

**Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»**

Рабочая программа дисциплины

Цифровые искусства

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

Москва
2026

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Общепрофессиональные	Информационно-коммуникационные технологии	ОПК-6

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1 - основы информационной культуры; - принципы работы современных информационных технологий; - основные требования информационной безопасности; ОПК-6.2 - осознанно применять компьютерные технологии для задач профессиональной деятельности; - решать стандартные задачи в профессиональной деятельности на основе информационной культуры; ОПК-6.3 -информационно-коммуникационными технологиями; -основными требованиями информационной безопасности.

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки)

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ОПК-6		
	-основные возможности, предоставляемые современными информационно-коммуникационными технологиями для решения стандартных	- применять информационно-коммуникационные технологии с учетом основных требований информационной безопасности; - осуществлять	- навыками применения информационно-коммуникационных технологий с учетом основных требований информационной

	задач профессиональной деятельности в сфере цифрового искусства с учетом основных требований информационной безопасности; -информационные процессы профессиональной деятельности в сфере цифрового искусства; основы теории, нормативную базу, составляющие и пути формирования информационной культуры.	самодиагностику уровня профессиональной информационной компетентности в сфере цифрового искусства.	безопасности в сфере цифрового искусства; - методами повышения уровня информационной культуры для решения задач профессиональной деятельности в сфере цифрового искусства
--	--	--	---

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части учебного плана образовательной программы. Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как «Пропедевтика», «Академический рисунок», «Компьютерные средства векторной графики».

В рамках освоения программы бакалавриата выпускники готовятся к решению задач профессиональной деятельности следующих типов: педагогический, художественный, проектный.

Профиль (направленность) программы установлена путем её ориентации на сферу профессиональной деятельности выпускников: создание визуальных концепций для печатных и цифровых медиа.

5. Объем дисциплины

<i>Виды учебной работы</i>		<i>Очная</i>
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы		3/108
Семестр		3
Контактная работа с преподавателем:		54
	Занятия лекционного типа - лекционные занятия	
	Занятия семинарского типа - практические занятия (в том числе в форме практической подготовки, 20% от объема практических занятий*)	36
	Занятия семинарского типа - лабораторные работы (в том числе в форме практической подготовки, 20% от объема лабораторных занятий*)	18
	Промежуточная аттестация: зачет	0,1
Самостоятельная работа		53,9

* -Дисциплина частично реализуется в **форме практической подготовки**. Практическая подготовка организуется путем выполнения практических заданий, практикумов, лабораторных работ, иных видов учебной деятельности, содержание которых направлено на освоение профессиональных компетенций. Практическая подготовка является частью

занятий семинарского типа (практических занятий) и составляет не менее 20% от объема занятий семинарского типа (практических занятий).

6. Содержание дисциплины (модуля), структурированное по темам / разделам с указанием отведенного на них количества академических часов и видов учебных занятий

6.1.Распределение часов по разделам/темам и видам работы

6.1.1. Очная форма обучения

№ п/п	Раздел/тема	Виды учебной работы (в часах)			
		Аудиторная работа			Самостоятельная работа
		ЛЗ	ПЗ	ЛабЗ	
1	Тема 1. Введение. Цифровые искусства как вид коммуникации и неотъемлемая часть жизни современного общества			4	13
2	Тема 2. Технологии создания двумерных и трехмерных графических объектов в цифровой среде		12	5	13
3	Тема 3. Мультимедиа и визуальные эффекты в цифровых искусствах		12	4	13
4	Тема 4. Технологии трансляции цифровых искусств зрителю		12	5	14,9
	Итого		36	18	53,9

6.2.Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практических занятий
1	Тема 2. Технологии создания двумерных и трехмерных графических объектов в цифровой среде	Разработка персонажа и сюжетных локаций для анимированной открытки. Характеристика и анализ образцов персонажа и сюжетных локаций (стиль и тематика на выбор студента). Выбор технического исполнения, эскизирование, составление сценарного плана
2	Тема 3. Мультимедиа и визуальные эффекты в цифровых искусствах	Создание анимированной музыкальной открытки Раскадровка, подбор цветовой палитры, шрифтов, основных инструментов, звукового сопровождения, анимационных приемов и эффектов. Монтаж. Постобработка, рендер проекта.
3	Тема 4. Технологии трансляции цифровых искусств зрителю	Представление мультимедийной работы Проецирование мультимедиа на экран или другой объект (на выбор студента), коррекция видео, подготовка работы \ серии работ к участию в

