

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

Рабочая программа дисциплины

Методы творческого поиска идей

<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
Профессиональные	-	ПК-3

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Знает: Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотографика, мультипликация Основы художественного конструирования и технического моделирования Основы рекламных технологий Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Нормы этики делового общения ПК-3.2 Умеет: анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Обосновывать правильность принимаемых

		дизайнерских решений Выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета ПК-3.3. Владеет способностью Изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Согласования дизайн-макета с заказчиком и руководством. Подготовки графических материалов для передачи в производство
--	--	---

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	ПК-3		
	Основные методы творческого поиска идей. Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики и компьютерной анимации Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотография, мультипликация, компьютерной анимации	Создавать и выполнять компьютерную анимацию, художественно-графическую композицию в графическом, цветовом решении, применяя основные методы творческого поиска идей	Профессиональными навыками выполнения компьютерной анимации, навыками применения анимационных композиций; техниками исполнения различных анимационных композиционных структур на основе методов творческого поиска идей.

4. Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к дисциплинам по выбору учебного плана образовательной программы. Данная дисциплина взаимосвязана с другими дисциплинами, такими как

«Дизайн-проект», «Цифровые средства создания видеоэффектов», «Проектирование цифровых объектов и систем», «Основы брендинга и маркетинга в цифровом дизайне» и др.

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

Виды учебной работы	Форма обучения
	Очная
Общая трудоемкость: зачетные единицы/часы	6/216
Контактная работа:	
Занятия лекционного типа	18
Занятия практические	126
Промежуточная аттестация: зачет/ экзамен	9,1
Самостоятельная работа (СРС)	62,9

* -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	
7 семестр					
1	Общее понятие и характеристика эвристики как науки. История эвристики. Связь и взаимодействие понятий	6			6
2	Типология и иерархическая модель смыслообразования	6			6
3	Визуальные коммуникации как цель эффективного смыслообразования	6	72		5,9
Промежуточная аттестация: зачет		0,1			

	Итого в 7 семестре	18	72		17,9
8 семестр					
4.	Методы визуализации смыслов в графическом дизайне		18		15
5.	Эмпирические методы эвристики		18		15
6.	Анализ и синтез		18		15
Промежуточная аттестация: экзамен		9			
	Итого в 8 семестре		54		45

6.2. Программа дисциплины, структурированная по темам / разделам

6.2.1. Содержание лекционных занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание лекционных занятия
1	Тема 1. Общее понятие и характеристика эвристики как науки. История эвристики. Связь и взаимодействие понятий	Этимология понятия и история развития эвристики как науки. Современное понимание и применение методов эвристики в различных сферах науки и культуры.
2	Тема 2. Типология и иерархическая модель смыслообразования	Смыслообразование является формообразующим фактором проектирования в графическом дизайне. Модели профессиональной направленности личности зависят от включения в нее субординационно более значимых компонентов при системообразующей роли именно ценностно-смыслового компонента.
3	Тема 3. Визуальные коммуникации как цель эффективного смыслообразования	Базовые понятия теории коммуникации. Связь типов смыслообразования с логическими принципами и композиционными приемами построения изображения в дизайне. Передача информации с помощью знаков, образов, инфографики, креолизованного текста и т.д.

6.2.2. Содержание практических занятий

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание практического занятия
1	Тема 3. Визуальные коммуникации как цель эффективного смыслообразования	Изучение визуальных коммуникации. Передача информации посредством визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики...) с одной стороны и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия...) с другой на примере личного бренда музыкального исполнителя
2	Тема 4. Методы визуализации смыслов в графическом дизайне	Применение методов визуализации смыслов в графическом дизайне на примере личного бренда музыкального исполнителя
3	Тема 5. Эмпирические методы эвристики	Применение эмпирических методов в разработке рекламного плаката

4	Тема 6. Анализ и синтез	Использование анализа и синтеза в проектировании серии иллюстраций (на основе теории комического)
---	-------------------------	---

6.2.3. Содержание самостоятельной работы

№ п/п	Наименование темы (раздела) дисциплины	Содержание самостоятельной работы
1.	Общее понятие и характеристика эвристики как науки. История эвристики. Связь и взаимодействие понятий	История эвристики. Специфика логического и интуитивного мышления в творческом процессе. Составить глоссарий базовых терминов (не менее 80) инструкции «12 принципов Диснея в действии»
2.	Типология и иерархическая модель смыслообразования	Особенности новой архитектуры мышления. Принципы создания в предметно-пространственной среде знаковых объектов.
3.	Визуальные коммуникации как цель эффективного смыслообразования	Изучение личного бренда музыкального исполнителя (на выбор студента). Составление подборки образцов и анализ их стилистики
4.	Методы визуализации смыслов в графическом дизайне	Изучение методов визуализации смысла в графическом дизайне и реализация полученных знаний при разработке печатной продукции для музыкального исполнителя (на выбор студента).
5.	Эмпирические методы эвристики	Изучение эмпирических методов дизайна на примере образцов плакатной графики в виде реферата. Временной интервал задается преподавателем на занятии.
6.	Анализ и синтез	Нахождение «ярких», характерных иллюстративных примеров в дизайне, характеризующих тот или иной смыслообразующий тип на выбор. Реферат и доклад по теме. Исполнение творческой работы, отражающей черты одного из смыслообразующих типов.

