Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: КУЗНЕЦОВ АЛЕКСАНДР ИГОРЕВИЧ
Должность: РЕКТОР
Дата подписания: 06.11.2026 12:05:24
Уникальный программный ключ:
0ec0d544ced914f6d2e031d381fc0ed0880d90a0

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ЮЖНО-УРАЛЬСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ГУМАНИТАРНО-ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ»)

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА

Шифр	Наименование дисциплины (модуля)
Б1.В.01.ДВ.02.01	**Компьютерное проектирование в дизайне**

Код направления подготовки	44.03.04
Направление подготовки	Профессиональное обучение (по отраслям)
Наименование (я) ОПОП (направленность / профиль)	Дизайн и арт-технологии
Уровень образования	бакалавр
Форма обучения	заочная

Разработчики:

Должность	Учёная степень, звание	Подпись	ФИО
Старший преподаватель			Подмарева Анастасия Валерьевна

Рабочая программа рассмотрена и одобрена (обновлена) на заседании кафедры (структурного подразделения)

Кафедра	Заведующий кафедрой	Номер протокола	Дата протокола	Подпись
Кафедра подготовки педагогов профессионального обучения и предметных методик	Корнеева Наталья Юрьевна	1	30.08.2026	

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. Пояснительная записка 3
2. Трудоемкость дисциплины (модуля) и видов занятий по дисциплине (модулю) 4
3. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам (разделам) с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий 5
4. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины 9
5. Фонд оценочных средств для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине (модулю) 10
6. Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины 13
7. Перечень образовательных технологий 14
8. Описание материально-технической базы 15

1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

1.1 Дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне» относится к модулю части, формируемой участниками образовательных отношений, Блока 1 «Дисциплины/модули» основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки 44.03.04 «Профессиональное обучение (по отраслям)» (уровень образования бакалавр). Дисциплина является дисциплиной по выбору.

1.2 Общая трудоемкость дисциплины составляет 1 з.е., 36 час.

1.3 Изучение дисциплины «Компьютерное проектирование в дизайне» основано на знаниях, умениях и навыках, полученных при изучении обучающимися следующих дисциплин: «Рисунок», «Цифровая графика».

1.4 Дисциплина «Компьютерное проектирование в дизайне» формирует знания, умения и компетенции, необходимые для освоения следующих дисциплин: «Арт-проектирование», «Арт-технологии в проектировании», «Основы графического дизайна».

1.5 Цель изучения дисциплины:

Сформировать компетенции для реализации авторского дизайн-проекта полного цикла: от разработки художественной концепции и подбора выразительных средств до применения цифровых технологий и соблюдения проектных регламентов (этапы, сроки, структура материалов, требования к носителям).

1.6 Задачи дисциплины:

1) Освоить систематизацию художественной концепции в цифровых проектных артефактах: структурировать референсы и ассоциативные карты (мудборд, бриф и др.), зафиксировать выразительные приёмы как наборы стилей и шаблонов в графическом редакторе

2) Овладеть инструментами компьютерного проектирования и визуализации для создания и презентации арт-проекта.

3) Сформировать комплект проектных и визуализационных материалов, обеспечивающий воспроизводимость и понятность авторского решения.

1.7 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы:

№ п/п	Код и наименование компетенции по ФГОС
	Код и наименование индикатора достижения компетенции
1	ПК-8 способен самостоятельно организовывать проектную деятельность, разрабатывать алгоритм выполнения технологических операций, устанавливать режимы технологической обработки данных
	ПК.8.1 Знать алгоритмы, а также методы и средства их разработки для выполнения технологических операций.
	ПК.8.2 Уметь применять методы и средства организации проектной деятельности
	ПК.8.3 Владеть методами и средствами организации проектной деятельности, методами и средствами разработки алгоритмов для выполнения технологических операций.

№ п/п	Код и наименование индикатора достижения компетенции	Образовательные результаты по дисциплине
1	ПК.8.1 Знать алгоритмы, а также методы и средства их разработки для выполнения технологических операций.	З.1 Типовые алгоритмы технологических операций в компьютерном проектировании (обработка фактур, векторизация, сборка композиции, создание компонентов, прототипирование, предпечатная подготовка).
2	ПК.8.2 Уметь применять методы и средства организации проектной деятельности	У.1 Применять методы декомпозиции и картирования для разработки алгоритма под конкретную дизайн задачу.
3	ПК.8.3 Владеть методами и средствами организации проектной деятельности, методами и средствами разработки алгоритмов для выполнения технологических операций.	В.1 Инструментами реализации алгоритмов в графических редакторах.

