изделия
6. Дизайн-проект пищевой упаковки: чай
7. Дизайн-проект пищевой упаковки: кофе
8. Дизайн-проект пищевой упаковки: безалкогольные напитки
9. Дизайн-проект пищевой упаковки: овощи
10. Дизайн-проект пищевой упаковки: фрукты
11. Дизайн-проект пищевой упаковки: кисломолочные продукты
12. Дизайн-проект пищевой упаковки: мясные и рыбные изделия
13. Дизайн-проект пищевой упаковки: консервы
14. Дизайн-проект пищевой упаковки: спортивное питание
15. Дизайн-проект упаковки: косметика
16. Дизайн-проект упаковки: бытовая химия
17. Дизайн-проект упаковки: легкая одежда
18. Дизайн-проект упаковки: галантерея
19. Дизайн-проект упаковки: аксессуары
20. Дизайн-проект упаковки: платки
21. Дизайн-проект упаковки: носки
22. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: механические и электроинструменты
23. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: оборудование для кухни
24. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: посуда
25. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: столовые приборы
26. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: осветительные приборы
27. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: игрушки
28. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: канцтовары

7 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере книги;
2. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере газеты;
3. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере журнала;
4. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере каталога;
5. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере буклета (более 4-х полос);
6. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере учебно-методического пособия

8 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина чайной продукции

2. Разработка дизайн-проекта мобильного игрового приложения
3. Разработка дизайн-проекта рекламной кампании фестиваля городской культуры и искусств "VYKSAFEST"
4. Разработка дизайн-проекта электронного ресурса научно-образовательной направленности
5. Разработка визуальной концепции видеоигры в жанре Point and click
6. Дизайн проект серии плакатов со слоем дополненной реальности к тематическим командно-приключенческим играм
7. Разработка тематических стендов для буккроссинга
8. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина бренда авторских украшений
9. Разработка мультимедийного информационного профориентационного ролика
10. Разработка дизайна сайта для конструкторского бюро "Агава"
11. Разработка дизайн-проекта настольной игры в жанре стратегия
12. Дизайн проект серии авторских принтов для капсульной коллекции национального бренда одежды
13. Разработка дизайн-проекта фирменного стиля научно-познавательного телеканала
14. Разработка фирменного стиля и ивент-дизайна для передвижной выставки Национального Союза Пастелистов
15. Разработка настольной игры с элементами дополненной реальности
16. Дизайн-проект семейной эко-пекарни "Полбяные пироги"
17. Разработка рекламно-информационного блока для организации, занимающейся психологической помощью подросткам
18. Разработки серии рекламной полиграфической продукции для бренда
19. Проектирование визуального контента для электронного курса с использованием мультимедиа
20. Дизайн-проект анимационного ролика в технике перекладки
21. Разработка дизайн-проекта серии анимационных плакатов
22. Дизайн-проект серии упаковки детской косметики
23. Территориальный брендинг природного парка "Гуамское ущелье"
24. Разработка комплекса видео-визиток по дизайн-профессиям
25. Дизайн-проект 3d персонажей и локаций для игры-платформера
26. Разработка дизайн-проекта серии упаковки безалкогольных газированных напитков
27. Разработка дизайн-проекта полиграфического подарочного издания с дополненной реальностью, на примере сказок Г.К. Андерсена
28. Разработка дизайн-проекта айдентики национального музыкального бренда
29. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведения А. и Б. Стругацких "Понедельник начинается в субботу"
30. Разработка серии плакатов социальной направленности
31. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведений М.А. Булгакова
32. Разработка дизайн-проекта настольной игры с дополненной реальность "Русское искусство"
33. Разработка дизайн-проекта визуального интерактивного образовательного пространства
34. Разработка дизайн-проекта серии тематических иллюстраций
35. Дизайн-проект тематического дорожного игрового комплекта
36. Разработка дизайн-проекта оформления видео-образовательного ресурса для массовых открытых онлайн курсов по дисциплине "История и теория стилей"
37. Разработка дизайн-проекта визуального оформления текстового квеста

Задания на практическую подготовку

3 семестр:

1. Правила использования логотипа (логобук, руководство по фирменному стилю)
2. Дизайн-проект логотипа с использованием каллиграфии
3. Дизайн-проект схематического логотипа
4. Дизайн-проект типографического логотипа
5. Дизайн-проект минималистического логотипа

4 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции
2. Разработка дизайн-проекта event-инфографики
3. Разработка дизайн-проекта бизнес-инфографики
4. Разработка дизайн-проекта инфографики как рекламы
5. Разработка дизайн-проекта учебной инфографики.
6. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции

5 семестр:

1. Дизайн-проект серии театральных плакатов
2. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов
3. Дизайн-проект серии киноафиш
4. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов
5. Дизайн-проект серии агитационных плакатов
6. Дизайн-проект серии спортивных плакатов
7. Дизайн-проект серии театральных плакатов с элементами дополненной реальности
8. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов с элементами дополненной реальности
9. Дизайн-проект серии киноафиш с элементами дополненной реальности
10. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов с элементами дополненной реальности
11. Дизайн-проект серии агитационных плакатов с элементами дополненной реальности
12. Дизайн-проект серии спортивных плакатов с элементами дополненной реальности

6 семестр:

1. Дизайн-проект буклета
2. Дизайн-проект пищевой упаковки: хлебо-булочные изделия
3. Дизайн-проект пищевой упаковки: кондитерская продукция
4. Дизайн-проект пищевой упаковки: крупы
5. Дизайн-проект пищевой упаковки: макаронные изделия
6. Дизайн-проект пищевой упаковки: чай
7. Дизайн-проект пищевой упаковки: кофе
8. Дизайн-проект пищевой упаковки: безалкогольные напитки
9. Дизайн-проект пищевой упаковки: овощи
10. Дизайн-проект пищевой упаковки: фрукты
11. Дизайн-проект пищевой упаковки: кисломолочные продукты
12. Дизайн-проект пищевой упаковки: мясные и рыбные изделия
13. Дизайн-проект пищевой упаковки: консервы
14. Дизайн-проект пищевой упаковки: спортивное питание
15. Дизайн-проект упаковки: косметика
16. Дизайн-проект упаковки: бытовая химия
17. Дизайн-проект упаковки: легкая одежда
18. Дизайн-проект упаковки: галантерея
19. Дизайн-проект упаковки: аксессуары
20. Дизайн-проект упаковки: платки
21. Дизайн-проект упаковки: носки

22. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: механические и электроинструменты
23. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: оборудование для кухни
24. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: посуда
25. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: столовые приборы
26. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: осветительные приборы
27. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: игрушки
28. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: канцтовары

7 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере книги;
2. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере газеты;
3. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере журнала;
4. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере каталога;
5. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере буклета (более 4-х полос);
6. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере учебно-методического пособия

8 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина чайной продукции
2. Разработка дизайн-проекта мобильного игрового приложения
3. Разработка дизайн-проекта рекламной кампании фестиваля городской культуры и искусств "VYKSAFEST"
4. Разработка дизайн-проекта электронного ресурса научно-образовательной направленности
5. Разработка визуальной концепции видеоигры в жанре Point and click
6. Дизайн проект серии плакатов со слоем дополненной реальности к тематическим командно-приключенческим играм
7. Разработка тематических стендов для буккроссинга
8. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина бренда авторских украшений
9. Разработка мультимедийного информационного профориентационного ролика
10. Разработка дизайна сайта для конструкторского бюро "Агава"
11. Разработка дизайн-проекта настольной игры в жанре стратегия
12. Дизайн проект серии авторских принтов для капсульной коллекции национального бренда одежды
13. Разработка дизайн-проекта фирменного стиля научно-познавательного телеканала
14. Разработка фирменного стиля и ивент-дизайна для передвижной выставки Национального Союза Пастелистов
15. Разработка настольной игры с элементами дополненной реальности
16. Дизайн-проект семейной эко-пекарни "Полбяные пироги"
17. Разработка рекламно-информационного блока для организации, занимающейся психологической помощью подросткам
18. Разработки серии рекламной полиграфической продукции для бренда
19. Проектирование визуального контента для электронного курса с использованием мультимедиа
20. Дизайн-проект анимационного ролика в технике перекладки
21. Разработка дизайн-проекта серии анимационных плакатов
22. Дизайн-проект серии упаковки детской косметики
23. Территориальный брендинг природного парка "Гуамское ущелье"
24. Разработка комплекса видео-визиток по дизайн-профессиям
25. Дизайн-проект 3d персонажей и локаций для игры-платформера