		конкурсе
--	--	----------

6.2.2. Содержание лабораторной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического/лабораторного занятия
1	Тема 1. Введение. Цифровые искусства как вид коммуникации и неотъемлемая часть жизни современного общества	Характеристика видов цифровых искусств по технологической основе, по коммуникативным целям, по объектам изображения, по наличию интерактива со зрителем и т.д. Защита авторских прав создателя цифровых искусств. Создание презентации.
2	Тема 2. Технологии создания двумерных и трехмерных графических объектов в цифровой среде	Редакторы двумерной и трехмерной графики, видео и аудио редакторы, редакторы генеративной графики. Полигональное, параметрическое моделирование. Контактное и бесконтактное сканирование реальных объектов. Фотограмметрия. Адаптивные технологии в дизайне, цифровой коллаж, пиксель-арт, цифровые инсталляции, стереоизображения. Технологии виртуальной и дополненной реальности. Технологии нейросетей и их актуальность
3	Тема 3. Мультимедиа и визуальные эффекты в цифровых искусствах	Дизайн аудио- и видеоконтента, история формирования и актуальные тренды. Идея сюжета, образ, сценарный план, создание и постобработка видео. Использование инфографики и логографики, моушн-дизайн, покадровая анимация, программирование свойств графических объектов, применение
4	Тема 4. Технологии трансляции цифровых искусств зрителю	Программное и техническое обеспечение для 3D мэппинга, адаптация контента под условия проецирования, интерактивное взаимодействие зрителя с контентом, симуляции, технологии виртуальной и дополненной реальности

6.2.3. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Формы и тематика самостоятельной работы
1.	Тема 1. Введение. Цифровые искусства как вид коммуникации и неотъемлемая часть жизни современного общества	Написание реферата по данной теме дисциплины. Схожесть и различия цифровых искусств с традиционными видами искусства. Сфера применения.
2.	Тема 2. Технологии создания двумерных и трехмерных графических объектов в цифровой среде	Написание реферата по данной теме дисциплины. Зрительные иллюзии как важный аспект цифрового дизайна. Программное и техническое обеспечение цифровых искусств.
3.	Тема 3. Мультимедиа и визуальные эффекты в	Написание реферата по данной теме дисциплины. Мультимедийные файлы

	цифровых искусствах	
4.	Тема 4. Технологии трансляции цифровых искусств зрителю	Написание реферата по данной теме дисциплины. Экранные технологии: инсталляции, оформление выставочных пространств, виртуальные музеи и экскурсии, навигация с помощью цифровых устройств.

7. Текущий контроль по дисциплине (модулю) в рамках учебных занятий

В рамках текущего контроля преподаватель самостоятельно может проводить следующие мероприятия:

№ п/п	Контролируемые разделы (темы)	Наименование оценочного средства
1	Введение. Цифровые искусства как вид коммуникации и неотъемлемая часть жизни современного общества	Написание реферата по данной теме дисциплины
2	Технологии создания двумерных и трехмерных графических объектов в цифровой среде	Вопросы к занятию, практические и лабораторные задания. Написание реферата по данной теме дисциплины
3	Мультимедиа и визуальные эффекты в цифровых искусствах	Вопросы к занятию, практические и лабораторные задания. Написание реферата по данной теме дисциплины
4	Технологии трансляции цифровых искусств зрителю	Вопросы к занятию, практические и лабораторные задания. Написание реферата по данной теме дисциплины

8. Перечень основной и дополнительной учебной литературы, необходимой для освоения дисциплины (модуля)

8.1. Основная учебная литература

1. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. - Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. - 150 с. - ISBN 978-5-8154-0357-4. - Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. - URL: <http://www.iprbookshop.ru/66376.html>

2. Катунин, Г. П. Основы инфокоммуникационных технологий : учебник / Г. П. Катунин. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 797 с. — ISBN 978-5-4497-3530-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142567.html>

3. Исмаилова, Н. П. Лабораторный практикум по дисциплине «Информатика и информационные технологии в профессиональной деятельности» : электронное учебное пособие / Н. П. Исмаилова. — Махачкала : Северо-Кавказский институт (филиал) Всероссийского государственного университета юстиции (РПА Минюста России), 2014. — 139 с. — ISBN 978-5-89172-670-3. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <http://www.iprbookshop.ru/49985.html>