2. ТРУДОЕМКОСТЬ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ) И ВИДОВ ЗАНЯТИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

Наименование раздела дисциплины (темы)	Виды учебной работы, включая самостоятельную работу студентов и трудоемкость (в часах)			Итого часов
	Л	ЛЗ	СРС	
Итого по дисциплине	**2**	**4**	**26**	**32**
Первый период контроля				
Арт-проектирование: от идеи к цифровому воплощению	***2***	***4***	***26***	***32***
Арт-исследование и концепция проекта	2		6	8
Цифровая трансформация ручных техник		2	8	10
Композиция и нарратив в арт-проекте		2	8	10
Презентация и упаковка авторского проекта			4	4
Итого по видам учебной работы	2	4	26	32
Форма промежуточной аттестации				
Зачет				4
Итого за Первый период контроля				**36**

3. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ), СТРУКТУРИРОВАННОЕ ПО ТЕМАМ (РАЗДЕЛАМ) С УКАЗАНИЕМ ОТВЕДЕННОГО НА НИХ КОЛИЧЕСТВА АКАДЕМИЧЕСКИХ ЧАСОВ И ВИДОВ УЧЕБНЫХ ЗАНЯТИЙ

3.1 Лекции

Наименование раздела дисциплины (модуля)/ Тема и содержание	**Трудоемкость (кол-во часов)**
1. Арт-проектирование: от идеи к цифровому воплощению	***2***
Формируемые компетенции, образовательные результаты: ПК-8: З.1 (ПК.8.1), У.1 (ПК.8.2), В.1 (ПК.8.3)	
1.1. Арт-исследование и концепция проекта План: 1. Методы и источники арт-исследования. 2. Построение концепции: от исследования к формулировкам и инструментам фиксации. 3. Визуальный язык и выразительные приёмы. 4. Проектные артефакты и их упаковка. Учебно-методическая литература: 1, 2, 4	2

3.2 Лабораторные

Наименование раздела дисциплины (модуля)/ Тема и содержание	**Трудоемкость (кол-во часов)**
1. Арт-проектирование: от идеи к цифровому воплощению	***4***
Формируемые компетенции, образовательные результаты: ПК-8: З.1 (ПК.8.1), У.1 (ПК.8.2), В.1 (ПК.8.3)	
1.1. Цифровая трансформация ручных техник 1. Выбрать и подготовить ручную технику (акварель/коллаж/тушь): выполнить 1–2 образца, зафиксировать особенности фактуры и штриха. 2. Оцифровать материал: отсканировать или переснять, провести базовую обработку (баланс белого, контраст, обрезка, удаление шумов). 3. Обработать текстуру в графическом редакторе: выделить слои (фон/штрих), настроить режимы наложения, создать 2–3 варианта стилизации. 4. Сформировать набор цифровых инструментов: сохранить кисти/текстуры, задать параметры (жёсткость, рассеивание, масштаб). 5. Создать 3 арт-объекта на базе оцифрованной техники: применить текстуры и кисти в композиции, продемонстрировать 3 состояния («сырой материал», «чистая текстура», «готовый арт-объект»). Учебно-методическая литература: 1, 2, 3	2
1.2. Композиция и нарратив в арт-проекте 1. Выбрать тему и сформулировать нарративную основу проекта (1–2 предложения: кто/что действует, какая динамика или конфликт, какой эмоциональный эффект ожидается). 2. Определить композиционные приёмы для передачи нарратива (ритм, масштаб, контраст, направляющие линии, «воздух») и зафиксировать 3 ключевые правила серии. 3. Подготовить визуальные заготовки (элементы, фоны, типографические блоки) на базе материалов из предыдущей работы (оцифрованные текстуры, векторные формы, шрифтовые пары). 4. Собрать серию из 3 композиций, раскрывающих нарратив как последовательность (например, завязка–развитие–развязка либо 3 ракурса одной сцены): в каждой работе выделить доминанту и выстроить визуальную иерархию. 5. Адаптировать серию под 2 формата (вертикальный — для соцсетей, горизонтальный — для постера), сохранив нарративную логику и ключевые приёмы. 6. Оформить раскадровку (4–6 кадров) и краткий сценарий (50–70 слов), поясняющий развитие истории и роль композиции в каждом кадре. 7. Сформировать итоговый набор артефактов: галерея работ (PDF/Figma), раскадровка, мини-гайд (1 страница) с зафиксированными правилами композиции и приёмами передачи нарратива. Учебно-методическая литература: 1, 2, 3	2