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.	Общее понятие и характеристика эвристики как науки. История эвристики. Связь и взаимодействие понятий	Вопросы к занятию, тестирование
2.	Типология и иерархическая модель смыслообразования	Вопросы к занятию, устный опрос, практические задания различной степени сложности
3.	Визуальные коммуникации как цель эффективного смыслообразования	Вопросы к занятию, устный опрос, практические задания различной степени

		сложности
4.	Методы визуализации смыслов в графическом дизайне	Вопросы к занятию, устный опрос, практические задания различной степени сложности
5	Эмпирические методы эвристики	Вопросы к занятию, устный опрос, практические задания различной степени сложности
6	Анализ и синтез	Вопросы к занятию, устный опрос, практические задания различной степени сложности

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

8.1. Основная учебная литература

1. Тимофеева, Ю. Ф. Основы творческой деятельности. Часть 1. Эвристика, ТРИЗ : учебное пособие / Ю. Ф. Тимофеева. — Москва : Прометей, 2012. — 368 с. — ISBN 978-5-4263-0119-1. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/18596.html>
2. Быстрова, Т. Вещь, форма, стиль. Введение в философию дизайна / Т. Быстрова ; под редакцией В. А. Колясников. — Москва, Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2018. — 374 с. — ISBN 978-5-9909375-0-5. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/74999.html>
3. Мирошниченко А.А., Бизнес-коммуникации. Мастерство делового общения. Практическое руководство. - М.: Книжный мир, 2008. - 384 с. - ISBN 978-5-8041-0307-2 - Текст : электронный // ЭБС «Консультант студента» : [сайт]. - URL : <http://www.studentlibrary.ru/book/ISBN9785804103072.html>

8.2 Дополнительная учебная литература:

1. Гаврилов, В. А. Арт-дизайн : учебное пособие / В. А. Гаврилов, В.А. Игнатов. — Санкт-Петербург : Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2019. — 63 с. — ISBN 978-5-7937-1680-2. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102606.html>
2. А. В. Анализ в теории формальной композиции. Признаки элементов : методические указания / А. В. Шаповал. — Нижний Новгород : Нижегородский государственный архитектурно-строительный университет, ЭБС АСВ, 2013. — 25 с. — Текст : электронный // Электронно-библиотечная система IPR BOOKS : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/15975.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
9. Федеральный портал «Российское образование». <http://www.edu.ru>

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: Подготовка к экзамену (зачету) должна проводиться систематически, в течение всего семестра.

Интенсивная подготовка должна начаться не позднее, чем за месяц до экзамена.

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.

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, VLC Media Player.

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 студентами-инвалидами и студентами 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**

Методы творческого поиска идей

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

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

Группа компетенций	Категория компетенций	Код
Профессиональные	-	ПК-3

2. Компетенции и индикаторы их достижения

Код компетенции	Формулировка компетенции	Индикаторы достижения компетенции
ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Знает: Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотография, мультипликация Основы художественного конструирования и технического моделирования Основы рекламных технологий Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения Материаловедение для полиграфии и упаковочного производства Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Профессиональная терминология в области дизайна Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности Нормы этики делового общения ПК-3.2 Умеет: анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Выстраивать

		взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета ПК-3.3. Владеет способностью Изучения информации, необходимой для работы над дизайн-проектом объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации Определения композиционных приемов и стилистических особенностей проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и Коммуникации. Разработки дизайн-макета объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации. Согласования дизайн-макета с заказчиком и руководством. Подготовки графических материалов для передачи в производство
--	--	---

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	ПК-3		
	Основные методы творческого поиска идей. Основы академического рисунка, техники графики, компьютерной графики и компьютерной анимации Теория композиции Цветоведение и колористика Типографика, фотографика, мультипликация, компьютерной анимации	Создавать и выполнять компьютерную анимацию, художественно-графическую композицию в графическом, цветовом решении, применяя основные методы творческого поиска идей	Профессиональными навыками выполнения компьютерной анимации, навыками применения анимационных композиций; техниками исполнения различных анимационных композиционных структур на основе методов творческого поиска идей.

