

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.В.ДВ.01.01 СКЕТЧИНГ В КИБЕРДИЗАЙНЕ
(наименование дисциплины)**

Направление подготовки 54.04.01 ДИЗАЙН.

Профиль подготовки ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН

**Квалификация выпускника магистр
Форма обучения очная**

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

Химки

Раздел 1. Перечень компетенций

Формируемые компетенции	Индикаторы компетенций	Планируемые результаты обучения по дисциплине, характеризующие этапы формирования компетенций	Наименование оценочных средств (опрос, доклад, реферат, курсовая работа, тест, творческое задание, проект, вопросы/задания промежуточной аттестации и др.)/ шифр раздела (пункт/подпункт) в данном документе
УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.	УК-2.1. Определяет круг задач в рамках поставленной цели, планирует последовательные шаги в реализации проекта	Знать: - Общую структуру концепции реализуемого проекта; - Типовые задачи в реализации проекта; Уметь: - Определяет круг задач в рамках поставленной цели; - Формулирует взаимосвязанные задачи, обеспечивающие достижение поставленной цели; Владеть: - Общим системным видением реализации проекта;	<i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i> <i>Сбор материалов по темам раздела</i> <i>Подготовка практическим занятиям.</i> в рамках текущей аттестации, п.2.1 <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1
	УК-2.2. В рамках поставленных задач определяет имеющиеся ресурсы и ограничения, проводит SWOT-анализ проекта	Знать: - Методику SWOT-анализа; - Методику определения требуемых ресурсов для реализации проекта; Уметь: - Определять в рамках поставленных задач по проекту имеющиеся ресурсы и ограничения; - Проводить SWOT-анализ проекта; Владеть: - Критериями оценки проекта; - Навыками корректировки решений на основе анализа;	<i>Сбор материалов по темам раздела</i> <i>Подготовка практическим занятиям.</i> в рамках текущей аттестации, п.2.1 <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1

	<p>УК-2.3. Организует процесс реализации проекта в соответствии с разработанным планом действий на протяжении всего егожизненного цикла</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Принципы планирования действий применительно к поставленным задачам; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Выбирать и оптимизировать ресурсы для решения задач; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Прогнозирует ожидаемые результаты решения проектных задач; - Разрабатывает план действий по решению поставленных задач. 	<p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i></p> <p>в рамках текущей аттестации, п.2.1</p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p> <p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>
	<p>УК-2.4. Корректирует текущие задачи в соответствии с получением новой информации, выявлением новых обстоятельств и изменением ситуации по реализации проекта</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Механизмы использования самоконтроля в работе над реализацией проекта; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Осуществлять самоконтроль в работе над реализацией проекта; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Корректирует проектные решения и план действий сообразно новым факторам и изменению ситуации 	<p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i></p> <p>в рамках текущей аттестации, п.2.1</p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p> <p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>
	<p>УК-2.5. Представляет результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Формы представления проекта заинтересованным сторонам и «заказчикам» <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Оформлять проект в необходимом формате сообразно целеназначению и требованиям сложившихся нормативных и профессиональных стандартов <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Перспективным видением развития проекта в дальнейшем, способами его совершенствования; - Презентовать проект на публичной площадке, в том числе для широкой аудитории. 	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i></p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i></p> <p>в рамках текущей аттестации, п.2.1</p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p> <p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>

ПК-1 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	ПК-1.1. Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе	Знать: - Теоретические основы цифрового дизайна: - Социальные и культурные аспекты дизайна: - Актуальные проблемы и вызовы в цифровом дизайне: - Методы исследования и анализа: Уметь: - Анализировать социальные и культурные контексты: - Выявлять актуальные проблемы в цифровом дизайне: - Применять исследовательские методы: - Интегрировать социальные и культурные аспекты в дизайн: Владеть: - Навыками исследования и анализа: - Инструментами для работы с социальными и культурными аспектами: - Навыками презентации и обоснования решений: - Методами проектирования, ориентированного на человека (Human-Centered Design):	<i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i> в рамках текущей аттестации, п.2.1 <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1
	ПК-1.2. Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна	Знать: - Основы проектной деятельности: - Междисциплинарные аспекты цифрового дизайна: - Технологии и инструменты: - Принципы создания комплексных проектов: Уметь: - Разрабатывать концепции сложных проектов: - Координировать междисциплинарные команды:	<i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i> <i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i> в рамках текущей аттестации, п.2.1 <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i>