26. Разработка дизайн-проекта серии упаковки безалкогольных газированных напитков
27. Разработка дизайн-проекта полиграфического подарочного издания с дополненной реальностью, на примере сказок Г.К. Андерсена
28. Разработка дизайн-проекта айдентики национального музыкального бренда
29. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведения А. и Б. Стругацких "Понедельник начинается в субботу"
30. Разработка серии плакатов социальной направленности
31. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведений М.А. Булгакова
32. Разработка дизайн-проекта настольной игры с дополненной реальностью "Русское искусство"
33. Разработка дизайн-проекта визуального интерактивного образовательного пространства
34. Разработка дизайн-проекта серии тематических иллюстраций
35. Дизайн-проект тематического дорожного игрового комплекта
36. Разработка дизайн-проекта оформления видео-образовательного ресурса для массовых открытых онлайн курсов по дисциплине "История и теория стилей"
37. Разработка дизайн-проекта визуального оформления текстового квеста

Примерные темы для экзамена

3 семестр:

1. Правила использования логотипа (логобук, руководство по фирменному стилю)
2. Дизайн-проект логотипа с использованием каллиграфии
3. Дизайн-проект схематического логотипа
4. Дизайн-проект типографического логотипа
5. Дизайн-проект минималистического логотипа

4 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции
2. Разработка дизайн-проекта event-инфографики
3. Разработка дизайн-проекта бизнес-инфографики
4. Разработка дизайн-проекта инфографики как рекламы
5. Разработка дизайн-проекта учебной инфографики.
6. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции

7 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере книги;
2. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере газеты;
3. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере журнала;
4. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере каталога;
5. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере буклета (более 4-х полос);
6. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере учебно-методического пособия

8 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина чайной продукции
2. Разработка дизайн-проекта мобильного игрового приложения
3. Разработка дизайн-проекта рекламной кампании фестиваля городской культуры и искусств "VYKSAFEST"
4. Разработка дизайн-проекта электронного ресурса научно-образовательной направленности
5. Разработка визуальной концепции видеоигры в жанре Point and click

6. Дизайн проект серии плакатов со слоем дополненной реальности к тематическим командно-приключенческим играм
7. Разработка тематических стендов для буккроссинга
8. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина бренда авторских украшений
9. Разработка мультимедийного информационного профорIENTационного ролика
10. Разработка дизайна сайта для конструкторского бюро "Агава"
11. Разработка дизайн-проекта настольной игры в жанре стратегия
12. Дизайн проект серии авторских принтов для капсульной коллекции национального бренда одежды
13. Разработка дизайн-проекта фирменного стиля научно-познавательного телеканала
14. Разработка фирменного стиля и ивент-дизайна для передвижной выставки Национального Союза Пастелистов
15. Разработка настольной игры с элементами дополненной реальности
16. Дизайн-проект семейной эко-пекарни "Полбяные пироги"
17. Разработка рекламного-информационного блока для организации, занимающейся психологической помощью подросткам
18. Разработки серии рекламной полиграфической продукции для бренда
19. Проектирование визуального контента для электронного курса с использованием мультимедиа
20. Дизайн-проект анимационного ролика в технике перекладки
21. Разработка дизайн-проекта серии анимационных плакатов
22. Дизайн-проект серии упаковки детской косметики
23. Территориальный брендинг природного парка "Гуамское ущелье"
24. Разработка комплекса видео-визиток по дизайн-профессиям
25. Дизайн-проект 3d персонажей и локаций для игры-платформера
26. Разработка дизайн-проекта серии упаковки безалкогольных газированных напитков
27. Разработка дизайн-проекта полиграфического подарочного издания с дополненной реальностью, на примере сказок Г.К. Андерсена
28. Разработка дизайн-проекта айдентики национального музыкального бренда
29. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведения А. и Б. Стругацких "Понедельник начинается в субботу"
30. Разработка серии плакатов социальной направленности
31. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведений М.А. Булгакова
32. Разработка дизайн-проекта настольной игры с дополненной реальностью "Русское искусство"
33. Разработка дизайн-проекта визуального интерактивного образовательного пространства
34. Разработка дизайн-проекта серии тематических иллюстраций
35. Дизайн-проект тематического дорожного игрового комплекта
36. Разработка дизайн-проекта оформления видео-образовательного ресурса для массовых открытых онлайн курсов по дисциплине "История и теория стилей"
37. Разработка дизайн-проекта визуального оформления текстового квеста

Примерные темы для зачета с оценкой

5 семестр:

1. Дизайн-проект серии театральных плакатов
2. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов
3. Дизайн-проект серии киноафиш
4. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов
5. Дизайн-проект серии агитационных плакатов
6. Дизайн-проект серии спортивных плакатов