3.3 СРС

Наименование раздела дисциплины (модуля)/ Тема для самостоятельного изучения	**Трудоемкость (кол-во часов)**
1. Арт-проектирование: от идеи к цифровому воплощению	***26***
Формируемые компетенции, образовательные результаты: ПК-8: З.1 (ПК.8.1), У.1 (ПК.8.2), В.1 (ПК.8.3)	
1.1. Арт-исследование и концепция проекта ***Задание для самостоятельного выполнения студентом:*** 1. Выбрать тему проекта (1–2 слова) и сформулировать проблему/вопрос, который проект будет раскрывать (1 предложение). 2. Провести мини-исследование: сделать 10–15 фото или зарисовок, фиксирующих визуальные детали по теме; кратко подписать каждый кадр (3–5 слов: что замечено и почему важно). 3. Собрать референс-сет из 20–30 изображений по теме: распределить их по 3–4 смысловым группам (например, «материалы», «настроение», «аналоговые приёмы», «цифровые интерпретации») и для 5 ключевых референсов написать по 1–2 предложения — что именно в них ценно для проекта. 4. Составить карту ассоциаций вокруг темы: выделить 3–5 центральных понятий, от каждого — по 4–6 ассоциаций; среди них отметить 2–3 метафоры, которые могут стать основой визуального языка. 5. Заполнить бриф по шаблону: цель проекта (1 абзац), целевая аудитория (1–2 строки), 3 задачи, 3 ограничения (сроки, носители, бюджет, этика и т. п.), 3 критерия успеха (по каким признакам поймёте, что проект получился). 6. Сформировать мудборд на 1 странице: разместить 12–15 отобранных изображений, сгруппированных по смысловым блокам, добавить к каждому блоку короткую подпись (1 строка) и выделить 1–2 визуальных приёма (цвет, фактура, композиция), которые планируете использовать. 7. Определить и зафиксировать визуальный язык проекта: палитра (5–7 цветов с HEX-кодами), 2 шрифтовые пары (заголовок + текст) с обоснованием, 3 ключевых выразительных приёма (например, «грубые контуры», «наслоение текстур», «резкие контрасты») и как они работают на смысл. 8. Написать краткое описание концепции (150–200 слов): тема, проблема, идея/метафора, аудитория, визуальный язык и ожидаемый эффект; добавить 1–2 цитаты-вдохновения (фраза или строка) с указанием источника. 9. Оформить результаты в PDF на 2–3 страницы (мудборд, карта ассоциаций, бриф, палитра и приёмы, описание концепции) и подготовить файл (1 страница): структура материалов, где что лежит, какие лицензии использованы, какие элементы требуют согласования. Учебно-методическая литература: 1, 2, 3, 4	6
1.2. Цифровая трансформация ручных техник ***Задание для самостоятельного выполнения студентом:*** 1. Взять за основу концепцию и визуальный язык из предыдущей работы: выписать 3 ключевых выразительных приёма и 1 ведущую метафору проекта — и далее использовать их как критерии отбора и обработки ручных материалов (например, если метафора «городская изнанка», то сохранять «шероховатость» фактур, избегать «глянцевого» сглаживания). 2. На базе мудборда и карты ассоциаций из предыдущего этапа отобрать 2–3 смысловые группы образов, которые логично раскрываются через ручные техники; для каждой группы выбрать по 1 ручной технике (акварель/тушь/коллаж и т. п.) и выполнить 2 образца, фиксируя, как техника поддерживает выбранную метафору (по 2–3 предложения на образец). 3. Оцифровать образцы с учётом требований к сохранению выразительности: сканирование не менее 300 dpi либо съёмка при равномерном свете без бликов; исходники сохранить в TIFF, рабочие копии — в JPEG; сразу пометить в названиях файлов связь с метафорой и группой образов.	8