8.2. Дополнительная учебная литература:

1. Башмакова, Е. И. Информатика и информационные технологии. Технология работы в MS WORD : учебное пособие / Е. И. Башмакова. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа,

2024. — 90 с. — ISBN 978-5-4497-3415-0. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142074.html>

2. Башмакова, Е. И. Информатика и информационные технологии. Умный Excel: библиотека функций : учебное пособие / Е. И. Башмакова. — 2-е изд. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2024. — 109 с. — ISBN 978-5-4497-3416-7. — Текст : электронный // Цифровой образовательный ресурс IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/142075.html>

9.Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет" (далее - сеть "Интернет"), необходимых для освоения дисциплины (модуля):

1. www.iprbookshop.ru- электронно-библиотечная система
2. <https://www.kreml.ru> /- Музеи Московского Кремля. Официальный сайт.
3. <https://shm.ru> / - Государственный исторический музей. Официальный сайт.
4. <https://rusmuseum.ru> /- Русский музей. Официальный сайт.
5. <https://www.pushkinmuseum.art> / - ГМИИ им. А.С. Пушкина. Официальный сайт.
6. <https://www.hermitagemuseum.org/wps/portal/hermitage/?lng=ru> – Государственный Эрмитаж. Официальный сайт
7. <https://www.orientmuseum.ru> / - Государственный музей Востока. Официальный сайт
8. <https://www.tretyakovgallery.ru> / - Государственная Третьяковская галерея. Официальный сайт

10.Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

Успешное освоение данного курса базируется на рациональном сочетании нескольких видов учебной деятельности – лекций, семинарских занятий, самостоятельной работы. При этом самостоятельную работу следует рассматривать одним из главных звеньев полноценного высшего образования, на которую отводится значительная часть учебного времени.

Самостоятельная работа студентов складывается из следующих составляющих:

- работа с основной и дополнительной литературой, с материалами интернета и конспектами лекций;
- внеаудиторная подготовка к контрольным работам, выполнение докладов, рефератов и курсовых работ;
- выполнение самостоятельных практических работ;
- подготовка к экзаменам (зачетам) непосредственно перед ними.

Для правильной организации работы необходимо учитывать порядок изучения разделов курса, находящихся в строгой логической последовательности. Поэтому хорошее усвоение одной части дисциплины является предпосылкой для успешного перехода к следующей. Задания, проблемные вопросы, предложенные для изучения дисциплины, в том числе и для самостоятельного выполнения, носят междисциплинарный характер и базируются, прежде всего, на причинно-следственных связях между компонентами окружающего нас мира. В течение семестра, необходимо подготовить рефераты (проекты) с использованием рекомендуемой основной и дополнительной литературы и сдать рефераты для проверки преподавателю. Важным составляющим в изучении данного курса является решение ситуационных задач и работа над проблемно-аналитическими заданиями, что предполагает знание соответствующей научной терминологии и т.д.

Для лучшего запоминания материала целесообразно использовать индивидуальные особенности и разные виды памяти: зрительную, слуховую, ассоциативную. Успешному запоминанию также способствует приведение ярких свидетельств и наглядных примеров. Учебный материал должен постоянно повторяться и закрепляться.

При выполнении докладов, творческих, информационных, исследовательских проектов особое внимание следует обращать на подбор источников информации и методику работы с ними.

Для успешной сдачи экзамена (зачета) рекомендуется соблюдать следующие правила:

1. Подготовка к экзамену (зачету) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.
2. Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.
3. Время непосредственно перед экзаменом (зачетом) лучше использовать таким образом, чтобы оставить последний день свободным для повторения курса в целом, для систематизации материала и доработки отдельных вопросов.

На экзамене высокую оценку получают студенты, использующие данные, полученные в процессе выполнения самостоятельных работ, а также использующие собственные выводы на основе изученного материала.

Учитывая значительный объем теоретического материала, студентам рекомендуется регулярное посещение и подробное конспектирование лекций.

11. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень программного обеспечения и информационных справочных систем (при необходимости)

- 1 Microsoft Windows Server;
2. Семейство ОС Microsoft Windows;
3. Libre Office свободно распространяемый офисный пакет с открытым исходным кодом;
4. Информационно-справочная система: Система КонсультантПлюс (КонсультантПлюс);
5. Информационно-правовое обеспечение Гарант: Электронный периодический справочник «Система ГАРАНТ» (Система ГАРАНТ);

Перечень используемого программного обеспечения указан в п.12 данной рабочей программы дисциплины.

12. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

12.1. Учебная аудитория для проведения учебных занятий, предусмотренных программой бакалавриата, оснащенная оборудованием и техническими средствами обучения.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; доска (маркерная), комплект мебели для преподавателя.

Технические средства обучения:

Проектор, колонки, экран, компьютер в сборе для преподавателя, компьютер в сборе для обучающихся.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, Notepad++. Pinta, Gimp, AnyLogic, Inkscape, OpenShot. FreeCAD, LibreCAD, Jamovi, Visual Studio, Unity.

Подключение к сети «Интернет» и обеспечение доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

12.2. Помещение для самостоятельной работы обучающихся.

Специализированная мебель:

Комплект учебной мебели (стол, стул) по количеству обучающихся; доска (маркерная), комплект мебели для преподавателя.

Технические средства обучения:

Компьютер в сборе для преподавателя; компьютеры в сборе для обучающихся; колонки; проектор, экран.

Перечень лицензионного программного обеспечения, в том числе отечественного производства:

Операционные системы семейства Windows, КонсультантПлюс веб версия, Гарант веб версия, антивирус Kaspersky Endpoint Security.

Перечень свободно распространяемого программного обеспечения:

Яндекс Браузер, LibreOffice, МТС Линк, Notepad++. Pinta, Gimp, AnyLogic, Inkscape, OpenShot. FreeCAD, LibreCAD, Jamovi, Visual Studio, Unity.

Помещение для самостоятельной работы обучающихся оснащено компьютерной техникой с возможностью подключения к сети "Интернет" и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду ММУ.

13. Образовательные технологии, используемые при освоении дисциплины

Для освоения дисциплины используются как традиционные формы занятий – лекции (типы лекций – установочная, вводная, текущая, заключительная, обзорная; виды лекций – проблемная, визуальная, лекция конференция, лекция консультация); и семинарские (практические) занятия, так и активные и интерактивные формы занятий - деловые и ролевые игры, решение ситуационных задач и разбор конкретных ситуаций.

На учебных занятиях используются технические средства обучения мультимедийной аудитории: компьютер, монитор, колонки, настенный экран, проектор, микрофон, пакет программ Microsoft Office для демонстрации презентаций и медиафайлов, видеопроектор для демонстрации слайдов, видеосюжетов и др. Тестирование обучаемых может осуществляться с использованием компьютерного оборудования университета.

13.1. В освоении учебной дисциплины используются следующие традиционные образовательные технологии:

- чтение проблемно-информационных лекций с использованием доски и видеоматериалов;
- семинарские занятия для обсуждения, дискуссий и обмена мнениями;
- контрольные опросы;
- консультации;
- самостоятельная работа студентов с учебной литературой и первоисточниками;
- подготовка и обсуждение рефератов (проектов), презентаций (научно-исследовательская работа);
- тестирование по основным темам дисциплины.

13.2. Активные и интерактивные методы и формы обучения

Из перечня видов: (*«мозговой штурм», анализ НПА, анализ проблемных ситуаций, анализ конкретных ситуаций, инциденты, имитация коллективной профессиональной деятельности, разыгрывание ролей, творческая работа, связанная с освоением дисциплины, ролевая игра, круглый стол, диспут, беседа, дискуссия, мини-конференция и др.*) используются следующие:

- *диспут*
- *анализ проблемных, творческих заданий, ситуационных задач*
- *ролевая игра;*
- *круглый стол;*

- мини-конференция
- дискуссия
- беседа.

13.3. Особенности обучения инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья (ОВЗ)

При организации обучения по дисциплине учитываются особенности организации взаимодействия с инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья (далее – инвалиды и лица с ОВЗ) с целью обеспечения их прав. При обучении учитываются особенности их психофизического развития, индивидуальные возможности и при необходимости обеспечивается коррекция нарушений развития и социальная адаптация указанных лиц.

