



МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова»



УТВЕРЖДАЮ
Директор ИСАиИ
О.С. Логунова

02.02.2023 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

***ОБЪЕКТЫ ЦИФРОВОГО ДИЗАЙНА В ОБЩЕСТВЕННОМ
ПРОСТРАНСТВЕ***

Направление подготовки (специальность)
54.04.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы
Цифровой дизайн

Уровень высшего образования - магистратура

Форма обучения
очная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	2
Семестр	3

Магнитогорск
2023 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - магистратура по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1004)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна
25.01.2023, протокол № 5

Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАИИ
02.02.2023 г. протокол № 4

Председатель _____ О.С. Логунова

Рабочая программа составлена:

зав. кафедрой Дизайна, канд. пед. наук _____ А.Д. Григорьев

Рецензент:

директор ООО Производственно-коммерческой фирмы "Статус" А.П. Кустов



Лист актуализации рабочей программы

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2024 - 2025 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2025 - 2026 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от _____ 20__ г. № ____
Зав. кафедрой _____ А.Д. Григорьев

1 Цели освоения дисциплины (модуля)

Подготовка студента к решению профессиональных задач с использованием цифровых компьютерных технологий в соответствии с профильным направлением и будущей профессиональной деятельностью, что предполагает способность самостоятельно приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, в том числе, непосредственно не связанных со сферой деятельности, а также применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике.

2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина Объекты цифрового дизайна в общественном пространстве входит в обязательную часть учебного плана образовательной программы.

Для изучения дисциплины необходимы знания (умения, владения), сформированные в результате изучения дисциплин/ практик:

Синтез цифрового искусства

Современные проблемы дизайна

История и методология дизайн-проектирования

Знания (умения, владения), полученные при изучении данной дисциплины будут необходимы для изучения дисциплин/практик:

Синтез цифрового искусства

Современные проблемы дизайна

Эстетика компьютерного искусства

Подготовка к защите и процедура защиты выпускной квалификационной работы

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Проектирование и выполнение проекта в материале

Оборудование и предметное наполнение интерьера

3 Компетенции обучающегося, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) и планируемые результаты обучения

В результате освоения дисциплины (модуля) «Объекты цифрового дизайна в общественном пространстве» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи
ОПК-3.1	Разрабатывает концептуальную проектную идею; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека
ОПК-4	Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу
ОПК-4.1	Организует, проводит и участвует в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывает и реализует инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации
ОПК-4.2	Проявляет творческую инициативу

4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 6 зачетных единиц 216 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 56,1 акад. часов;
- аудиторная – 56 акад. часов;
- внеаудиторная – 0,1 акад. часов;
- самостоятельная работа – 159,9 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;

Форма аттестации - зачет с оценкой

Раздел/ тема дисциплины	Семестр	Аудиторная контактная работа (в акад. часах)			Самостоятельная работа студента	Вид самостоятельной работы	Форма текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации	Код компетенции
		Лек.	лаб. зан.	практ. зан.				
1. Современные общественные пространства.								
1.1 1.1 Типология общественных пространств. Публичные пространства: городские, культурно-массовые, индустриальные, культовые.	3			8	20	Создание схемы. Доклады с презентациями и дискуссия.	АПР	ОПК-4.1, ОПК-4.2
1.2 1.2 Классические публичные пространства. Гибридные публично-частные пространства. Публичные пространства неформальной публичной жизни.				8	27,9	доклады	устный опрос	ОПК-4.1, ОПК-4.2
Итого по разделу				16	47,9			
2. Цифровое искусство.								
2.1 2.1 История цифрового искусства.	3			10	26	доклады по презентации АПР	АПР	ОПК-4.1, ОПК-4.2
2.2 2.2 Виды цифрового искусства.				10	26	Создание схемы. Доклады на семинар	семинар диспут	ОПК-4.1, ОПК-4.2
Итого по разделу				20	52			
3. Экспонирование, коллекционирование и хранение цифрового								
3.1 3.1 Цифровое искусство и музеи.	3			10	30	практическое задание: создание цифрового портфолио для музея кафедры "Дизайна", института ИСАиИ.	практическое задание	ОПК-4.1, ОПК-4.2