	4. Обработать текстуры в графическом редакторе строго в логике визуального языка проекта: для каждой текстуры сделать 3 версии — «сырой скан» (архивная копия), «очищенная фактура» (сохранён характер, убраны артефакты съёмки), «стилизованный вариант» (усилены 2–3 ключевых приёма из концепции, например контраст, зернистость, наслоение); зафиксировать настройки в мини-гайде (1–2 строки на вариант). 5. Создать 3–5 цифровых кистей на основе ручных штрихов, ориентируясь на зафиксированные приёмы: например, если в концепции заявлен «ломаный ритм», сделать кисть с неравномерным рассеиванием; если «грубые контуры» — кисть с высокой зернистостью и рваным краем; протестировать каждую кисть в 2 режимах наложения (Multiply, Overlay) и зафиксировать 1 оптимальный сценарий применения (контур, акцент, фон). 6. Собрать 3 арт-объекта (постеры/коллажи/паттерны), где каждый раскрывает одну смысловую группу из мудборда: в каждом использовать минимум 2 созданные кисти и 1 обработанную текстуру, а также выдержать 3 правила композиции из предыдущей концепции (ритм, масштаб, контраст); рядом с каждым объектом кратко (1 предложение) пояснить, как цифровая трансформация поддерживает исходную метафору. 7. Адаптировать каждый арт-объект под 2 формата (вертикальный 1080×1920 для соцсетей и горизонтальный A4 для печати), сохранив выразительность фактур и читаемость деталей. 8. Оформить результаты в PDF на 3–4 страницы как развитие проектного пакета: страница 1 — мудборд + 1 ключевой образец ручной техники; страница 2 — 3 версии одной текстуры («сырой», «очищенный», «стилизованный»); страница 3 — галерея арт-объектов с короткими подписями о связи с метафорой; страница 4 — мини-гайд по кистям (скриншоты настроек + 1 строка назначения). Учебно-методическая литература: 1, 2, 3, 4	8
1.3.	Композиция и нарратив в арт-проекте ***Задание для самостоятельного выполнения студентом:*** 1. Выбрать тему и сформулировать нарративную основу проекта (1–2 предложения: кто/что действует, какая динамика или конфликт, какой эмоциональный эффект ожидается). 2. Определить композиционные приёмы для передачи нарратива (ритм, масштаб, контраст, направляющие линии, «воздух») и зафиксировать 3 ключевые правила серии. 3. Подготовить визуальные заготовки (элементы, фоны, типографические блоки) на базе материалов из предыдущей работы (оцифрованные текстуры, векторные формы, шрифтовые пары). 4. Собрать серию из 3 композиций, раскрывающих нарратив как последовательность (например, завязка–развитие–развязка либо 3 ракурса одной сцены): в каждой работе выделить доминанту и выстроить визуальную иерархию. 5. Адаптировать серию под 2 формата (вертикальный — для соцсетей, горизонтальный — для постера), сохранив нарративную логику и ключевые приёмы. 6. Оформить раскадровку (4–6 кадров) и краткий сценарий (50–70 слов), поясняющий развитие истории и роль композиции в каждом кадре. 7. Сформировать итоговый набор артефактов: галерея работ (PDF/Figma), раскадровка, мини-гайд (1 страница) с зафиксированными правилами композиции и приёмами передачи нарратива. Учебно-методическая литература: 1, 2, 3, 4	8
1.4.	Презентация и упаковка авторского проекта ***Задание для самостоятельного выполнения студентом:*** 1. Сформировать ядро презентации из 7–10 слайдов, где каждый слайд несёт одну главную мысль. Структура: титульный (название + автор + формат носителя), проблема и идея (1 слайд), референсы и мудборд (1 слайд), визуальный язык (палитра, шрифты, 3 ключевых приёма — с примерами), 3 ключевые работы из серии (по 1 слайду с коротким пояснением, как они раскрывают нарратив), адаптация под 2 формата (соцсети и печать — показать разницу в компоновке), выводы (1 слайд: что удалось, какой эффект достигнут).	4