7. Дизайн-проект серии театральных плакатов с элементами дополненной реальности
8. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов с элементами дополненной реальности
9. Дизайн-проект серии киноафиш с элементами дополненной реальности
10. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов с элементами дополненной реальности
11. Дизайн-проект серии агитационных плакатов с элементами дополненной реальности
12. Дизайн-проект серии спортивных плакатов с элементами дополненной реальности

6 семестр:

1. Дизайн-проект буклета
2. Дизайн-проект пищевой упаковки: хлебо-булочные изделия
3. Дизайн-проект пищевой упаковки: кондитерская продукция
4. Дизайн-проект пищевой упаковки: крупы
5. Дизайн-проект пищевой упаковки: макаронные изделия
6. Дизайн-проект пищевой упаковки: чай
7. Дизайн-проект пищевой упаковки: кофе
8. Дизайн-проект пищевой упаковки: безалкогольные напитки
9. Дизайн-проект пищевой упаковки: овощи
10. Дизайн-проект пищевой упаковки: фрукты
11. Дизайн-проект пищевой упаковки: кисломолочные продукты
12. Дизайн-проект пищевой упаковки: мясные и рыбные изделия
13. Дизайн-проект пищевой упаковки: консервы
14. Дизайн-проект пищевой упаковки: спортивное питание
15. Дизайн-проект упаковки: косметика
16. Дизайн-проект упаковки: бытовая химия
17. Дизайн-проект упаковки: легкая одежда
18. Дизайн-проект упаковки: галантерея
19. Дизайн-проект упаковки: аксессуары
20. Дизайн-проект упаковки: платки
21. Дизайн-проект упаковки: носки
22. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: механические и электроинструменты
23. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: оборудование для кухни
24. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: посуда
25. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: столовые приборы
26. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: осветительные приборы
27. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: игрушки
28. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: канцтовары

5.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Текущий контроль качества сформированных знаний, умений и навыков студентов осуществляется во время аудиторных занятий и выполнения проектных заданий.

Выполнение проектных заданий направлено на углубление, совершенствование профессиональных знаний и навыков учащихся, которые должны овладеть различными методами решения проектных задач в сфере профессиональной деятельности.

Критерием оценивания проектных заданий является уровень знания наборов возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной на концептуальном творческом подходе, на практике; спецификации

требований к проекту; моделирования процессов, объектов и систем с использованием современных проектных технологий.

Требования к оформлению и выполнению предусмотренных в рабочей программе дисциплины форм отчетности и критериев оценивания отражены в методических рекомендациях к дисциплине.

Максимальное количество баллов, которое студент может набрать в течение 3, 4, 5, 6, 7, 8 семестров за текущий контроль успеваемости равняется 70 баллам.

Максимальная сумма баллов, которые бакалавр может получить на зачете с оценкой, равняется 30 баллам.

Максимальная сумма баллов, которые бакалавр может получить на экзамене, равняется 30 баллам.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета с оценкой в 5, 6 семестре, в форме экзамена в 3, 4, 7, 8 семестре.

На зачете с оценкой оцениваются проектные задания по перечню проектных заданий и их критериям оценивания. Зачет с оценкой проходит в форме представления проектных заданий.

На экзамене оценивается проектное задание по приведенному перечню проектных заданий и его критерию оценивания. Экзамен проходит в форме представления проектного задания.

В ходе текущего контроля успеваемости проводится оценивание выполнения следующих видов работ в форме практической подготовки: эскизы, электронные прототипы, макеты.

Шкала оценивания зачета с оценкой

«30-20»

1) Полное усвоение материала;
2) Умение выделить главное, сделать обобщающие выводы в презентации проектных заданий;

3) Исчерпывающее, грамотное и ясное изложение материала в презентации проектных заданий;

4) Свободное владение основами презентации;

5) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«19-10»

1) Достаточно полное усвоение материала;

2) Умение выделять главное, делать выводы в презентации проектных заданий;

3) Грамотное изложение материала, отсутствие неточностей в презентации проектных заданий;

4) Знание основных понятий в создании презентации;

5) Ответы на дополнительные вопросы;

«9-1»

1) Общее знание основного материала;

2) Неточная формулировка основных понятий в презентации проектных заданий;

3) Умение применить свои знания на практике с допущением ошибок;

4) Знание некоторых понятий в создании презентации;

5) Затруднения при ответе на дополнительные вопросы;

«0»

1) Незнание значительной части материала;

2) Существенные ошибки при создании материала для презентации;

3) Незнание основных понятий в создании презентации;

4) Грубые ошибки при попытке применить знания на практике;

5) Неспособность ответить на дополнительные вопросы.