3.2	3.2	Цифровое искусство и культурно-массовые мероприятия.			10	30	практическое задание: создание общественного пространства с применением 3D-проекции с лазерных проекторов.	практическое задание	ОПК-3.1, ОПК-4.1, ОПК-4.2
Итого по разделу					20	60			
Итого за семестр					56	159,9		зао	
Итого по дисциплине					56	159,9		зачет с оценкой	

5 Образовательные технологии

Реализация компетентностного подхода предусматривает использование в учебном процессе активных и интерактивных форм проведения занятий в сочетании с внеаудиторной работой с целью формирования и развития профессиональных навыков обучающихся.

При обучении студентов дисциплине «объекты цифрового искусства в общественном пространстве» следует осуществлять следующие образовательные технологии:

1. Традиционные образовательные технологии ориентируются на организацию образовательного процесса, предполагающую прямую трансляцию знаний от преподавателя к студенту (преимущественно на основе объяснительно-иллюстративных методов обучения).

Формы учебных занятий с использованием традиционных технологий:

Информационная лекция – последовательное изложение материала в дисциплинарной логике, осуществляемое преимущественно вербальными средствами (монолог преподавателя).

Практическое занятие, посвященное освоению конкретных умений и навыков по предложенному алгоритму.

2. Технологии проблемного обучения – организация образовательного процесса, которая предполагает постановку проблемных вопросов, создание учебных проблемных ситуаций для стимулирования активной познавательной деятельности студентов.

Формы учебных занятий с использованием технологий проблемного обучения:

Практическое занятие в форме практикума – организация учебной работы, направленная на решение комплексной учебно-познавательной задачи, требующей от студента применения как научно-теоретических знаний, так и практических навыков.

3. Технологии проектного обучения – организация образовательного процесса в соответствии с алгоритмом поэтапного решения проблемной задачи или выполнения учебного задания. Проект предполагает совместную учебно-познавательную деятельность группы студентов, направленную на выработку концепции, установление целей и задач, формулировку ожидаемых результатов, определение принципов и методик решения поставленных задач, планирование хода работы, поиск доступных и оптимальных ресурсов, поэтапную реализацию плана работы, презентацию результатов работы, их осмысление и рефлексию.

Основные типы проектов:

Творческий проект, как правило, не имеет детально проработанной структуры; учебно-познавательная деятельность студентов осуществляется в рамках рамочного задания, подчиняясь логике и интересам участников проекта, жанру конечного результата (газета, фильм, праздник, издание, экскурсия и т.п.).

4. Интерактивные технологии – организация образовательного процесса, которая предполагает активное и нелинейное взаимодействие всех участников, достижение на этой основе личностно-значимого для них образовательного результата. Наряду со специализированными технологиями такого рода принцип интерактивности прослеживается в большинстве современных образовательных технологий.

Формы учебных занятий с использованием специализированных интерактивных технологий:

Семинар-дискуссия – коллективное обсуждение какого-либо спорного вопроса, проблемы, выявление мнений в группе (межгрупповой диалог, дискуссия как спор-диалог).

5. Информационно-коммуникационные образовательные технологии –

организация образовательного процесса, основанная на применении специализированных программных сред и технических средств работы с информацией.

Формы учебных занятий с использованием информационно-коммуникационных технологий:

Практическое занятие в форме презентации – представление результатов проектной или исследовательской деятельности с использованием специализированных программных средств.

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

Представлено в приложении 1.

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

Представлены в приложении 2.