2. Подготовить тезисы презентации на 1 странице: 3–4 предложения, которые можно произносить, не глядя в текст. В тезисах обязательно должны быть: формулировка проблемы, метафора/образ, 2 самых сильных визуальных приёма, 1 ключевой результат (например, «удалось передать ощущение памяти через наслоение текстур»). 3. Собрать «проектную папку» в цифровой структуре: создать папки «Исходники», «Обработанные текстуры», «Кисти», «Арт-объекты», «Презентация», «Документация». Внутри каждой — подпапки по этапам и понятные имена файлов. 4. Оформить PDF-буклет на 4–6 страниц как «паспорт проекта»: страница 1 — титул и короткий слоган; страница 2 — концепция и метафора (1 абзац) + мудборд; страница 3 — визуальный язык (палитра с HEX, 2 шрифтовые пары, 3 приёма с мини-примерами); страницы 4–5 — галерея из 3 работ с подписями «завязка/кульминация/развязка» и указанием использованных кистей/текстур; страница 6 — технические данные (форматы, цветовые профили, минимальные размеры, рекомендации по печати/публикации). 5. Сделать 3 варианта обложки для проекта в графическом редакторе под разные задачи: - - вариант А — для портфолио (акцент на образ и стиль) - вариант Б — для соцсетей (вертикальный 1080×1920, максимум 3 строки текста) - вариант В — для печати (горизонтальный А5/А4, читаемость с расстояния). В каждом варианте сохранить единый визуальный язык, но адаптировать плотность деталей и размер текста. Учебно-методическая литература: 1, 2, 3, 4	4

4. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1. Учебно-методическая литература

№ п/п	Библиографическое описание (автор, заглавие, вид издания, место, издательство, год издания, количество страниц)	Ссылка на источник в ЭБС
Основная литература		
1	Благова, Т. Ю. Теория и методология дизайна. Креативные методы дизайна : учебное пособие для СПО / Т. Ю. Благова. — 2-е изд. — Саратов : Профобразование, 2023. — 104 c. — ISBN 978-5-4488-1556-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа IPR CMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/books/137725/details (дата обращения: 14.10.2026). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	https://www.iprbookshop.ru/books/137725/details
2	Еркович, В. В. Проектирование в дизайне : учебное пособие / В. В. Еркович. — Минск : Республиканский институт профессионального образования (РИПО), 2022. — 216 c. — ISBN 978-985-895-031-6. — Текст : электронный // Образовательная платформа IPR CMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/books/125422/details (дата обращения: 14.10.2026). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	https://www.iprbookshop.ru/books/125422/details
3	Платонова, Н. С. Создание информационного буклета в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator : учебное пособие / Н. С. Платонова. — 5-е изд. — Москва : Интернет-Университет Информационных Технологий (ИНТУИТ), Ай Пи Ар Медиа, 2026. — 224 c. — ISBN 978-5-4497-3338-2. — Текст : электронный // Образовательная платформа IPR CMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/books/162539/details (дата обращения: 14.10.2026). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	https://www.iprbookshop.ru/books/162539/details
Дополнительная литература		
4	Промышленный дизайн : учебник / М. С. Кухта, В. И. Куманин, М. Л. Соколова, М. Г. Гольдшмидт. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 310 c. — ISBN 978-5-4497-1295-0. — Текст : электронный // Образовательная платформа IPR CMART : [сайт]. — URL: https://www.iprbookshop.ru/books/147283/details (дата обращения: 14.10.2026). — Режим доступа: для авторизир. пользователей	https://www.iprbookshop.ru/books/147283/details

5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ (МОДУЛЮ)

5.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций

Код компетенции по ФГОС			
Код образовательного результата дисциплины	Текущий контроль		Промежуточная аттестация
	Проект	Информационный поиск	Зачет/Экзамен
ПК-8			
З.1 (ПК.8.1)	+	+	+
У.1 (ПК.8.2)	+		+
В.1 (ПК.8.3)	+		+

5.2. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

5.2.1. Текущий контроль.