Выбор методов обучения определяется содержанием обучения, уровнем методического и материально-технического обеспечения, особенностями восприятия учебной информации студентов-инвалидов и студентов с ограниченными возможностями здоровья и т.д. В образовательном процессе используются социально-активные и рефлексивные методы обучения, технологии социокультурной реабилитации с целью оказания помощи в установлении полноценных межличностных отношений с другими студентами, создании комфортного психологического климата в студенческой группе.

При обучении лиц с ограниченными возможностями здоровья электронное обучение и дистанционные образовательные технологии предусматривают возможность приема-передачи информации в доступных для них формах.

Обучающиеся из числа лиц с ограниченными возможностями здоровья обеспечены печатными и электронными образовательными ресурсами в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«МОСКОВСКИЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Цифровые искусства

<i>Направление подготовки</i>	Дизайн
<i>Код</i>	54.03.01
<i>Направленность (профиль)</i>	Цифровой дизайн (графический)
<i>Квалификация выпускника</i>	бакалавр

Москва
2026

1. Перечень кодов компетенций, формируемых дисциплиной в процессе освоения образовательной программы

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Общепрофессиональные	Информационно-коммуникационные технологии	ОПК-6

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1 - основы информационной культуры; - принципы работы современных информационных технологий; - основные требования информационной безопасности; ОПК-6.2 - осознанно применять компьютерные технологии для задач профессиональной деятельности; - решать стандартные задачи в профессиональной деятельности на основе информационной культуры; ОПК-6.3 -информационно-коммуникационными технологиями; -основными требованиями информационной безопасности.

3. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине и критериев оценки результатов обучения по дисциплине

3.1. Описание планируемых результатов обучения по дисциплине

Планируемые результаты обучения по дисциплине представлены дескрипторами (знания, умения, навыки)

Дескрипторы по дисциплине	Знать	Уметь	Владеть
Код компетенции	ОПК-6		
	-основные возможности, предоставляемые современными информационно-коммуникационными технологиями для решения стандартных	- применять информационно-коммуникационные технологии с учетом основных требований информационной безопасности; - осуществлять	- навыками применения информационно-коммуникационных технологий с учетом основных требований информационной

	задач профессиональной деятельности в сфере цифрового искусства с учетом основных требований информационной безопасности; -информационные процессы профессиональной деятельности в сфере цифрового искусства; основы теории, нормативную базу, составляющие и пути формирования информационной культуры.	самодиагностику уровня профессиональной информационной компетентности в сфере цифрового искусства.	безопасности в сфере цифрового искусства; - методами повышения уровня информационной культуры для решения задач профессиональной деятельности в сфере цифрового искусства
--	---	--	--

3.2. Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценивания	Индикаторы достижения	Показатели оценивания результатов обучения
ОТЛИЧНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент глубоко и всесторонне усвоил материал, уверенно, логично, последовательно и грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - на основе системных научных знаний делает квалифицированные выводы и обобщения, свободно оперирует категориями и понятиями.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, используя научные понятия, ссылаясь на нормативную базу.
	Владеет:	- студент владеет рациональными методами (с использованием рациональных методик) решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; При решении продемонстрировал навыки - выделения главного, - связкой теоретических положений с требованиями руководящих документов, - изложения мыслей в логической последовательности, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.

ХОРОШО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент твердо усвоил материал, достаточно грамотно его излагает, опираясь на знания основной и дополнительной литературы, - затрудняется в формулировании квалифицированных выводов и обобщений, оперирует категориями и понятиями, но не всегда правильно их верифицирует.
	Умеет:	- студент умеет самостоятельно и в основном правильно решать учебно-профессиональные задачи или задания, уверенно, логично, последовательно и аргументировано излагать свое решение, не в полной мере используя научные понятия и ссылки на нормативную базу.
	Владеет:	- студент в целом владеет рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; - При решении смог продемонстрировать достаточность, но не глубинность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ЗАЧТЕНО	Знает:	- студент ориентируется в материале, однако затрудняется в его изложении; - показывает недостаточность знаний основной и дополнительной литературы; - слабо аргументирует научные положения; - практически не способен сформулировать выводы и обобщения; - частично владеет системой понятий.
	Умеет:	- студент в основном умеет решить учебно-профессиональную задачу или задание, но допускает ошибки, слабо аргументирует свое решение, недостаточно использует научные понятия и руководящие документы.
	Владеет:	- студент владеет некоторыми рациональными методами решения сложных профессиональных задач, представленных деловыми играми, кейсами и т.д.; - При решении продемонстрировал недостаточность навыков - выделения главного, - изложения мыслей в логической последовательности. - связки теоретических положений с требованиями руководящих документов, - самостоятельного анализа факты, событий, явлений, процессов в их взаимосвязи и диалектическом развитии.
Компетенция не достигнута		

НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО/ НЕЗАЧТЕНО	Знает:	- студент не усвоил значительной части материала; - не может аргументировать научные положения; - не формулирует квалифицированных выводов и обобщений; - не владеет системой понятий.
	Умеет:	студент не показал умение решать учебно-профессиональную задачу или задание.
	Владеет:	не выполнены требования, предъявляемые к навыкам, оцениваемым “удовлетворительно”.

4. Типовые контрольные задания и/или иные материалы для проведения промежуточной аттестации, необходимые для оценки достижения компетенции

ОПК-6 Тесты

1. Кинетическое искусство – это ...

- a. направление в медиаискусстве, использующее для выражения художественной концепции возможности видеотехники, компьютерного и телевизионного изображения.
- +b. направление в современном искусстве, обыгрывающее эффекты реального движения всего произведения или отдельных его составляющих.
- c. форма современного искусства, в которой произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время.
- d. форма современного искусства, представляющая собой пространственную композицию, созданную из различных элементов и являющую собой художественное целое.

2. Какой параметр отвечает за положение точки, относительно которой производится вращение слоя?

- a. Position
- b. Rotation
- c. Scale
- +d. Anchor Point

3. Видеоарт это– ...

- a. форма современного искусства, направленная на приобретение наибольшего числа поклонников с сети
- +b. направление в медиа искусстве, использующее для выражения художественной концепции, возможностей видеотехники, компьютерного и телевизионного изображения.
- c. форма современного искусства, в которой произведение составляют действия художника или группы в определённом месте и в определённое время

4. Сколько слоев может быть у слоя в качестве родительского (parent)?

- +a. Только один
- b. Только два
- c. Только три
- d. Неограниченно

5. Возможная проблема с выводом компьютерного изображения на

материальный носитель:

- a. низкая скорость работы
- b. текущий предел возможностей компьютерной техники
- +c. проблема нарушения авторских прав

6.В Adobe After Effects 7 трехмерный слой – это слой:

- a. На котором располагаются трехмерные объекты
- b. У которого появляется параметр «толщина слоя»
- +c. У которого появляется координата Z

7.Опорная точка слоя в After Effects – ...

- + (Это точка, которая задает координаты слоя в текущей композиции и относительно которой происходят такие преобразования слоя как: местоположение, поворот, масштаб.)

8.Параметр Shadow Diffusion в настройках источника света отвечает за:

- a. Цвет тени
- +b. Размытие тени
- c. Яркость тени

9.Параметр Shutter Angle (угол затвора) в настройках композиции отвечает за ...

- + (Силу размытия слоя композиции при движении)

10.Какой из представленных ниже источников света испускает лучи во все стороны – радиально?

- +a. Point
- b. Ambient
- c. Spot
- d. Paralle

11.Группа эффектов «Transition» в After Effects предназначена для....

- + (Создания анимированного перехода от одного слоя к другому)

12. Выберите правильное высказывание:

- a. В композиции двухмерные слои всегда перекрывают трехмерные
- b. В композиции трехмерные слои всегда перекрывают двухмерные
- +c. Порядок взаимного отображения двухмерных и трехмерных слоев зависит от их взаимного расположения на монтажном столе

13. В CG-арт не используют:

- a. компьютер
- b. графический планшет
- +c. натуральные красители
- d. компьютерная мышь
- +e. палитру из древесины

14.Выберите правильное высказывание:

- +a. Трехмерные слои могут отбрасывать тени только на трехмерные слои
- b. Трехмерные слои могут отбрасывать тени на двухмерные слои и на трехмерные слои
- c. Трехмерные слои могут отбрасывать тени только на двухмерные слои

15. Искусство, в котором концепция произведения важнее его формы:

- a. минимализм.
- b. экспрессионизм
- c. поп-арт
- +d. Концептуализм

Практические задания

Тема 1. Введение. Современные программные средства создания мультимедийного контента

1. Мультимедийный контент представить примеры, особенности, применимость, тенденции.
2. Примеры современных программных средств для разработки 2D и 3D контента.
3. Рассмотреть актуальные алгоритмы создания 2D мультимедийного контента.
4. Рассмотреть актуальные алгоритмы создания 3D мультимедийного контента.
5. Рассмотреть особенности использования 2D и 3D мультимедийного контента для различных носителей.