8 Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины (модуля)

а) Основная литература:

1. Жданова, Н. С. Визуальное восприятие и дизайн в цифровом искусстве : учебник / Н. С. Жданова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=2563.pdf&show=dcatalogues/1/1130365/2563.pdf&view=true> (дата обращения: 25.09.2020). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

2. Жданова, Н. С. Визуальное восприятие объектов дизайна и декоративно-прикладного искусства : учебное пособие [для вузов] / Н. С. Жданова ; Магнитогорский гос. технический ун-т им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2019. - 1 CD-ROM. - ISBN 978-5-9967-1705-7. - Загл. с титул. экрана. - URL : <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=3951.pdf&show=dcatalogues/1/1532451/3951.pdf&view=true> (дата обращения: 25.09.2020). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

3. Жданова, Н. С. Методика проведения магистерских научных исследований в области дизайна интерьера : учебное пособие [для вузов] / Н. С. Жданова ; Магнитогорский гос. технический ун-т им. Г. И. Носова. - Магнитогорск : МГТУ им. Г. И. Носова, 2019. - 1 CD-ROM. - ISBN 978-5-9967-1569-5. - Загл. с титул. экрана. - URL : <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=3931.pdf&show=dcatalogues/1/1530504/3931.pdf&view=true> (дата обращения: 25.09.2020). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

4. Григорьев, А. Д. Проектирование и анимация в 3ds Max : учебник / А. Д. Григорьев, Т. В. Усатая, Э. П. Чернышова ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Загл. с титул. экрана. - URL: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=2581.pdf&show=dcatalogues/1/1130396/2581.pdf&view=true> (дата обращения: 25.09.2020). - Макрообъект. - Текст : электронный. - Сведения доступны также на CD-ROM.

б) Дополнительная литература:

1. Ковалев, А.С. Компьютерная графика 3D-моделирование КОМПАС-3D (технологии выполнения чертежей и деталей [Электронный ресурс] : учебное пособие /

А.С. Кова-лев. - Электрон. дан. - Орел : ОрелГАУ, 2013. - 84 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/71328>. - Загл. с экрана.

2. Васильева, Т.Ю. Компьютерная графика. 3D-моделирование с помощью

системы автоматизированного проектирования AutoCAD. Лабораторный практикум [Электронный ресурс] : учебное пособие / Т.Ю. Васильева, Л.О. Мокрецова, О.Н. Чиченева. - Электрон. дан. - Москва : МИСИС, 2013. - 48 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/47485>. - Загл. с экрана.

3. Романычева, Э.Т. Дизайн и реклама. Компьютерные технологии: Справочное и практическое руководство [Электронный ресурс] : справочное пособие / Э.Т. Романычева, О.Г. Яцюк. - Электрон. дан. - Москва : ДМК Пресс, 2006. - 432 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/1102>. - Загл. с экрана.

4. Бунаков, П.Ю. Автоматизация проектирования корпусной мебели: основы, инструменты, практика [Электронный ресурс] / П.Ю. Бунаков, А.В. Стариков. - Электрон. дан. - Москва : ДМК Пресс, 2009. - 864 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/1316>. - Загл. с экрана.

в) Методические указания:

1. Папилина, Л. В. Информационные технологии в дизайне мебели [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Л. В. Папилина ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM). - Режим доступа: <https://magtu.informsystema.ru/uploader/fileUpload?name=2480.pdf&show=dcatalogues/1/1130232/2480.pdf&view=true>. - Макрообъект.

2. Папилина, Л. В. Компьютерные технологии в дизайне мебели [Электронный ресурс] : учебно-методическое пособие / Л. В. Папилина ; МГТУ. - Магнитогорск : МГТУ, 2016. - 1 электрон. опт. диск (CD-ROM).

г) Программное обеспечение и Интернет-ресурсы:

Программное обеспечение

Наименование ПО	№ договора	Срок действия лицензии
MS Office 2007 Professional	№ 135 от 17.09.2007	бессрочно
7Zip	свободно распространяемое ПО	бессрочно
Adobe Design Premium CS 5.5 Academic Edition	К-615-11 от 12.12.2011	бессрочно
Adobe Photoshop CS 5 Academic Edition	К-113-11 от 11.04.2011	бессрочно
CorelDraw 2017 Academic Edition	Д-504-18 от 25.04.2018	бессрочно

Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	https://dlib.eastview.com/

Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: https://elibrary.ru/project_risc.asp
Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: https://scholar.google.ru/
Российская Государственная библиотека. Каталоги	https://www.rsl.ru/ru/4readers/catalogues/

9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

Учебная аудитория для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации: Доска, Наглядно-демонстрационные материалы

Аудитория для самостоятельной работы обучающихся:

Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду

Помещение для хранения и профилактического обслуживания оборудования:

Стеллажи для хранения материалов для учебного процесса

Стеллажи для хранения учебных работ

Проектор и экран

6 Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся

По дисциплине «Объекты цифрового искусства в общественном пространстве» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.

Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает выполнение практических заданий.

Примерные аудиторные практические задания (АПЗ):

АПЗ №1 «Типология общественных пространств»

Изучить литературу и интернет-источники.

Выявить особенности общественных пространств как части культурного, экономического компонента общества. Составить схему типологии общественных пространств.

Ответить на вопросы:

1. Историческое развитие публичных пространств.
2. Городские общественные пространства.
3. Культурно-массовые общественные пространства.
4. Индустриальные общественные пространства.
5. Культовые общественные пространства.

Типология общественных пространств	
Объекты	Пространства
Парки	Корпоративное создано и поддерживается девеллоперским процессом (Белая площадь в Москве)
Площади	Придомовые обслуживающие жилую группу, соседство
Набережные	Потребительские потребление - основная функция (Торгово-пешеходные пространства)
Мостовые	Гражданские/представительские перед зданиями власти, муниципалитета, библиотеками для политических акций и гражданских событий
Улицы и тротуары	Городского сообщества Открытые для всех становятся форумом для граждан и общества
...	Пространства "между" зданиями Незапланированные места общения
Кафе	Улицы
Культурные центры	Большие парки
Рыночные площади	Частные пространства
...	

АПЗ №2 «Классические публичные пространства»

Изучить литературу и интернет-источники.

Выявить и дать характеристики основным видам классических публичных пространств.

Составить доклад и презентацию с видами и характеристиками классических публичных пространств.

Ответить на вопросы:

1. Характеристика публичного пространства.
2. Гибридные публичные пространства.
3. Публичные пространства неформальной жизни.
4. Публично-частные пространства.



АПЗ №3 «История цифрового искусства»

Изучить историю развития цифрового искусства.

Составить презентации и доклады по теме, с основными характеристиками.

Подобрать иллюстративный материал, отражающий тему.

Ответить на вопросы:

1. Когда возникло цифровое искусство?
2. Назовите основных представителей, работающих в данной области.
3. Какими средствами оперирует цифровое искусство?

АПЗ№4 «Виды цифрового искусства»

Изучить виды цифрового искусства.

Составить классификационную схему по видам цифрового искусства с основными характеристиками.

Подобрать иллюстративный материал, отражающий тему.

Ответить на вопросы:

1. Перечислите виды цифрового искусства
2. Каковы их отличительные особенности?
3. Составьте схему видов цифрового искусства в с краткими пояснениями к ней.

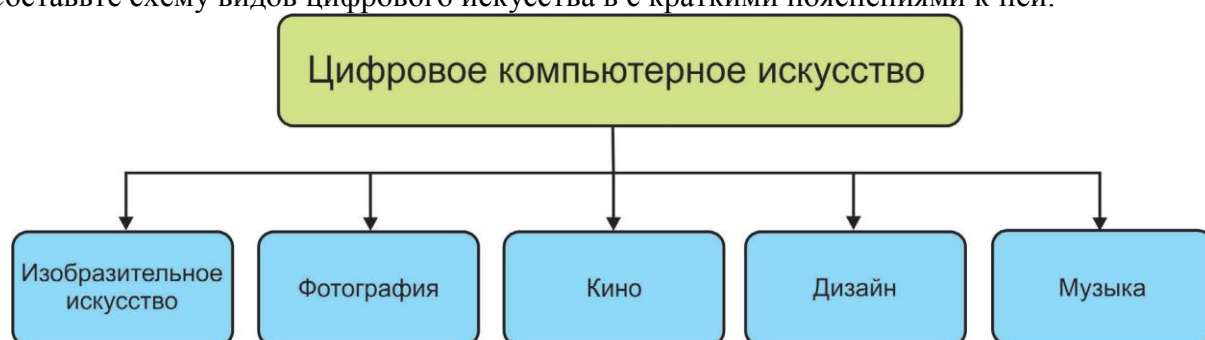


Схема: Виды цифрового искусства

АПЗ№5 «Цифровое искусство и музеи»

Изучить возможности создания цифрового портфолио; практическое задание: создание цифрового портфолио для музея кафедры "Дизайна", института ИСАиИ.

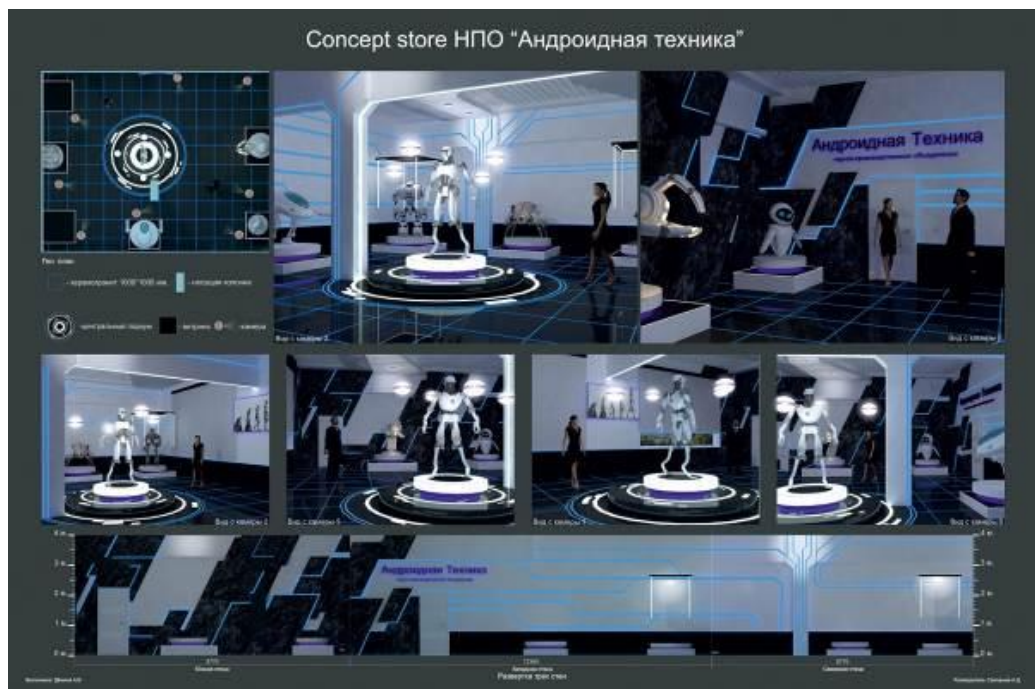
Разработать пример планировочной схемы и маршрута движения для выставочного зала.

АПЗ№6 «Цифровое искусство и культурно-массовые мероприятия»

Практическое задание: создание общественного пространства с применением 3D-проекции с лазерных проекторов, сделать аннотацию к проекту.



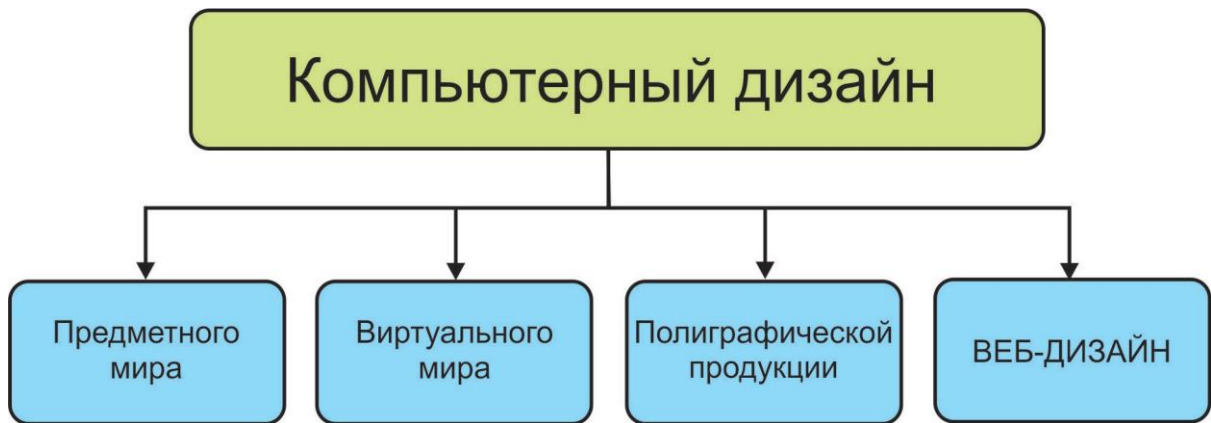
Пример создание общественного пространства с применением 3D-проекции с лазерных проекторов



Пример организации выставочного пространства для андроидной техники

АПЗ №7 «Компьютерный дизайн»

1. Моделирование – создание объемно-пространственной модели объекта или группы объектов;
2. визуализация – рендеринг, построение двухмерной проекции объекта, в соответствии с выбранными параметрами (освещение,
3. материальность, воздушная перспектива, ракурс и т. д).
4. Схема классификации компьютерного дизайна с кратким описанием.
- 5.



Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):

ИДЗ №1 «Дизайн-проект объекта в общественном пространстве»

Выбрать и дать обоснование темы.

Разработать и обосновать проектную концепцию.

Разработать и построить дизайн-проект объекта в общественном пространстве согласно проектной концепции.

Выполнить проектную экспозицию.



Примеры



ПРИЛОЖЕНИЕ 2

7 Оценочные средства для проведения промежуточной аттестации

а) Планируемые результаты обучения и оценочные средства для проведения промежуточной аттестации:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
ПК-3: Способен проводить дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам, а также выполнение работ по разработке предметно-пространственной среды и продукции		
ПК-3.3: Выполняет пояснительные записки к проектам и их защищает		<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Приемы организации общественных пространств.</i> 2. <i>Виды общественных открытых пространств.</i> 3. <i>Схема типологии и краткая характеристика.</i> 6. <i>. Историческое развитие публичных пространств.</i> 7. <i>Городские общественные пространства.</i> 8. <i>Культурно-массовые общественные пространства.</i> 9. <i>Индустриальные общественные пространства.</i> 10. <i>Культовые общественные пространства.</i> 4. <i>Описание этапов проектирования в пояснительной записке.</i> 5. <i>Правила написания аннотации к дизайн-проекту.</i> 6. <i>Правила выполнения и содержание презентации к защите дизайн-проекта.</i> 7. <i>Содержание итоговой речи при защите дизайн-проекта: ключевые аспекты.</i> 8. <i>Правила написания пояснительной записки по СМК.</i>
ПК-3.1: Реализует наиболее рациональные варианты художественно-конструкторских решений предметно-пространственной среды		<p><i>Практические задания:</i></p> <p><i>АПЗ №1 «Типология общественных пространств»</i></p> <p>Изучить литературу и интернет-источники. Выявить особенности общественных пространств как части культурного, экономического компонента общества. Составить схему типологии общественных пространств.</p> <p>Ответить на вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Историческое развитие публичных пространств. 2. Городские общественные пространства. 3. Культурно-массовые общественные пространства. 4. Индустриальные общественные пространства. 5. Культовые общественные пространства.

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p><i>АПЗ№2 «Классические публичные пространства»</i> Изучить литературу и интернет-источники. Выявить и дать характеристики основным видам классических публичных пространств. Составить доклад и презентацию с видами и характеристиками классических публичных пространств. Ответить на вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Характеристика публичного пространства. 6. Гибридные публичные пространства. 7. Публичные пространства неформальной жизни. 8. Публично-частные пространства. <p><i>АПЗ№3 «История цифрового искусства»</i> Изучить историю развития цифрового искусства. Составить презентации и доклады по теме, с основными характеристиками. Подобрать иллюстративный материал, отражающий тему. Ответить на вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Когда возникло цифровое искусство? 5. Назовите основных представителей, работающих в данной области. 6. Какими средствами оперирует цифровое искусство? <p><i>АПЗ№4 «Виды цифрового искусства»</i> Изучить виды цифрового искусства. Составить классификационную схему по видам цифрового искусства с основными характеристиками. Подобрать иллюстративный материал, отражающий тему. Ответить на вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Перечислите виды цифрового искусства 5. Каковы их отличительные особенности? Составьте схему видов цифрового искусства в с краткими пояснениями к ней.
ПК-3.2: Разрабатывает художественно-техническую документацию на проектируемый объект		<p><i>Комплексное задание (ИДЗ)</i> <i>Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):</i> <i>ИДЗ №1 «Дизайн-проект объекта в общественном пространстве»</i> Выбрать и дать обоснование темы.</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p>Разработать и обосновать проектную концепцию. Разработать и построить дизайн-проект объекта в общественном пространстве согласно проектной концепции. Выполнить проектную экспозицию.</p>  <p>Примеры</p>
<p>ПК-4: Способен приобретать с помощью информационных технологий и использовать в практической деятельности новые знания и умения, а также проектировать и руководить деятельностью по разработке объектов и систем визуальной информации</p>		
<p>ПК-4.1: Самостоятельно приобретает с помощью информационных технологий и использует в практической деятельности новые знания и умения</p>		<p><i>Концептуальные и творческие подходы в художественном проектировании дизайн-проекта.</i> <i>Информационно-коммуникативные технологии в проектировании дизайн-проекта.</i> <i>Требования к дизайн-проекту.</i> <i>Определите ряд возможных решений или подходов к выполнению своего дизайн-проекта.</i> <i>Опишите этапы проектирования открытого пространства.</i> <i>Что входит в понятие «экспозиционная среда»?</i> <i>Какие виды цифрового искусства вы знаете? Назовите их основные особенности.</i> <i>Когда возникло цифровое искусство?</i> <i>Назовите основных представителей, работающих в данной области.</i> <i>Какими средствами оперирует цифровое искусство?</i></p>
<p>ПК-4.2: Демонстрирует наличие информационно-технологических знаний комплекса</p>		<p><i>Практические задания:</i> <i>При выполнении АПЗ необходимо:</i> <i>составлять план выполнения задания;</i></p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
		<p><i>выбирать оптимальные приемы составления таблиц и схем в заданиях; использовать методы проектно-графического моделирования при визуализации результатов заданий</i></p> <p>ПРИМЕР:</p> <p><i>АПЗ№5 «Цифровое искусство и музеи»</i> Изучить возможности создания цифрового портфолио; практическое задание: создание цифрового портфолио для музея кафедры "Дизайна", института ИСАиИ. Разработать пример планировочной схемы и маршрута движения для выставочного зала.</p> <p><i>АПЗ№6 «Цифровое искусство и культурно-массовые мероприятия»</i> Практическое задание: создание общественного пространства с применением 3D-проекции с лазерных проекторов, сделать аннотацию к проекту.</p>
ПК-4.3: Владеет приемами компьютерного мышления и способен моделировать процессы, объекты и системы используя современные проектные технологии		<p><i>АПЗ№5 «Цифровое искусство и музеи»</i> Изучить возможности создания цифрового портфолио; практическое задание: создание цифрового портфолио для музея кафедры "Дизайна", института ИСАиИ. Разработать пример планировочной схемы и маршрута движения для выставочного зала.</p> <p><i>АПЗ№6 «Цифровое искусство и культурно-массовые мероприятия»</i> Практическое задание: создание общественного пространства с применением 3D-проекции с лазерных проекторов, сделать аннотацию к проекту.</p> <p><i>Комплексное задание (ИДЗ)</i> <i>Проектная разработка выставочного оборудования для узкоспециализированного павильона</i> <i>составить план разработки и определить этапы проектирования; составить спецификацию к выставочным стендам; провести анализ и дать обоснование графику и маршруту движения в выставочном павильоне.</i></p> <p><i>Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):</i> <i>ИДЗ №1 «Дизайн-проект объекта в общественном пространстве»</i> Выбрать и дать обоснование темы. Разработать и обосновать проектную концепцию. Разработать и построить дизайн-проект объекта в общественном пространстве согласно проектной концепции. Выполнить проектную экспозицию.</p>

б) Порядок проведения промежуточной аттестации, показатели и критерии оценивания:

Промежуточная аттестация по дисциплине «Проектирование выставочного оборудования» включает теоретические вопросы, позволяющие оценить уровень усвоения обучающимися знаний, и практические задания, выявляющие степень сформированности умений и владений, проводится в форме зачета с оценкой.

Зачет ставится при условии выполненного объема практических заданий, соответствующего заявленным требованиям и обоснованных ответов на теоретические вопросы.

Примерный перечень вопросов к зачету:

1. Приемы организации открытых пространств.
2. Классификация открытых пространств.
3. Построение метрических сеток при организации пространства.
4. Характеристика публичного пространства.
5. Гибридные публичные пространства.
6. Публичные пространства неформальной жизни.
7. Публично-частные пространства.
8. Концептуальные и творческие подходы в художественном проектировании дизайн-проекта.
9. Цифровые и информационно-коммуникативные технологии в проектировании дизайн-проекта.
10. Требования к дизайн-проекту выставочного оборудования
11. Характеристики возможных решений или подходов к выполнению своего дизайн-проекта.
12. Этапы проектирования.
13. Понятие «экспозиционная среда»
14. Приемы организации открытых пространств, их основные особенности.
15. Экспозиционные системы
16. Отличительные особенности экспозиционных систем
17. Основные узлы экспозиционных систем.
18. Требования эргономики в проектировании.
19. Антропометрические показатели в проектировании.
20. Этапы и правила создания цифрового портфолио.
21. Перечислите виды цифрового искусства
22. Каковы их отличительные особенности?
23. Составьте схему видов цифрового искусства с краткими пояснениями к ней.
24. Когда возникло цифровое искусство?
25. Назовите основных представителей, работающих в данной области.
26. Какими средствами оперирует цифровое искусство?

Показатели и критерии оценивания:

– на оценку **«отлично»** (5 баллов) – обучающийся демонстрирует высокий уровень сформированности компетенций, всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, свободно выполняет практические задания, свободно оперирует знаниями, умениями, применяет их в ситуациях повышенной сложности.

- на оценку **«хорошо»** (4 балла) – обучающийся демонстрирует средний уровень сформированности компетенций: основные знания, умения освоены, но допускаются незначительные ошибки, неточности, затруднения при аналитических операциях, переносе знаний и умений на новые, нестандартные ситуации.
- на оценку **«удовлетворительно»** (3 балла) – обучающийся демонстрирует пороговый уровень сформированности компетенций: в ходе контрольных мероприятий допускаются ошибки, проявляется отсутствие отдельных знаний, умений, навыков, обучающийся испытывает значительные затруднения при оперировании знаниями и умениями при их переносе на новые ситуации.
- на оценку **«неудовлетворительно»** (2 балла) – обучающийся демонстрирует знания не более 20% теоретического материала, допускает существенные ошибки, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач.
- на оценку **«неудовлетворительно»** (1 балл) – обучающийся не может показать знания на уровне воспроизведения и объяснения информации, не может показать интеллектуальные навыки решения простых задач.