Типовые задания к разделу "Арт-проектирование: от идеи к цифровому воплощению":

1. Информационный поиск

Критерии оценки информационного поиска:

1. Полнота. Охват теоретических, методических и практических аспектов темы; наличие как «вдохновляющих», так и «инструктивных» материалов.
2. Точность. Соответствие найденных данных задачам проекта; отсутствие «воды» и нерелевантных подборок.
3. Проверяемость. Возможность быстро перейти к источнику и убедиться в достоверности данных.

Применимость. Наличие конкретных параметров, шагов, примеров, которые реально интегрируются в пайплайн (например, настройки кистей, параметры экспорта, цветовые профили).

Количество баллов: 10

2. Проект

Примерная тематика проектов:

«Тени города»: серия постеров, где фактуры городской среды (кирпич, асфальт, ржавчина) переведены в цифровые кисти и раскрывают нарратив о незаметных деталях мегаполиса. Арт объект: три постера формата А3

«Календарь ощущений»: 12 мини работ (по месяцу), где каждый месяц –это цвет, фактура и короткий нарратив (3–4 кадра). Арт объект: печатный настенный календарь на пружине (А3)

«Диалог материалов»: коллажная серия, где совмещены оцифрованные фрагменты бумаги, ткани, дерева и цифровая типографика. Арт объект: папка фолио из плотного картона с 6 вкладышами коллажами

«Маршрут памяти»: серия из 3–4 композиций по реальному маршруту (двор, переулок, переход) с нарративом «было/стало/может быть». Арт объект: бумажный зин (А5, 16 страниц) с разворотами маршрутами

«Азбука жестов»: набор из 10–15 иллюстраций, где каждый жест –это метафора слова или эмоции. Арт объект: настольная игра пары (30 карточек 9×9 см): на одной стороне — жест, на другой — слово/эмоция; плюс плакат ключ (А2) с сеткой всех жестов и расшифровкой метафор для выставки.

«Погодные состояния»: серия из 6 работ, где одно и то же пространство показано в разных погодных условиях (туман, ливень, мороз и т. п.). Арт объект: раскладная панель гармошка (общая длина 1,2 м, высота 30 см) с последовательностью состояний

«Архив находок»: коллекция из 10–12 «артефактов» (оцифрованные билетики, этикетки, обрывки текста) с авторской стилизацией и коротким нарративом к каждому. Арт объект: коробка архив с выдвижными лотками: в каждом лотке — «находка» (оцифрованный артефакт в паспарту) и карточка описание.

«Звуки в линиях»: серия работ, где звук (шум улицы, пение птиц, гул транспорта) визуализируется через ритм штриха, плотность пятен и направление линий. Арт объект: интерактивная инсталляция: 6 вертикальных панелей с линиями, рядом — аудиодорожки (QR коды на этикетках).

«Пересказ без слов»: визуальная адаптация короткой истории (без текста) через 4–6 кадров с единой композиционной сеткой и меняющимся цветовым настроением. Арт объект: перекидной буклет сториборд (А4, 12 страниц)

«Карта настроений района»: 6–8 мини композиций по локациям с цветовой кодировкой настроения и коротким нарративом подписью. Арт объект: бумажная карта района (А2) с наклеенными композициями метками и легендой; плюс набор из 8 карманных карт (А6) с одной композицией и подписью — для самостоятельного изучения и раздачи.

«Реконструкция забытого узора»: исследование орнамента/паттерна (архитектура, текстиль, графика) с его цифровой трансформацией в современный визуальный язык. Арт объект: набор паттернов на ткани (3 образца 30×30 см) + 3 цифровых постера (А3), показывающих этапы трансформации (сырой скан → очищенный → стилизованный)

«Дневник наблюдений»: 7 мини работ по одному мотиву (окно, дверь, тень, отражение) с разными выразительными приёмами (акварель, тушь, коллаж) и их цифровой адаптацией. Арт объект: карманный дневник скетчбук (А6, 48 страниц) с вклеенными мини работами и заметками; плюс 7 открыток (А6), по одной на мотив — для экспозиции и обмена.

«Альтернативная азбука»: авторская типографическая серия, где каждая буква –это образ и короткий нарратив, раскрытый через композицию и фактуру. Арт объект: набор из 33 карточек букв (10×10 см) для выкладывания слов; плюс постер сет (А2) с полной азбукой в единой сетке и примерами коротких нарративов

Количество баллов: 30

5.2.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в соответствии с Положением о текущем контроле и промежуточной аттестации в ФГБОУ ВО «ЮУрГГПУ».

