



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  
М.М. Суровцов

20.02.2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

***ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ***

Направление подготовки (специальность)  
54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль/специализация) программы  
Графический дизайн

Уровень высшего образования - бакалавриат

Форма обучения  
очная

Институт/ факультет	Институт строительства, архитектуры и искусства
Кафедра	Дизайна
Курс	4
Семестр	8

Магнитогорск  
2024 год

Рабочая программа составлена на основе ФГОС ВО - бакалавриат по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн (приказ Минобрнауки России от 13.08.2020 г. № 1015)

Рабочая программа рассмотрена и одобрена на заседании кафедры Дизайна  
25.01.2024, протокол № 5

Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Рабочая программа одобрена методической комиссией ИСАиИ  
20.02.2024 г. протокол № 4

Председатель \_\_\_\_\_ М.М. Суровцов

Рабочая программа составлена:

зав. кафедрой Дизайна, канд. пед. наук \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

Рецензент:  
Директор ООО ПКФ "Статус"

\_\_\_\_\_ Кустов А.Н.



## Лист актуализации рабочей программы

---

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

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2026 - 2027 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2027 - 2028 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

---

Рабочая программа пересмотрена, обсуждена и одобрена для реализации в 2028 - 2029 учебном году на заседании кафедры Дизайна

Протокол от \_\_\_\_\_ 20\_\_ г. № \_\_\_\_  
Зав. кафедрой \_\_\_\_\_ А.Д. Григорьев

### **1 Цели освоения дисциплины (модуля)**

Целью освоения дисциплины «Цифровое искусство в графическом дизайне» является формирование компетентности обучающихся в области современного цифрового искусства и дизайна.

### **2 Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы**

Дисциплина Цифровое искусство в графическом дизайне входит в часть учебного плана формируемую участниками образовательных отношений образовательной программы.

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

История графического дизайна и рекламы

Основы шрифтовой и орнаментальной композиции

Психология визуального восприятия графических изображений

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

Информационные технологии в графическом дизайне

Проектная деятельность

Подготовка к сдаче и сдача государственного экзамена

Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

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

В результате освоения дисциплины (модуля) «Цифровое искусство в графическом дизайне» обучающийся должен обладать следующими компетенциями:

Код индикатора	Индикатор достижения компетенции
ПК-1	Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта
ПК-1.1	Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения
ПК-1.2	Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами
ПК-3	Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна
ПК-3.1	Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна
ПК-3.2	Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна
ПК-3.3	Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна

#### 4. Структура, объём и содержание дисциплины (модуля)

Общая трудоемкость дисциплины составляет 4 зачетных единиц 144 акад. часов, в том числе:

- контактная работа – 57,85 акад. часов;
- аудиторная – 55 акад. часов;
- внеаудиторная – 2,85 акад. часов;
- самостоятельная работа – 50,45 акад. часов;
- в форме практической подготовки – 0 акад. час;
- подготовка к экзамену – 35,7 акад. час

Форма аттестации - экзамен

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. Место цифрового искусства в современном искусстве.								
1.1 Основные понятия. Ретроспектива смены парадигм искусства и художественного творчества в контексте	8	6		22	22	Самостоятельное изучение учебной и научной литературы	Текущий контроль успеваемости	ПК-1.2
1.2 Виды современного цифрового искусства. Объекты и концепции современного цифрового искусства.		5		22	28,45	Самостоятельное изучение учебной и научной литературы.	Проверка рефератов Текущий контроль успеваемости	ПК-1.1, ПК-1.2, ПК-3.1
Итого по разделу		11		44	50,45			
Итого за семестр		11		44	50,45		экзамен	
Итого по дисциплине		11		44	50,45		экзамен	

## **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 «Цифровое искусство в графическом дизайне» 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. 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).

4. 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:

Лекция-визуализация – изложение содержания сопровождается презентацией (демонстрацией учебных материалов, представленных в различных знаковых системах, в т.ч. иллюстративных, графических, аудио- и видеоматериалов).

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. Никулин, Е.А. Компьютерная графика. Модели и алгоритмы [Электронный ресурс] : 2018-07-12 / Е.А. Никулин. - Электрон. дан. - Санкт-Петербург : Лань, 2018. - 708 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/107948>. - Загл. с экрана.

2. Лейкова, М.В. Инженерная компьютерная графика : методика решения проекционных задач с применением 3D-моделирования [Электронный ресурс] : учебное пособие / М.В. Лейкова, И.В. Бычкова. - Электрон. дан. - Москва : МИСИС, 2016. - 92 с. - Режим доступа: <https://e.lanbook.com/book/93600>. - Загл. с экрана.

### б) Дополнительная литература:

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

Методические указания представлены в приложении 1.

### 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

#### Профессиональные базы данных и информационные справочные системы

Название курса	Ссылка
----------------	--------

Поисковая система Академия Google (Google Scholar)	URL: <a href="https://scholar.google.ru/">https://scholar.google.ru/</a>
Национальная информационно-аналитическая система – Российский индекс научного цитирования (РИНЦ)	URL: <a href="https://elibrary.ru/project_risc.asp">https://elibrary.ru/project_risc.asp</a>
Электронная база периодических изданий East View Information Services, ООО «ИВИС»	<a href="https://dlib.eastview.com/">https://dlib.eastview.com/</a>

### **9 Материально-техническое обеспечение дисциплины (модуля)**

Материально-техническое обеспечение дисциплины включает:

1. Учебные аудитории для проведения занятий учебного типа: Мультимедийные средства хранения, передачи и представления информации

2. Учебные аудитории для проведения практических занятий, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации: Доска, мультимедийный проектор, экран.

Рабочие столы.

3. Помещения для самостоятельной работы обучающихся: Персональные компьютеры с пакетом MS Office, выходом в Интернет и доступом в электронную информационно-образовательную среду университета



## **Учебно-методическое обеспечение самостоятельной работы обучающихся**

### ***Примерная структура и содержание раздела:***

*По дисциплине «Цифровое искусство в графическом дизайне» предусмотрена аудиторная и внеаудиторная самостоятельная работа обучающихся.*

*Аудиторная самостоятельная работа студентов предполагает выполнение практических работ.*

### ***Примерные аудиторные практические работы (АПР):***

#### ***АПР №1 «Цифровой дизайн как направление современного дизайна»***

Определение понятия «цифровой дизайн». Цифровой подход в дизайне. Прикладной уровень цифрового моделирования архитектурного пространства. Задачи цифрового дизайна.

#### ***АПР №2 «Истоки цифрового дизайна»***

Художественно-проектные истоки. Естественнонаучные истоки. Гуманитарные истоки.

#### ***АПР №3 «Функции дизайна. Социокультурная роль цифрового дизайна»***

- Преобразовательная функция (конструктивно-морфологическая).
- Познавательная «гносеологическая» функция.
- Ценностно-ориентационная (аксиологическая) функция.
- Коммуникативная функция.
- Функция социально-экономической эффективности.
- Экологическая функция (защита окружающей среды).
- Адаптационная функция.
- Воспитательная функция.
- Художественная функция.
- Гедонистическая (эстетического наслаждения).

#### ***АПР №4 «Принципы цифрового дизайна»***

Относительное расположение. Осуществление нескольких функций. Эффективное энергопланирование. Использование биологических ресурсов. Разнообразие видов. Использование природных моделей и конструкций.

#### ***АПР №5 «Виды и составляющие интерьера как пространственной среды и экосистемы»***

Виды пространств. Свойства внутреннего архитектурного пространства. Назначение зданий.

Специфические характеристики интерьера. Характер внутреннего пространства.

#### ***АПР №6 «Приемы цифрового дизайна в интерьере»***

Обеспечение комфортных гигиенических факторов среды. Обеспечение социального пространства. Сохранение природных форм в ландшафтном дизайне. Включение живых природных форм в интерьер. Использование изображений природных объектов. Стилизация биоформ. Анализ целесообразности дизайнерских решений.

### ***Примерные индивидуальные домашние задания (ИДЗ):***

#### ***ИДЗ №1 «Цифровой дизайн как направление современного дизайна»***

Конспектирование излагаемого материала лекции в соответствии с планом, презентация результатов научного проектирования.

### ***ИДЗ №2 «Истоки цифрового дизайна»***

Конспектирование излагаемого материала лекции в соответствии с планом, закрепление изложенного материала в процессе опроса, беседы и дискуссии, анализ и выполнение предложенного индивидуального задания, презентация результатов выполнения индивидуального задания.

### ***ИДЗ №3 «Функции дизайна. Социокультурная роль цифрового дизайна»***

Проработка конспекта лекции, дополнение конспекта рекомендованной литературой, углубленный анализ научной литературы.

### ***ИДЗ №4 «Принципы цифрового дизайна»***

Проработка конспекта лекции, дополнение конспекта рекомендованной литературой, выполнение заданий, предусмотренных планом самостоятельной работы, подготовка сообщения по теоретическим вопросам по плану самостоятельной работы, презентация выполненной самостоятельной работы.