3.2. Критерии оценки результатов обучения по дисциплине

Шкала оценив ания	Индикатор ы 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. - связи 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

ПК-3 Тесты

1. Прием творческого воображения, основанный на преобразовании, приумножении (литоте) или преувеличении предмета или его частей:
 - a. типизация
 - b. схематизация
 - c. агглютинация
 - + d. гиперболизация
2. Техника визуального искусства, композиция, использующая целые предметы и детали, скомпонованные на плоскости:
 - +a. ассамбляж

- b. коллаж
- c. фотомонтаж
- b. 4. инсталляция

3. Перечислите цвета цветовой модели СМΥΚ.... (+ Голубой, +Пурпурный, +Желтый +Черный)

4 Психический процесс создания чего-то нового в форме образа, представления, идеи называется:

- a. ощущением
- b. восприятием
- c. мышлением
- +d. воображением

5. Краткое психологическое испытание, в результате которого оценивается тот или иной психический процесс или личность в целом, это:

- a. наблюдение
- +b. тестирование
- c. эксперимент
- d. анализ продуктов деятельности

6. Возможность исследователя вызвать какой- то психический процесс или свойство является главным преимуществом:

- a. наблюдения
- b. тестирования
- +c. эксперимента
- d. анализа продуктов деятельности

7. Американский психолог Ж. Годфруа утверждал, что творческим личностям свойственно ... мышление, которое лежит в основе творческого мышления.

- +a. дивергентное
- b. латеральное
- c. симультанное
- d. критическое

8. Коммуникация – это:

- a. взаимодействие между людьми;
- b. взаимодействие между животными;
- c. технические средства связи;
- +d. универсальное явление, охватывающее все виды информационного обмена в природе и обществе

9. Дизайнер Дитер Рамс утверждал, что, качественный дизайн:

- a. инновационный
- b. делает продукт полезным
- c. эстетичен
- d. помогает продукту быть понятным
- e. ненавязчив
- f. честен
- g. долговечен
- h. продуман до мельчайших деталей
- i. гармонирует с окружающей средой и экологичен

j. это как можно меньше дизайна
+k. креативен
какой из вариантов лишний?

10. Психологические приемы, конструируемые на учебном материале и предназначенные для оценки уровня овладения знаниями и умениями, известны как тесты:

- a. личности
- b. интеллекта
- c. способностей
- +d. достижений

11. Оценка возможностей личности по овладению знаниями, умениями, навыками, носящими общий или специфический характер, осуществляется с помощью тестирования

- +a. личности
- b. интеллекта
- c. способностей
- d. достижений

12. Дизайнера как профессионала характеризует:

- a. генотипические особенности
- b. индивидуальный стиль деятельности
- c. мотивационная направленность
- +d. креативное мышление

13. Переведите на английский язык слова "популярное, общедоступное искусство":

- +a. поп-арт
- b. минимализм
- c. деконструктивизм
- d. хай-тек

14. Для итогового сохранения изображения необходимо выполнить команду:

- +a. экспорт
- b. импорт
- c. открыть
- d. создать из шаблона

15. Для загрузки изображения необходимо выполнить команду:

- e. экспорт
- +f. импорт
- g. открыть
- h. создать из шаблона

Задания открытого типа

1. История эвристики.
2. Специфика логического и интуитивного мышления в творческом процессе.
3. История становления и развития коммуникационного дизайна. Проектные возможности коммуникационного дизайна.
4. Визуальная грамотность.
5. Визуальная экология.
6. Фотография как средство познания действительности.

7. Эвристика в мультфильмах.
8. Эвристика в графических романах, видео играх.
9. Эвристика в оформлении книг (иллюстрации).
10. Эвристика в комиксах.
11. Эвристика в плакатах, картинах.
12. Эвристика в роликах, музыкальных клипах.
13. Восприятие и внимание.
14. Символика и семантика цвета, цветовых отношений.
15. Семантика шрифта и типографики.
16. Семантика света, текстур и фактур.
17. Восприятие композиционных решений, геометрических фигур.
18. Образ как средство визуальной коммуникации.
19. Структура зрительного опыта, зрительные иллюзии.
20. Эвристика в наружной рекламе. Теории комического.
21. Системы информационной графики. Плакат.
22. Веб-ресурс как объект применения эвристики.
23. Теория визуальной метафоры.
24. Антонимия и гротеск в дизайне.
25. Семиотический анализ.
26. Дискурс-анализ.
27. Искусствоведческий анализ.
28. Восприятие: пропорции соотношения объема графики и текста.
29. Роль мышления и воображения в процессе управления коммуникативным дизайном.
30. Свойства восприятия: избирательность, предметность, целостность, структурность, константность коммуникативного дизайна.
31. Виды и характеристики психических образов.
32. Персональный бренд, область применения понятия.
33. Моделирование имиджа.

5. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания индикаторов достижения компетенций (знаний, умений, владений)

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.