Первый период контроля

1. Зачет

Вопросы к зачету:

1. Что понимают под арт-исследованием в практике компьютерного проектирования?
2. Перечислите 3 цифровых метода сбора данных для арт-исследования (например, в онлайн-средах, базах изображений, полевых цифровых заметках).
3. Чем отличается референс от аналога в компьютерном визуальном проектировании?
4. Какие 3 обязательных пункта фиксируют в брифе цифрового арт-проекта?
5. Как карту ассоциаций адаптируют под работу в цифровых средах для формулирования концепции?
6. Дайте определение «метафоры» применительно к визуальному языку цифрового проекта.
7. Назовите 3 критерия оценки качества цифрового мудборда.
8. Что такое картирование процесса в компьютерном проектировании и для чего его применяют при сборке арт-объекта?
9. Назовите 3 цифровых инструмента для построения карты процесса и кратко укажите, как каждый используют в проекте.
10. В чём разница между «сырым сканом» и «стилизованным вариантом» текстуры при подготовке ассетов для цифрового проекта?
11. Перечислите 3 параметра цифровой кисти в Photoshop/Procreate, влияющих на характер штриха в компьютерной графике.
12. Как режимы наложения слоёв используют в цифровой трансформации ручных техник в графических редакторах? Приведите 2 примера задач (например, наложение фактуры, имитация туши).
13. Что включает «визуальный язык проекта» в контексте компьютерного проектирования? Назовите 3 компонента.
14. Объясните разницу между RGB и CMYK: в каких цифровых и печатных задачах применяют каждый профиль и как это учитывают при экспорте файлов.
15. Что такое нарратив в цифровом арт-проекте и как его визуализируют через композицию в экранных форматах (веб, соцсети, презентации)?
16. Назовите 3 композиционных приёма, помогающих выстроить визуальную иерархию в цифровой среде (например, для экранов, постеров, интерфейсов).
17. Что фиксируют в раскадровке для цифрового мини-нарратива и сколько кадров обычно достаточно для демонстрации последовательности?
18. Перечислите 3 типичные ошибки при адаптации цифрового арт-объекта под разные форматы (веб-баннер, постер, мобильная версия).
19. Какие инструменты и приёмы в Adobe Photoshop используют для очистки и подготовки сканированной текстуры без потери характерной фактуры (назовите 3 инструмента и кратко по 1 приёму к каждому)?
20. Назовите 3 цифровых артефакта, которыми упаковывают авторский проект для презентации.

5.3. Примерные критерии оценивания ответа студентов на экзамене (зачете):

Отметка	Критерии оценивания
"Отлично"	- дается комплексная оценка предложенной ситуации - демонстрируются глубокие знания теоретического материала и умение их применять - последовательное, правильное выполнение всех заданий - умение обоснованно излагать свои мысли, делать необходимые выводы
"Хорошо"	- дается комплексная оценка предложенной ситуации - демонстрируются глубокие знания теоретического материала и умение их применять - последовательное, правильное выполнение всех заданий - возможны единичные ошибки, исправляемые самим студентом после замечания преподавателя - умение обоснованно излагать свои мысли, делать необходимые выводы
"Удовлетворительно" ("зачтено")	- затруднения с комплексной оценкой предложенной ситуации - неполное теоретическое обоснование, требующее наводящих вопросов преподавателя - выполнение заданий при подсказке преподавателя - затруднения в формулировке выводов
"Неудовлетворительно" ("не зачтено")	- неправильная оценка предложенной ситуации - отсутствие теоретического обоснования выполнения заданий

6. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Лекции

Лекция - одна из основных форм организации учебного процесса, представляющая собой устное, монологическое, систематическое, последовательное изложение преподавателем учебного материала с демонстрацией слайдов и фильмов. Работа обучающихся на лекции включает в себя: составление или слежение за планом чтения лекции, написание конспекта лекции, дополнение конспекта рекомендованной литературой.