### ***ИДЗ №5 «Виды и составляющие интерьера как пространственной среды и экосистемы»***

Проработка конспекта лекции, дополнение конспекта рекомендованной литературой, выполнение заданий, предусмотренных планом самостоятельной работы, аннотирование книг, статей, подготовка сообщения по теоретическим вопросам по плану самостоятельной работы, презентация выполненной самостоятельной работы.

### ***ИДЗ №6 «Приемы цифрового искусства в графическом дизайне»***

Проработка конспекта лекции, дополнение конспекта рекомендованной литературой, выполнение заданий, предусмотренных планом самостоятельной работы, подготовка сообщения по теоретическим вопросам по плану самостоятельной работы, аннотирование книг, статей, презентация выполненной самостоятельной работ

## Приложение 2

### 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
<b><i>ПК-1: Способен выполнять задания по разработке концепт-проекта</i></b>		
<b><i>ПК-1.1: Владеет навыками технического рисунка, проектной и шрифтовой графики, способами линейно-конструктивного построения</i></b>		
Знать	<ul style="list-style-type: none"><li>- основные принципы и операции творческого мышления, его законы и закономерности;</li><li>- важнейшие достижения национальной и мировой культуры, основные этапы развития культуры;</li><li>- критерии личностного роста, способы и приемы самосовершенствования.</li></ul>	Теоретические вопросы: <ol style="list-style-type: none"><li>1. Опишите сущность проектного мышления в контексте цифрового искусства;</li><li>2. Какие закономерности цифрового мышления вы можете отметить?</li><li>3. Опишите сущность цифрового художественного творчества;</li><li>4. Опишите взаимосвязь программного обеспечения и визуального языка;</li><li>5. Определите условия устойчивого состояния цифровых систем и причины возникновения кризиса в современном искусстве;</li><li>6. Опишите проектные принципы цифрового искусства;</li><li>7. Раскройте задачи и цели цифрового искусства;</li></ol>
Уметь	<ul style="list-style-type: none"><li>- использовать основные принципы и операции мышления, его законы и закономерности, логические операции в</li></ul>	Самостоятельная работа:  Рассмотрите обстановку в Магнитогорске и предложите варианты изменения визуального образа города в лучшую сторону средствами цифрового искусства.

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	процессе самообразования; различать ценности и антиценности в современной культуре;	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Предложите несколько возможных решений или подходов для осуществления проекта в цифровом искусстве города;</li> <li>2. Составьте подробную спецификацию требований к проекту;</li> </ol> <p>Выберите способы реализации проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе.</p>
Владеть	<ul style="list-style-type: none"> <li>- навыками и приемами саморазвития, самообразования и самосовершенствования;</li> <li>- информацией о современном состоянии культуры.</li> </ul>	<p>Самостоятельная работа:</p> <p>Разработайте проектное предложение по изменению визуального образа Магнитогорска в лучшую сторону средствами цифрового искусства.</p>
<b>ПК-1.2: Самостоятельно пользуется современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами</b>		
Знать	- основные принципы работы с информационными базами	<p>Теоретические вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- какие поисковики вы знаете для поиска необходимой информации;</li> <li>- какие принципы поиска необходимой информации вы применяете в своей работе?</li> <li>- как проверять достоверность полученной информации?</li> <li>- какие специализированные сайты посвященные графическому дизайну вы знаете?</li> </ul>
Уметь	- навыками работы с современными информационными базами данных и графическими дизайн-программами	<p>Самостоятельная работа:</p> <p>Проведите предпроектное исследование по теме практической работы с использованием современных информационных баз данных</p>
Владеть	- методами проведения предпроектных и проектных исследований	<p>Практическое задание:</p> <p>Примените найденную информацию для разработки</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	с помощью современных информационных баз данных	практической части задания
<b>ПК-3: Способен создавать эскизы и оригиналы элементов объектов графического дизайна</b>		
<b><i>ПК-3.1: Использует средства дизайна для разработки эскизов и оригиналов элементов объектов графического дизайна</i></b>		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>- методы исследования в современном цифровом искусстве;</li> <li>- основные объекты цифрового искусства;</li> <li>- основные виды современного оборудования и приборов, применяемого в цифровом искусстве.</li> </ul>	<p>Теоретические вопросы:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Опишите основные источники воздействия цифрового искусства на окружающую среду.</li> <li>2. Опишите основные проблемы цифровой безопасности;</li> <li>3. Какие методы цифрового регулирования средствами искусства вы знаете?</li> <li>4. Опишите правовые и социальные вопросы цифрового искусства;</li> <li>5. Какие принципы и правила международного сотрудничества в области цифрового искусства вы знаете?</li> <li>6. Опишите принципы производственного цифрового контроля;</li> <li>7.</li> </ol>
Уметь	<ul style="list-style-type: none"> <li>- проводить морфологические описания объектов цифрового искусства своего региона;</li> <li>- определять основные виды современного оборудования и приборов, необходимых в процессе цифрового художественного творчества.</li> </ul>	<p>Самостоятельная работа:</p> <p>Проведите морфологическое описание объектов цифрового искусства Магнитогорска</p>
Владеть	- методами полевых	Самостоятельная работа:

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	<p>исследований и наблюдений за объектами цифрового искусства своего региона;</p> <p>- навыками применения основных видов современного оборудования и приборов в искусстве.</p>	<p>Проведите анализ обстановки в области цифрового искусства в городе, области, регионе.</p>
<b>ПК-3.2: Использует компьютерные программы, необходимые для создания и корректирования объектов графического дизайна</b>		
Знать	<p>- методы исследования в современном цифровом искусстве средствами графических редакторов</p> <p>- основные виды графических программ;</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Какие виды компьютерной графики вы знаете?</li> <li>2. Чем отличается цветовая модель RGB от CMYK ?</li> <li>3. Какие компьютерные программы для работы с векторной графикой вы знаете?</li> <li>4. Опишите особенности работы со шрифтами в векторном и растровом графических редакторах.</li> <li>5.</li> </ol>
Уметь	<p>- определять виды графических редакторов для выполнения проектной задачи</p>	<p>Практическая работа:</p> <p>- Выполните объект графического дизайна в редакторе растровой графики и экспортируйте его в векторную графику.</p> <p>- Выполните объект графического дизайна в редакторе векторной графики и экспортируйте его в растровую графику.</p>
Владеть	<p>- методами проектных работ в области цифрового искусства в графическом дизайне</p> <p>- способами переноса графической информации между различными</p>	<p>Практическая работа:</p> <p>Выполните объект цифрового искусства с помощью графических редакторов использующих векторную и растровую графику.</p>

Структурный элемент компетенции	Планируемые результаты обучения	Оценочные средства
	графическими редакторами	
<b>ПК-3.3: Выполняет художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов графического дизайна</b>		
Знать	<ul style="list-style-type: none"> <li>– набор возможных решений задач или подходов к выполнению проекта;</li> <li>– правила составления спецификации требований к проекту;</li> <li>- методы реализации проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе, на практике.</li> <li>- этапы ведения проектных работ в графическом дизайне</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Опишите объективные причины индивидуализации проектных решений в цифровом искусстве;</li> <li>2. Опишите субъективные причины индивидуализации проектных решений в цифровом искусстве;</li> <li>3. Перечислите этапы художественного проектирования в цифровом искусстве;</li> <li>4. Что такое эмоциональное, интуитивное и целостное создание визуального образа среды в цифровому искусству?</li> <li>5. Опишите методику образного подхода в цифровом искусстве;</li> <li>6. Опишите различные смысловые контексты, в рамках которых возможно проектирование цифровой среды;</li> </ol> <p>Опишите требования, предъявляемые к проектно-графическим изображениям</p>
Уметь	Разрабатывать объекты цифрового искусства средствами графического дизайна	<p>Практическая работа:</p> <p>Разработайте объект цифрового искусства с помощью графических редакторов использующих векторную и растровую графику.</p>
Владеть	Методами ведения проектных работ в графическом дизайне	<p>Практическая работа:</p> <p>Выполните объект цифрового искусства с помощью графических редакторов использующих векторную и растровую графику.</p>

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

### **Примерная структура и содержание пункта:**

*Промежуточная аттестация по дисциплине «Актуальные вопросы цифрового искусства» включает теоретические вопросы, позволяющие оценить уровень усвоения обучающимися знаний, и практические задания, выявляющие степень сформированности умений и владений, проводится в форме устного собеседования и в форме выполнения практических работ.*

*Отдельные практические работы требуют публичной защиты проектных предложений, что проводится на практических занятиях.*

### **Показатели и критерии оценивания практических работ для зачета:**

*– 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.*

### **Темы для подготовки к зачету:**

1. Целесообразность биоформ в цифровом искусстве.
3. Основные правила цифрового искусства.
4. Цифровое искусство и дизайн.
5. Общие принципы цифрового искусства в интерьере.



6. Цифровое искусство в интерьере.
7. Визуальные компоненты цифрового искусства.
8. Цифровое искусство и ландшафтный дизайн.
9. Нейросети и новые тенденции в искусстве.
10. История цифрового искусства.
11. Характерные черты цифрового искусства.