Тема 2. Технологии создания двумерных и трехмерных графических объектов в цифровой среде

1. Разработка эскиза пользовательского интерфейса для интернет- приложения.
2. Разработка эскиза пользовательского интерфейса для мобильного приложения.
3. Разработка эскиза мультимедийного контента.
4. Примеры параметрического и полигонального моделирования.
5. Использование технологий искусственного интеллекта для разработки мультимедийной продукции.

Тема 3. Мультимедиа и визуальные эффекты в цифровых искусствах

1. Подготовка сценария видео ролика для Adobe After Effects.
2. Создание простейшей сцены в Adobe After Effects.
3. Анимация параметров слоя с помощью ключевых кадров в Adobe After Effects.
4. Использование векторных масок в Adobe After Effects.
5. Использование растровых масок в Adobe After Effects.
6. Вложенные композиции.
7. Назначение и редактирование эффектов в Adobe After Effects.
8. Управление монтажной линейкой в Adobe After Effects.
9. Настройка интерфейса в Adobe After Effects.
10. Предварительная визуализация сцены в Adobe After Effects.
11. Использование трехмерных слоев в Adobe After Effects.
12. Создание и редактирование источников света в Adobe After Effects.
13. Создание и редактирование камер в Adobe After Effects.

Тема 4. Технологии трансляции цифровых искусств зрителю

1. Создание сцены с эффектом матирования заднего фона.
2. Назначение и редактирование эффектов: рисования, искажений.
3. Использование шаблонов в Adobe After Effects.
4. Операция трекинга в Adobe After Effects.
5. Связывание и анимирование параметров слоёв в Adobe After Effects.
6. Программирование изменения параметров слоя и композиции в Adobe After Effects.
7. Использование системы частиц в Adobe After Effects.
8. Элементы генеративного дизайна средствами Adobe After Effects.
9. Настройки визуализации проектов в Adobe After Effects.
10. Разработка в Adobe After Effects контента для мэппинга
11. Примеры программирования в среде Adobe After Effects

Задания открытого типа

1. Понятие цифровых искусств, сферы применения
2. Современные программные средства создания мультимедийного контента. Особенности использования, направленность.
2. Актуальные алгоритмы создания 2D мультимедийного контента для различных носителей.
3. Актуальные алгоритмы создания 3D мультимедийного контента для различных носителей.
4. Функционал и пример реализации пользовательского интерфейса для интернет-приложения.
5. Функционал и пример реализации пользовательского интерфейса для мобильного приложения.
6. Этапы разработки эскиза мультимедийного контента.
7. Параметрическое моделирование. Назначение, программное решение, особенности разработки и последующего использования.
8. Полигонального моделирование. Назначение, программное решение, особенности разработки и последующего использования.
9. Технологий искусственного интеллекта для разработки мультимедийной продукции. Алгоритм взаимодействия, примеры программных решений, юридические аспекты.
10. Этапы подготовки сценария видео ролика.
11. Пример создания простейшей сцены в Adobe After Effects.
12. Анимирование параметров слоя с помощью ключевых кадров в Adobe After Effects.
13. Использование векторных масок в Adobe After Effects.
14. Использование растровых масок в Adobe After Effects.
15. Вложенные композиции. Назначения, правила использования.
16. Алгоритмы назначения и редактирования эффектов в Adobe After Effects.
17. Управление монтажной линейкой в Adobe After Effects.
18. Интерфейс в Adobe After Effects. Настройка, сохранение рабочего пространства в Adobe After Effects.
19. Интерполяция в ключевых кадрах в Adobe After Effects.
20. Создание и редактирование траектории движения анимированного слоя в Adobe After Effects.
21. Настройки слоя Solid в Adobe After Effects.
22. Назначение и алгоритм использования корректирующего слоя в Adobe After Effects.
23. Режимы наложения слоёв в Adobe After Effects.
24. Инструмент «Текст» в Adobe After Effects. Виды и назначение текстовых элементов в Adobe After Effects.
25. Предварительная визуализация сцены в Adobe After Effects.
26. Что такое цифровой коллаж. Кто первым применил технику коллажа.
27. Что такое ассамбляж.
28. Что такое пиксельная графика. Достоинства и недостатки пиксельной графики.
29. Дайте определение цифровой живописи (CG-арт). Достоинства и недостатки CG-арта.
30. Что означают термины «скетч», «концепт» в терминологии CG-арта.
31. Кинетическое искусство. Дайте определение.
32. Нет-арт или сетевое искусство. Дайте определение.
33. Краткая история нет-арта. Яркие представители нет-арта.
34. Что такое видео арт. Дайте определение.
35. Отличительные черты видеоарта. Наиболее известные представители видеоарта.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов достижения компетенций

Специфика формирования компетенций и их измерение определяется структурированием информации о состоянии уровня подготовки обучающихся.

Алгоритмы отбора и конструирования заданий для оценки достижений в предметной области, техника конструирования заданий, способы организации и проведения стандартизированных оценочных процедур, методика шкалирования и методы обработки и интерпретации результатов оценивания позволяют обучающимся освоить компетентностно-ориентированные программы дисциплин.

Формирование компетенций осуществляется в ходе всех видов занятий, практики, а контроль их сформированности на этапе текущей, промежуточной и итоговой аттестации.

Оценивание знаний, умений и навыков по учебной дисциплине осуществляется посредством использования следующих видов оценочных средств:

- опросы: устный, письменный;
- задания для практических занятий;
- ситуационные задания;
- контрольные работы;
- коллоквиумы;
- написание реферата;
- написание эссе;
- решение тестовых заданий;
- экзамен.

Опросы по вынесенным на обсуждение темам

Устные опросы проводятся во время практических занятий и возможны при проведении аттестации в качестве дополнительного испытания при недостаточности результатов тестирования и решения заданий. Вопросы опроса не должны выходить за рамки объявленной для данного занятия темы. Устные опросы необходимо строить так, чтобы вовлечь в тему обсуждения максимальное количество обучающихся в группе, проводить параллели с уже пройденным учебным материалом данной дисциплины и смежными курсами, находить удачные примеры из современной действительности, что увеличивает эффективность усвоения материала на ассоциациях.

Основные вопросы для устного опроса доводятся до сведения студентов на предыдущем практическом занятии.

Письменные опросы позволяют проверить уровень подготовки к практическому занятию всех обучающихся в группе, при этом оставляя достаточно учебного времени для иных форм педагогической деятельности в рамках данного занятия. Письменный опрос проводится без предупреждения, что стимулирует обучающихся к систематической подготовке к занятиям. Вопросы для опроса готовятся заранее, формулируются узко, дабы обучающийся имел объективную возможность полноценно его осветить за отведенное время.

Письменные опросы целесообразно применять в целях проверки усвояемости значительного объема учебного материала, например, во время проведения аттестации, когда необходимо проверить знания обучающихся по всему курсу.

При оценке опросов анализу подлежит точность формулировок, связность изложения материала, обоснованность суждений.

Решение заданий (кейс-методы)

Решение кейс-методов осуществляется с целью проверки уровня навыков (владений) обучающегося по применению содержания основных понятий и терминов дисциплины вообще и каждой её темы в частности.

Обучающемуся объявляется условие задания, решение которого он излагает либо

устно, либо письменно.

Эффективным интерактивным способом решения задания является сопоставления результатов разрешения одного задания двумя и более малыми группами обучающихся.

Задачи, требующие изучения значительного объема, необходимо относить на самостоятельную работу студентов, с непременным разбором результатов во время практических занятий. В данном случае решение ситуационных задач с глубоким обоснованием должно представляться на проверку в письменном виде.

При оценке решения заданий анализируется понимание обучающимся конкретной ситуации, правильность её понимания в соответствии с изучаемым материалом, способность обоснования выбранной точки зрения, глубина проработки рассматриваемого вопроса, умением выявить основные положения затронутого вопроса.

Решение заданий в тестовой форме

Проводится тестирование в течение изучения дисциплины

Не менее чем за 1 неделю до тестирования, преподаватель должен определить обучающимся исходные данные для подготовки к тестированию: назвать разделы (темы, вопросы), по которым будут задания в тестовой форме, теоретические источники (с точным указанием разделов, тем, статей) для подготовки.

При прохождении тестирования пользоваться конспектами лекций, учебниками, и иными материалами не разрешено.