Требования к конспекту лекций: краткость, схематичность, последовательная фиксация основных положений, выводов, формулировок, обобщений. В конспекте нужно помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины. Последующая работа над материалом лекции предусматривает проверку терминов, понятий с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь. В конспекте нужно обозначить вопросы, термины, материал, который вызывает трудности, пометить и попытаться найти ответ в рекомендуемой литературе. Если самостоятельно не удается разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на консультации, на практическом занятии.

2. Лабораторные

Лабораторные занятия проводятся в специально оборудованных лабораториях с применением необходимых средств обучения (лабораторного оборудования, образцов, нормативных и технических документов и т.п.).

При выполнении лабораторных работ проводятся: подготовка оборудования и приборов к работе, изучение методики работы, воспроизведение изучаемого явления, измерение величин, определение соответствующих характеристик и показателей, обработка данных и их анализ, обобщение результатов. В ходе проведения работ используются план работы и таблицы для записей наблюдений.

При выполнении лабораторной работы студент ведет рабочие записи результатов измерений (испытаний), оформляет расчеты, анализирует полученные данные путем установления их соответствия нормам и/или сравнения с известными в литературе данными и/или данными других студентов. Окончательные результаты оформляются в форме заключения.

3. Зачет

Цель зачета − проверка и оценка уровня полученных студентом специальных знаний по учебной дисциплине и соответствующих им умений и навыков, а также умения логически мыслить, аргументировать избранную научную позицию, реагировать на дополнительные вопросы, ориентироваться в массиве информации.

Подготовка к зачету начинается с первого занятия по дисциплине, на котором обучающиеся получают предварительный перечень вопросов к зачёту и список рекомендуемой литературы, их ставят в известность относительно критериев выставления зачёта и специфике текущей и итоговой аттестации. С самого начала желательно планомерно осваивать материал, руководствуясь перечнем вопросов к зачету и списком рекомендуемой литературы, а также путём самостоятельного конспектирования материалов занятий и результатов самостоятельного изучения учебных вопросов.

По результатам сдачи зачета выставляется оценка «зачтено» или «не зачтено».

4. Проект

Проект – это самостоятельное, развёрнутое решение обучающимся, или группой обучающихся какой-либо проблемы научно-исследовательского, творческого или практического характера.

Этапы в создании проектов.

1. Выбор проблемы.
2. Постановка целей.
3. Постановка задач (подцелей).
4. Информационная подготовка.
5. Образование творческих групп (по желанию).
6. Внутригрупповая или индивидуальная работа.
7. Внутригрупповая дискуссия.
8. Общественная презентация – защита проекта.

5. Информационный поиск

Информационный поиск — поиск неструктурированной документальной информации.

Содержание задания по видам поиска:

-поиск библиографический поиск необходимых сведений об источнике и установление его наличия в системе других источников. Ведется путем разыскания библиографической информации и библиографических пособий (информационных изданий);

-поиск самих информационных источников (документов и изданий), в которых есть или может содержаться нужная информация;

-поиск фактических сведений, содержащихся в литературе, книге (например, об исторических фактах и событиях, о биографических данных из жизни и деятельности писателя,

ученого и т. п.).

Выполнение задания:

1. определение области знаний;
2. выбор типа и источников данных;
3. сбор материалов, необходимых для наполнения информационной модели;
4. отбор наиболее полезной информации;
5. выбор метода обработки информации (классификация, кластеризация, регрессионный анализ и т.д.);
6. выбор алгоритма поиска закономерностей;
7. поиск закономерностей, формальных правил и структурных связей в собранной информации;
8. творческая интерпретация полученных результатов.

7. ПЕРЕЧЕНЬ ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

1. Цифровые технологии обучения
2. Проектные технологии

8. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ

1. компьютерный класс – аудитория для самостоятельной работы
2. компьютерный класс
3. учебная аудитория для лекционных занятий
4. Лицензионное программное обеспечение:
   - Операционная система Windows 10/«Альт Образование» 11
   - Microsoft Office Professional Plus/LibreOffice
   - Антивирусное программное обеспечение Kaspersky Endpoint Security для бизнеса - Стандартный Russian Edition
   - Справочная правовая система Консультант плюс
   - 7-zip/Менеджер архивов
   - Adobe Acrobat Reader DC/Просмотрщик pdf и djvu-документов
5. Специализированное оборудование и технические средства обучения: