

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Юров Сергей Серафимович  
Должность: ректор  
Дата подписания: 30.01.2023 15:59:28  
Уникальный программный ключ:  
3cba11a39f7f7fad578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9bf44b8f14

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ



УТВЕРЖДАЮ

Ректор

С.С. Юров

«18» февраля 2021 г.

## РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

### Б1.В.ДЭ.02.01 «АРТ-ИГРЫ И ГЕЙМ-АРТ»

Для направления подготовки:

54.03.01 Дизайн

(уровень бакалавриата)

Типы задач профессиональной деятельности:

*проектный*

Направленность (профиль):

«Гейм - дизайн»

Форма обучения:

очная / очно-заочная

Москва – 2021

Разработчик (и): Шмалько Игорь Сергеевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна, член Союза дизайнеров России.

«22» января 2021 г.



---


(подпись)

/И.С. Шмалько /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

И.о. декана факультета ФДМ




---

(подпись)

/ В.В. Самсонова /

Заведующая кафедрой  
разработчика РПД



---

(подпись)

/ Е.А. Дубоносова /

Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.

## СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

## 1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** сформировать у обучающихся представление об основах теории звука, программном обеспечении записи и обработки звука, а также навыки эффективной работы с современной звуковоспроизводящей и звукозаписывающей техникой.

**Задачи:**

- Размещать звуки в игровом движке.
- Создавать интерактивные музыкальные композиции.
- Анализировать интерактивный саундтрек существующей игры.
- Создавать музыкальные отрезки и смешивать их горизонтально и вертикально.
- Создавать подводки и переходы между частями интерактивной композиции.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективные дисциплины.

**Осваивается:** по очной форме обучения – 5 семестр, по очно-заочной форме обучения - 7 семестр.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ПК-2** - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией

## 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2 - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией	ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна	<b>Знать:</b> способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна <b>Уметь:</b> выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами <b>Владеть:</b> навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработке гейм-дизайна

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Арт-игры и гейм-арт» для студентов очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 4 з.е. / 144 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или) зачетных единиц (по формам обучения)	
	Очная	Очно-заочная
<b>Аудиторные занятия</b>	72	18
<i>в том числе:</i>		
Лекции	36	9
Практические занятия	36	9
Лабораторные работы	-	-
<b>Самостоятельная работа</b>	36	90
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
<b>Промежуточная аттестация:</b>		
Вид	Экзамен – 5 семестр	Экзамен – 7 семестр
Трудоемкость (час.)	36	36
<b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b>	4 з.е. / 144 час.	4 з.е. / 144 час.

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Ключевые концепции интерактивного искусства	4	4	-	4
2	Курирование интерактивных медиа	8	8	-	8
3	Сотрудничество куратора и автора	8	8	-	8
4	Работа со специфическими медиа	8	8	-	8
5	Работа с памятью	8	8	-	8
Итого (часов)		36	36	-	36
<b>Форма контроля:</b>		<i>Экзамен, 36 час.</i>			
<b>Всего за 5 семестр</b>		<b>144 / 4 з.е.</b>			
<b>Всего по дисциплине:</b>		<b>144 / 4 з.е.</b>			

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	Очно-заочная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Ключевые концепции интерактивного искусства	2	2	-	18
2	Курирование интерактивных медиа	2	2	-	18
3	Сотрудничество куратора и автора	2	2	-	18
4	Работа со специфическими медиа	1	1	-	18
5	Работа с памятью	2	2	-	18
Итого (часов)		9	9	-	90
Форма контроля:		Экзамен, 36 час.			
Всего за 7 семестр		144 / 4 з.е.			
Всего по дисциплине:		144 / 4 з.е.			

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема 1. Ключевые концепции интерактивного искусства.***

Понимание нового интерактивного медиа искусства. Ключевые концепции курирования интерактивного искусства. Связность. Интерактивности. Вычисляемость. Неоматериальность. Локация. Авторство и презервация интерактивных работ. Время. Неустойчивость.

### ***Тема 2. Курирование интерактивных медиа.***

Жанры, описания, этикетаж. Маркетинг и коммерческие вопросы. Технологический фетишизм. Процесс планирования. Предпланирования. Портирование и демоверсии. Совместимость систем. Продолжительности. Букинг. Рабочие процессы.

### ***Тема 3. Сотрудничество куратора и автора***

Сотрудничество куратора и автора игры. Межведомственное сотрудничество. Время в выставочном пространстве. Пространство в выставочном пространстве. Работа со специфическими медиа: экспонирование, выставочное пространство.

### ***Тема 4. Работа со специфическими медиа***

Связность. Нет-арт, лайвстримы. Интерактивности. Интерактивный видео арт. Интерактивный перформанс. Видеоигры. Вычисляемость. Виртуальная реальность. Дополненная реальность. Робототехника. Искусственный интеллект.

### ***Тема 5. Работа с памятью***

Введение в работу с памятью. Методологии. Хранение данных. Запись и презервация. Ресурсы и инструменты для презервации цифровых продуктов.

## 7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

## 8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

### 9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

#### 9.1. Рекомендуемая литература:

##### Основная литература:

1. Заика А. А. Разработка компьютерных игр для Windows Phone 7 с использованием технологий Silverlight и XNA - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016  
*режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=429015](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429015)*
2. Sweigart А. Разработка компьютерных игр с помощью Python и Pygame - Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016  
*режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=429001](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429001)*
3. Чувииков Д. А. Разработка игрового виртуального симулятора = Development of the virtual game simulator: монография - Москва: БИБЛИО-ГЛОБУС, 2017  
*режим доступа: [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=498912](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=498912)*

##### Дополнительная литература:

1. Brown, K. (2014) *Interactive Contemporary Art: Participation in Practice*. Reprint edition (June 30, 2016).
2. Rene G. Cepeda, *A Manual for the Display of Interactive New Media Art*, <https://inmamanual.wordpress.com>
3. Deleuze, G., Guattari, F. and Massumi, B. (1987) *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*.
4. Dietz, S. (2000) *Curating New Media*. Available at: [http://www.yproductions.com/writing/archives/curating\\_new\\_media.html](http://www.yproductions.com/writing/archives/curating_new_media.html)
5. Dekker, A. (2018) *Collecting and Conserving Net Art: Moving Beyond Conventional Methods*
6. Dernie, D. (2006) *Exhibition Design*. New York: W W Norton & Co Inc. Dewdney, A. and Ride, P. (2006) *The new media handbook*.
7. Graham, B. (2013) *Exhibition Histories and New Media Behaviours*. Intellect. Graham, B. (2014) *New Collecting: Exhibiting and Audiences after New Media Art*.
8. Gray, C. and Malins, J. (2004) *Visualizing Research: A Guide to the Research Process in Art and Design*.
9. Aggersberg, B. (2017) *A Critical Inquiry: Paintbrush to Pixels; Developing Paradigms In the production and consumption of New Media Art*. doctoral. University of Wales Trinity Saint David. Available at: <http://repository.uwtsd.ac.uk/732/>
10. Almeida, N. (2012) 'Dismantling the Monolith: Post-Media Art and the Culture of Instability', *Art Documentation: Journal of the Art Libraries Society of North America*, 31(1), pp. 2–11.
11. Bourgonjon, J., Vandermeersche, G. and Rutten, K. (2017) 'Perspectives on Video Games as Art', *CLCWeb: Comparative Literature & Culture: A WWWeb Journal*, 19(4), p. 1.
12. Bulut, M. (2018) *Digital Performance: The Use of New Media Technologies in the Performing Arts*. Aristotle University of Thessaloniki. Available at: [https://www.academia.edu/37133238/Digital\\_Performance\\_The\\_Use\\_of\\_New\\_Media\\_Technologies\\_in\\_the\\_Performing\\_Arts](https://www.academia.edu/37133238/Digital_Performance_The_Use_of_New_Media_Technologies_in_the_Performing_Arts)
13. Chicone, S. J. and Kissel, R. A. (2013) *Dinosaurs and Dioramas: Creating Natural History Exhibitions*. Routledge.

## **9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.**

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплине предполагается использование:

### **Лицензионное программное обеспечение:**

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, срок действия с 20.02.2020 г. по 28.02.2023 г., Лицензия: V8732726);
3. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293, срок действия по 16.02.2022 г.).

### **Свободно распространяемое программное обеспечение:**

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций.

## **9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»**

1. Behance.net – ресурс для сбора референсов и просмотра графического материала.
2. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>
4. Vimeo.com – видео-ресурс для сбора референсов и просмотра мультимедийного материала.
5. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам

## **10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ**

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеет оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы оснащено:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;



в) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

## **11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ**

Изучение курса «Арт-игры и гейм-арт» предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика можно четко планировать объем работы и время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала, развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины.

Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, экзаменам; выполнение контрольных работ. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при разработке видеороликов;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Арт-игры и гейм-арт» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение этапов разработки видеороликов.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение видеосъемки, монтажа и обработки видеоматериала.
5. Подготовка к семестровому зачету-просмотру.

### ***Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины***

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала), индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

*Для лиц с нарушениями зрения:*

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

*Для лиц с нарушениями слуха:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

*Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:*

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования  
**«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»**  
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

Кафедра дизайна

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.В.ДЭ.02.01 «АРТ-ИГРЫ И ГЕЙМ-АРТ»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Гейм - дизайн»

**Форма обучения:**

очная / очно-заочная

**Москва – 2021**

## Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ПК-2 - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией	ПК-2.1. Разрабатывает концепцию дизайна видеоигры и выполняет начальную проработку гейм-дизайна	<p><b>Знать:</b> способы разработки концептуальных проектных идей;</p> <p>формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p><b>Уметь:</b> выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p><b>Владеть:</b> навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработки гейм-дизайна</p>

### Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p><b>Не знает:</b> способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p><b>Не умеет:</b> выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p><b>Не владеет:</b> навыками научно-</p>	<p><b>В целом знает:</b> способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p><b>В целом умеет:</b> выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p>	<p><b>Знает:</b> способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p><b>Умеет:</b> выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p><b>Владеет:</b> навыками научно-практического</p>	<p><b>В полном объеме знает:</b> способы разработки концептуальных проектных идей; формы фиксации креативных идей и создания поисковых эскизов; методы синтеза набора возможных решений, анализа и отбора состоятельных концепций гейм-дизайна</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> выдвигать, формулировать и излагать изобразительными средствами креативную идею, образ, концепцию гейм-дизайна; выбирать техники исполнения эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b></p>

<b>Шкала оценивания</b>			
<b>неудовлетворительно</b>	<b>удовлетворительно</b>	<b>хорошо</b>	<b>отлично</b>
практического обоснования художественного решения при начальной проработки гейм-дизайна	<b>В целом владеет:</b> навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработки гейм-дизайна	обоснования художественного решения при начальной проработки гейм-дизайна	навыками научно-практического обоснования художественного решения при начальной проработки гейм-дизайна

### *Оценочные средства*

#### **Задания для текущего контроля**

##### *Творческое задание № 1*

Оформить концепцию интерактивного выставочного проекта.

##### *Творческое задание № 2*

Проанализировать требования открытых конкурсов для интерактивных выставочных проектов.

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

#### **Промежуточная аттестация**

##### **Примерные вопросы к экзамену**

1. Ключевые концепции курирования интерактивного искусства.
2. Связность.
3. Интерактивности.
4. Вычисляемость.
5. Неоматериальность.
6. Локация.
7. Авторство и презервация интерактивных работ.
8. Жанры, описания, этикетаж.
9. Маркетинг и коммерческие вопросы.
10. Технологический фетишизм. Процесс планирования.
11. Предпланирования.
12. Портирование и демоверсии.
13. Совместимость систем.
14. Букинг.
15. Сотрудничество куратора и автора игры.
16. Межведомственное сотрудничество.
17. Время в выставочном пространстве.
18. Пространство в выставочном пространстве.
19. Работа со специфическими медиа: экспонирование, выставочное пространство.
20. Нет-арт, лайвстримы.
21. Интерактивный видео арт.

22. Интерактивный перформанс.
23. Видеоигры.
24. Виртуальная реальность.
25. Дополненная реальность.
26. Робототехника.
27. Искусственный интеллект.
28. Введение в работу с памятью.
29. Методологии.
30. Хранение данных.
31. Запись и презервация.
32. Ресурсы и инструменты для презервации цифровых продуктов.

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	2-балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	Зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания. 2. Аргументированность выводов. 3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач
Хорошо			глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач
Удовлетворительно			знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик: Шмалько Игорь Сергеевич – доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна, член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (Протокол заседания кафедры № 6 от «27» января 2021 г.).