Итоговая шкала оценивания результатов освоения дисциплины

Итоговая оценка по дисциплине формируется из суммы баллов по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации и выставляется в соответствии с приведенной ниже таблицей.

Оценка по 100-балльной системе	Оценка по традиционной системе
81 – 100	отлично
61 - 80	хорошо
41 - 60	удовлетворительно
0 - 40	неудовлетворительно

Шкала оценивания экзамена

«30-20»

1) Полное усвоение материала;
2) Умение выделить главное, сделать обобщающие выводы в презентации проектных заданий;

3) Исчерпывающее, грамотное и ясное изложение материала в презентации проектных заданий;

4) Свободное владение основами презентации;

5) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«19-10»

1) Достаточно полное усвоение материала;

2) Умение выделять главное, делать выводы в презентации проектных заданий;

3) Грамотное изложение материала, отсутствие неточностей в презентации проектных заданий;

4) Знание основных понятий в создании презентации;

5) Ответы на дополнительные вопросы;

«9-1»

1) Общее знание основного материала;

2) Неточная формулировка основных понятий в презентации проектных заданий;

3) Умение применить свои знания на практике с допущением ошибок;

4) Знание некоторых понятий в создании презентации;

5) Затруднения при ответе на дополнительные вопросы;

«0»

1) Незнание значительной части материала;

2) Существенные ошибки при создании материала для презентации;

3) Незнание основных понятий в создании презентации;

4) Грубые ошибки при попытке применить знания на практике;

5) Неспособность ответить на дополнительные вопросы.

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Основная литература

1. Елисеенков, Г.С. Дизайн-проектирование : учеб. пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / Г.С. Елисеенков, Г.Ю. Мхитарян. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2016. - 150 с. - ISBN 978-5-8154-0357-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041736> (дата обращения: 08.06.2023). – Режим доступа: по подписке.

6.2. Дополнительная литература

1. Пашкова, И.В. Проектирование: проектирование упаковки и малых форм полиграфии : учеб. наглядное пособие для обучающихся по направлению подготовки

54.03.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И.В. Пашкова. - Кемерово : Кемеров. гос. ин-т культуры, 2018. - 180 с. - ISBN 978-5-8154-0454-0. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1041206> (дата обращения: 08.06.2023). – Режим доступа: по подписке.

2. Шелестовская, В. А. Стили в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / В. А. Шелестовская, Г. С. Елисеенков ; Кемеров. гос. ин-т культуры. - Кемерово : КемГИК, 2022. - 139 с. - ISBN 978-5-8154-0641-4. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/2050518> (дата обращения: 08.06.2023). – Режим доступа: по подписке.

3. Сайкин, Е. А. Основы дизайна : учебное пособие / Е. А. Сайкин. - Новосибирск : Изд-во НГТУ, 2018. - 58 с. - ISBN 978-5-7782-3610-3. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.com/catalog/product/1866283> (дата обращения: 08.06.2023). – Режим доступа: по подписке.

6.3 Ресурсы информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

<http://elibrary.ru/> Научная электронная библиотека eLIBRARY.RU

<http://znanium.com/> - Электронная библиотека ZNANIUM.COM

<http://graphic.org.ru/academia.html>

7. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Методические рекомендации по организации самостоятельной работы по дисциплинам, реализуемым на факультете ИЗО и НР
2. Методические рекомендации по подготовке и проведению лекционных занятий по дисциплинам, реализуемым на факультете ИЗО и НР
3. Методические рекомендации по подготовке и проведению практических занятий по дисциплинам, реализуемым на факультете ИЗО и НР

8. ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ОСУЩЕСТВЛЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО ПРОЦЕССА ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Лицензионное программное обеспечение:

Microsoft Windows

Microsoft Office

Kaspersky Endpoint Security

Информационные справочные системы:

Система ГАРАНТ

Система «КонсультантПлюс»

Профессиональные базы данных

fgosvo.ru – Портал Федеральных государственных образовательных стандартов высшего образования

pravo.gov.ru - Официальный интернет-портал правовой информации

www.edu.ru – Федеральный портал Российское образование

Свободно распространяемое программное обеспечение, в том числе отечественного производства

ОМС Плеер (для воспроизведения Электронных Учебных Модулей)

7-zip

Google Chrome

9. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает в себя:

- учебные аудитории для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения: учебной мебелью, доской, демонстрационным оборудованием, персональными компьютерами, проектором;

- помещения для самостоятельной работы, оснащенные компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа к электронной информационно-образовательной среде.