		<ul style="list-style-type: none"> - Интегрировать различные элементы в единый проект: - Находить нестандартные решения для сложных проектов, требующих интеграции различных технологий и подходов. <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками проектного менеджмента: <p>Инструментами для создания комплексных проектов:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Методами междисциплинарного взаимодействия: - Навыками тестирования и оптимизации: 	в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1
	<p>ПК-1.3.</p> <p>Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Основы работы с цифровыми инструментами: - Технические аспекты цифрового дизайна: - Стандартные задачи в цифровом дизайне: - Тренды и стандарты индустрии: <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Применять цифровые инструменты для решения задач: - Решать стандартные задачи в цифровом дизайне: - Адаптировать дизайн под различные платформы: - Оптимизировать рабочий процесс: <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками работы с профессиональным ПО: - Техническими навыками: - Методами решения стандартных задач: - Навыками презентации и передачи проекта: 	<p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i></p> <p>в рамках текущей аттестации, п.2.1</p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p> <p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>

	<p>ПК-1.4.</p> <p>Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне; - Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Определять актуальную проблематику проекта; - Проектировать с использованием междисциплинарного подхода; - Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Создавать сложные комплексные цифровые проекты; - Находит оригинальные решения в работе над проектом; - Оформляет готовый цифровой продукт согласно сложившимся на рынке и в отрасли требованиям 	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i></p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела</i> <i>Подготовка практическим занятиям.</i> в рамках текущей аттестации, п.2.1</p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>
	<p>ПК-1.5.</p> <p>Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Отраслевые стандарты и нормы; - Проектные нормы и требования; - Технические аспекты разработки; - Правовые и этические аспекты; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать цифровые продукты в соответствии со стандартами; - Соблюдать проектные нормы и требования; - Тестировать и оптимизировать цифровые продукты; - Работать в команде и с заказчиками; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками работы с отраслевыми стандартами; 	<p><i>Сбор материалов по темам раздела</i> <i>Подготовка практическим занятиям.</i> в рамках текущей аттестации, п.2.1</p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>

		- Инструментами для проектирования и разработки: - Методами соблюдения проектных норм: - Навыками тестирования и оптимизации:	
--	--	---	--

Раздел 2. Типовые и оригинальные контрольные задания и иные материалы, необходимые для оценки планируемых результатов обучения по дисциплине (оценочные средства). Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания.

2.1. Задания практико-ориентированного и исследовательского уровня

2.1.1 Примерные темы для практических семинаров по разделу дисциплины. Компетенции – УК-2 / ПК-1.

1 семестр

Цель семестра:

Освоение базовых навыков скетчинга, понимание его роли в цифровом дизайне и интеграция скетчинга в начальные этапы проектирования.

Лекции (2 часа):

- 1. Введение в скетчинг в кибердизайне**
 - Понятие скетчинга, его роль в цифровом дизайне.
 - Основные инструменты и материалы для скетчинга.
 - Примеры использования скетчей в разработке цифровых продуктов.
- 2. Основы визуализации идей**
 - Принципы композиции, перспективы и пропорций.
 - Техники быстрого скетчинга.
 - Скетчинг как инструмент коммуникации в команде.

Семинары (28 часов):

- 1. Базовые техники скетчинга**
 - Работа с линиями, формами, тенями и текстурами.
 - Практика создания простых объектов и композиций.
- 2. Скетчинг интерфейсов**
 - Основы проектирования UI/UX.
 - Создание эскизов мобильных приложений и веб-интерфейсов.
- 3. Скетчинг для анимации и 3D-моделирования**

- Эскизы для анимационных сцен.
- Скетчинг для 3D-моделей и виртуальной реальности.
- 4. **Работа с референсами и мудбордами**
 - Сбор и анализ референсов.
 - Создание мудбордов для проектов.
- 5. **Скетчинг в командной работе**
 - Коллаборативные техники скетчинга.
 - Использование скетчей для мозгового штурма.
- 6. **Презентация скетчей**
 - Подготовка скетчей для презентации.
 - Использование цифровых инструментов для финализации эскизов.

Самостоятельная работа (24 часа):

1. **Практика базовых техник**
 - Создание серии скетчей на заданные темы (интерфейсы, персонажи, объекты).
2. **Анализ кейсов**
 - Изучение примеров использования скетчинга в реальных проектах.
3. **Подготовка к семинарам**
 - Разработка эскизов для обсуждения на занятиях.

2 семестр

Цель семестра:

Углубление навыков скетчинга, интеграция его в процесс управления проектами и контроль качества цифровых продуктов.

Лекции (2 часа):

1. **Скетчинг в управлении проектами**
 - Роль скетчинга в Agile и других методологиях.
 - Использование скетчей для планирования и коммуникации.
2. **Контроль качества в цифровом дизайне**
 - Оценка эффективности скетчей.
 - Корректировка и доработка эскизов на основе фидбека.

Семинары (28 часов):

1. **Скетчинг для сложных проектов**
 - Эскизы для многостраничных приложений и сложных интерфейсов.
 - Скетчинг для интерактивных систем.
2. **Скетчинг в AR/VR**
 - Эскизы для дополненной и виртуальной реальности.
 - Особенности скетчинга для 3D-пространств.
3. **Скетчинг для презентаций и питчей**
 - Создание визуальных историй.
 - Использование скетчей для убеждения заказчиков.
4. **Оптимизация скетчей**
 - Упрощение и уточнение эскизов.
 - Работа с фидбеком и доработка проектов.

5. Скетчинг в командной разработке

- Совместная работа над проектами.
- Интеграция скетчей в рабочие процессы.

6. Финальный проект

- Разработка скетчей для реального или учебного проекта.
- Презентация и защита проекта.

Самостоятельная работа (24 часа):

1. Работа над финальным проектом

- Создание серии скетчей для выбранного проекта.

2. Анализ и рефлексия

- Оценка собственных работ и поиск путей улучшения.

3. Подготовка к защите проекта

- Оформление презентации и подготовка к выступлению.

Итоговая аттестация:

1. Портфолио скетчей

- Сборник работ, созданных в течение курса.

2. Финальный проект

- Защита проекта с использованием скетчей.

3. Тестирование

- Проверка теоретических знаний и практических навыков.

Результаты обучения:

- Студенты освоят техники скетчинга и научатся применять их в цифровом дизайне.
 - Разовьют навыки визуализации идей, управления проектами и презентации концепций.
 - Получат опыт работы в команде и использования скетчинга для решения реальных задач.
1. Такой подход позволит студентам не только освоить технические навыки, но и развить креативное мышление, необходимое для успешной работы в области цифрового дизайна.

8.2.Примеры проектных заданий

Проектное задание 1 семестр:

Разработка концепции и прототипа цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы

Цель задания:

Применить знания и навыки, полученные в разделах 1, 2 и 3, для создания междисциплинарного проекта, который решает актуальную проблему в области цифрового дизайна с учетом социальных, культурных и технологических аспектов.

Этапы выполнения задания:

1. Исследование и постановка проблемы

2. Разработка концепции

3. Создание прототипа

4. Междисциплинарная интеграция

5. Презентация проекта

Пример проекта:

Проблема: Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей.

Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник", которое помогает пожилым людям освоить базовые навыки работы с цифровыми устройствами.

Прототип:

- Главный экран с простым и понятным интерфейсом.
- Разделы: "Обучение", "Помощь", "Настройки".
- Интерактивные уроки с пошаговыми инструкциями.
- Междисциплинарная интеграция:
- Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
- Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.

Проектное задание 2семестр:

Создание цифрового продукта, объединяющего различные аспекты (дизайн, программирование, маркетинг). Разработка и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

Цель задания:

Применить знания и навыки, полученные в ходе изучения всех разделов дисциплины, для создания комплексного цифрового продукта, который решает актуальную проблему, соответствует отраслевым стандартам и демонстрирует профессиональный рост студента.

Этапы выполнения задания:

- 1. Исследование и постановка проблемы**
- 2. Разработка концепции**
- 3. Создание прототипа**
- 4. Междисциплинарная интеграция**
- 5. Разработка по отраслевым стандартам**
- 6. Самооценка и профессиональное развитие**
- 7. Презентация проекта**

Пример проекта:

Проблема: Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей.

Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник", которое помогает пожилым людям освоить базовые навыки работы с цифровыми устройствами.

Прототип:

- Главный экран с простым и понятным интерфейсом.
- Разделы: "Обучение", "Помощь", "Настройки".
- Интерактивные уроки с пошаговыми инструкциями.
- **Междисциплинарная интеграция:**
- Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
- Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.
- **Соответствие стандартам:**
- Интерфейс соответствует Material Design и стандартам доступности WCAG.
- **Самооценка:**
- SWOT-анализ выявил сильные стороны (креативность, внимание к деталям) и слабые (недостаток опыта в программировании).
- **План профессионального развития:**
- Пройти курсы по основам программирования и UX/UI-дизайна.
- Участвовать в профессиональных сообществах и конкурсах.

2.1.2 Примерные темы проектов в рамках семинарских занятий. Компетенции – УК-2 / ПК-1.

Примерные проектных заданий по дисциплине:

УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

- **Пример задания:**
 - Разработать серию скетчей, визуализирующих этапы реализации проекта.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для визуализации идей на всех этапах проекта.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают четко формулировать цели и задачи проекта.
 - Применять скетчинг для управления командой и мотивации участников проекта.

ПК-1. Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для планирования и организации своей работы.
 - Проводить самооценку своих скетчей и вносить улучшения.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-план своей работы над проектом и провести его анализ.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для расстановки приоритетов в работе.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать ключевые задачи.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-диаграмму приоритетов для проекта.
- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для анализа и оценки своих работ.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать сильные и слабые стороны проекта.
- **Пример задания:**

- Создать скетч-SWOT-анализ своего проекта.

- **Задачи:**

- Использовать скетчинг для планирования профессионального роста.
- Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать цели и задачи самосовершенствования.

- **Пример задания:**

- Создать скетч-план профессионального развития.

- **Задачи:**

- Использовать скетчинг для визуализации карьерных целей и стратегий.
- Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать этапы карьерного роста.

- **Пример задания:**

- Создать скетч-карту карьерного развития.

ПК-1.1. Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе

- **Задачи:**

- Использовать скетчинг для визуализации актуальных проблем.
- Разрабатывать эскизы, которые помогают четко формулировать проблемы и их решения.

- **Пример задания:**

- Создать скетч-визуализацию актуальной проблемы в цифровом дизайне.

ПК-1.2. Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна

- **Задачи:**

- Использовать скетчинг для разработки концепций сложных проектов.
- Разрабатывать эскизы, которые помогают визуализировать междисциплинарные аспекты проекта.

- **Пример задания:**

- Создать серию скетчей, визуализирующих концепцию сложного проекта.

ПК-1.3. Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач

- **Задачи:**

- Использовать цифровые инструменты для создания скетчей.
- Разрабатывать эскизы, которые помогают решать стандартные задачи в цифровом дизайне.

- **Пример задания:**

- Создать цифровой скетч интерфейса мобильного приложения.

ПК-1.4. Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна

- **Задачи:**

- Использовать скетчинг для интеграции художественных средств в цифровые продукты.

- Разрабатывать эскизы, которые сочетают визуальную привлекательность и функциональность.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-иллюстрацию для цифрового продукта.

ПК-1.5. Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований

- **Задачи:**
 - Использовать скетчинг для разработки цифровых продуктов, соответствующих отраслевым стандартам.
 - Разрабатывать эскизы, которые помогают контролировать качество и точность реализации проектов.
- **Пример задания:**
 - Создать скетч-прототип цифрового продукта, соответствующего стандартам Material Design.

Примеры проектных заданий:

1. **Создание скетчей для цифрового продукта:**
 - Разработать серию скетчей, визуализирующих концепцию мобильного приложения.
2. **Интеграция скетчинга в UX/UI-дизайн:**
 - Создать скетч-прототип интерфейса веб-сайта.
3. **Презентация проекта с использованием скетчей:**
 - Подготовить презентацию проекта, используя скетчи для визуализации идей.
4. **Оценка эффективности скетчей:**
 - Проанализировать, как скетчи влияют на понимание и реализацию проекта.

Таким образом, дисциплина "Скетчинг в кибердизайне" помогает магистрам по профилю "Цифровой дизайн" развить ключевые компетенции, необходимые для успешной работы в области цифрового дизайна и управления проектами.

8.3. Материально-техническое обеспечение занятия:

Для качественного проведения лекционных учебных занятий необходимо наличие лекционной аудитории с интерактивной доской с подключением к сети Интернет (видеопроектор с демонстрационным экраном), аудиосредства с микрофоном; средства затемнения – ролл-шторы.

Для проведения практических занятий семинарского типа необходимо наличие проектной мастерской с возможностью выполнения работ по эскизированию, макетированию, с примерами - образцами выполнения заданий из методического фонда.

Обучающиеся самостоятельно обеспечивают себя инструментами, расходными и графическими материалами для выполнения учебных заданий в аудиторной работе.

8.4. Методические рекомендации к самостоятельной работе студентов

Цель самостоятельной работы:

Самостоятельная работа направлена на закрепление теоретических знаний, развитие практических навыков скетчинга и формирование профессиональных компетенций, необходимых для успешной работы в области цифрового дизайна. Студенты должны научиться самостоятельно создавать эскизы, визуализировать идеи и применять скетчинг в различных аспектах профессиональной деятельности.

Основные направления самостоятельной работы:

1. **Изучение теоретических материалов:**

- Чтение учебной литературы, статей и научных публикаций по скетчингу и цифровому дизайну.
 - Изучение отраслевых стандартов (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).
- 2. Выполнение практических заданий:**
- Создание цифровых и ручных скетчей для различных задач (интерфейсы, концепции, презентации).
 - Работа с профессиональными инструментами (Adobe Photoshop, Illustrator, Figma, Procreate и др.).
- 3. Подготовка к проектной деятельности:**
- Разработка концепций и прототипов цифровых продуктов с использованием скетчей.
 - Проведение исследований и анализ актуальных проблем в области цифрового дизайна.
- 4. Самооценка и профессиональное развитие:**
- Проведение SWOT-анализа своих работ.
 - Разработка плана профессионального роста.

Методические рекомендации по выполнению самостоятельной работы:

1. Изучение теоретических материалов

- **Рекомендации:**
 - Составляйте конспекты и выделяйте ключевые идеи.
 - Используйте дополнительные источники (научные статьи, видеолекции, онлайн-курсы).
 - Регулярно проверяйте свои знания с помощью тестов и вопросов для самоконтроля.
- **Пример задания:**
 - Изучите главу из учебника "Графический дизайн: Основы цифрового рисунка" (Э. Луптон) и составьте краткий конспект.

2. Выполнение практических заданий

- **Рекомендации:**
 - Начинайте с простых упражнений (например, создание геометрических форм, работа с композицией).
 - Постепенно переходите к более сложным задачам (например, создание интерфейсов, концепций).
 - Используйте онлайн-ресурсы и видеоуроки для освоения новых техник.
- **Пример задания:**
 - Создайте серию цифровых скетчей на тему "Город будущего".

3. Подготовка к проектной деятельности

- **Рекомендации:**
 - Выберите актуальную социальную или культурную проблему для своего проекта.
 - Проведите исследование (опросы, анализ данных, изучение трендов).
 - Разработайте концепцию и создайте прототип цифрового продукта с использованием скетчей.
- **Пример задания:**
 - Разработайте концепцию мобильного приложения для повышения цифровой грамотности пожилых людей.

4. Самооценка и профессиональное развитие

- **Рекомендации:**

- Регулярно анализируйте свои работы с помощью SWOT-анализа.
- Составляйте план профессионального развития на основе выявленных сильных и слабых сторон.
- Участвуйте в профессиональных сообществах, конкурсах и выставках.

- **Пример задания:**

- Проведите SWOT-анализ своего последнего проекта и составьте план профессионального роста.

Формы контроля самостоятельной работы:

1. **Промежуточные отчеты:**

- Предоставление конспектов, эссе или рефератов по изученным темам.

2. **Практические работы:**

- Сдача цифровых и ручных скетчей (интерфейсы, концепции, презентации).

3. **Проектные задания:**

- Защита концепций и прототипов цифровых продуктов.

4. **Самооценка и рефлексия:**

- Предоставление отчетов по самооценке и планов профессионального развития.

2.1.3 Типовые тестовые задания для проверки уровня форсированности обще учебных и профессиональных компетенций:

УК-2 Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла.

1. **Задание:**

Вам необходимо разработать серию скетчей для нового мобильного приложения. Какие этапы работы вы выстроите в первую очередь?

Варианты ответов:

- а) Сбор референсов и анализ конкурентов.
- б) Создание финальных иллюстраций.
- в) Проведение тестирования с пользователями.
- г) Написание технического задания.

Правильный ответ: а) Сбор референсов и анализ конкурентов.

2. **Задание:**

У вас ограниченное время на выполнение проекта. Как вы распределите время между этапами скетчинга?

Варианты ответов:

- а) 70% – создание скетчей, 30% – презентация.
- б) 40% – сбор информации, 40% – скетчинг, 20% – доработка.
- в) 50% – скетчинг, 50% – тестирование.
- г) 30% – планирование, 70% – создание скетчей.

Правильный ответ: б) 40% – сбор информации, 40% – скетчинг, 20% – доработка.

3. **Задание:**

В процессе работы над проектом вы получили фидбек от заказчика. Какие действия вы предпримете в первую очередь?

Варианты ответов:

- а) Немедленно внести все изменения.
- б) Проанализировать фидбек и выделить ключевые задачи.
- в) Отложить изменения до завершения текущего этапа.
- г) Игнорировать фидбек, так как сроки поджимают.

Правильный ответ: б) Проанализировать фидбек и выделить ключевые задачи.

4. **Задание:**

Ваш коллега представил скетч, который, по вашему мнению, не соответствует требованиям проекта. Как вы поступите?

Варианты ответов:

- а) Сразу укажете на ошибки.
- б) Предложите конструктивную критику и альтернативные решения.
- в) Проигнорируете, чтобы не создавать конфликт.

d) Сообщите руководителю о проблеме.

Правильный ответ: b) Предложите конструктивную критику и альтернативные решения.

5. **Задание:**

После презентации проекта вы получили негативные отзывы. Как вы будете действовать?

Варианты ответов:

- a) Пересмотрите свои скетчи и внесете изменения.
- b) Оспорите критику, так как уверены в своей правоте.
- c) Игнорируйте отзывы, так как сроки сдачи проекта поджимают.
- d) Попросите коллег пересмотреть проект.

Правильный ответ: a) Пересмотрите свои скетчи и внесете изменения.

6. **Задание:**

Вы заметили, что ваш скетч не соответствует техническому заданию. Как вы поступите?

Варианты ответов:

- a) Исправите ошибки и продолжите работу.
- b) Сообщите заказчику о необходимости изменения ТЗ.
- c) Продолжите работу, так как сроки поджимают.
- d) Перепоручите задачу коллеге.

Правильный ответ: a) Исправите ошибки и продолжите работу.

7. **Задание:**

После завершения проекта вы поняли, что ваши скетчи были недостаточно детализированы. Какие действия вы предпримете?

Варианты ответов:

- a) Пройдете курс по продвинутому скетчингу.
- b) Продолжите работать в том же стиле.
- c) Перепоручите задачу более опытному коллеге.
- d) Игнорируйте проблему, так как проект завершен.

Правильный ответ: a) Пройдете курс по продвинутому скетчингу.

8. **Задание:**

Вы получили положительные отзывы о своих скетчах. Как вы будете развивать свои навыки дальше?

Варианты ответов:

- a) Изучите новые техники скетчинга.
- b) Остановитесь на достигнутом уровне.
- c) Переключитесь на другую область дизайна.
- d) Начнете обучать других.

Правильный ответ: a) Изучите новые техники скетчинга.

9. **Задание:**

Вы заметили, что ваши скетчи занимают слишком много времени. Как вы улучшите свою эффективность?

Варианты ответов:

- a) Освойте новые инструменты для ускорения работы.
- b) Увеличьте количество рабочих часов.
- c) Сократите детализацию скетчей.
- d) Перепоручите задачу коллеге.

Правильный ответ: a) Освойте новые инструменты для ускорения работы.

10. **Задание:**

Вы хотите стать экспертом в области скетчинга для AR/VR. Какие шаги вы предпримете?

Варианты ответов:

- a) Пройдете специализированные курсы и будете практиковаться.
- b) Останетесь в текущей области, так как она вам комфортна.
- c) Смените профессию.
- d) Будете ждать, пока работодатель предложит обучение.

Правильный ответ: a) Пройдете специализированные курсы и будете практиковаться.

11. **Задание:**

Вы хотите повысить свою востребованность на рынке труда. Какие навыки вы будете развивать?

Варианты ответов:

- a) Скетчинг для UI/UX и 3D-моделирования.
- b) Только базовые навыки скетчинга.
- c) Навыки, не связанные с дизайном.
- d) Остановитесь на текущем уровне.

Правильный ответ: a) Скетчинг для UI/UX и 3D-моделирования.

12. **Задание:**

Вы хотите стать руководителем дизайн-проектов. Какие шаги вы предпримете?

Варианты ответов:

- a) Освойте навыки управления проектами и командой.
- b) Продолжите работать как индивидуальный дизайнер.
- c) Смените профессию.

d) Будете ждать повышения.

Правильный ответ: а) Освоите навыки управления проектами и командой.

ПК-1.1. Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе

1. Задание:

Какие социальные тренды могут повлиять на дизайн мобильных приложений?

Варианты ответов:

- a) Увеличение использования смартфонов пожилыми людьми.
- b) Снижение интереса к социальным сетям.
- c) Рост популярности минимализма в дизайне.
- d) Увеличение времени, проводимого в оффлайн-активностях.

Правильный ответ: а) Увеличение использования смартфонов пожилыми людьми.

2. Задание:

Как культурные особенности могут повлиять на дизайн интерфейсов?

Варианты ответов:

- a) Использование цветов, которые ассоциируются с культурой целевой аудитории.
- b) Игнорирование культурных особенностей для универсальности.
- c) Упрощение интерфейсов до минимализма.
- d) Использование только западных стандартов дизайна.

Правильный ответ: а) Использование цветов, которые ассоциируются с культурой целевой аудитории.

3. Задание:

Какие проблемы современного общества могут решаться с помощью цифрового дизайна?

Варианты ответов:

- a) Упрощение доступа к образовательным ресурсам.
- b) Увеличение времени, проводимого в социальных сетях.
- c) Снижение интереса к технологиям.
- d) Увеличение оффлайн-активностей.

Правильный ответ: а) Упрощение доступа к образовательным ресурсам.

ПК-1.2. Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна

1. Задание:

Какие дисциплины могут быть интегрированы в проект по созданию AR-приложения?

Варианты ответов:

- a) 3D-моделирование, программирование, UX/UI-дизайн.
- b) Только графический дизайн.
- c) Маркетинг и реклама.
- d) Исключительно программирование.

Правильный ответ: а) 3D-моделирование, программирование, UX/UI-дизайн.

2. Задание:

Как вы организуете работу над междисциплинарным проектом?

Варианты ответов:

- a) Создадите команду из специалистов разных областей.
- b) Будете работать самостоятельно.
- c) Перепоручите проект другой компании.
- d) Игнорируйте междисциплинарный подход.

Правильный ответ: а) Создадите команду из специалистов разных областей.

3. Задание:

Какие этапы включает создание комплексного цифрового продукта?

Варианты ответов:

- a) Исследование, проектирование, разработка, тестирование.
- b) Только разработка и тестирование.
- c) Исследование и презентация.
- d) Проектирование и маркетинг.

Правильный ответ: а) Исследование, проектирование, разработка, тестирование.

ПК-1.3. Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач

1. Задание:

Какие инструменты вы используете для создания цифровых скетчей?

Варианты ответов:

- a) Adobe Photoshop, Procreate, Figma.
- b) Только бумага и карандаш.
- c) Microsoft Word.

d) Исключительно 3D-редакторы.

Правильный ответ: a) Adobe Photoshop, Procreate, Figma.

Задание:

Как вы оптимизируете процесс создания скетчей с помощью цифровых инструментов?

Варианты ответов:

- a) Используете шаблоны и библиотеки элементов.
- b) Рисуете все вручную.
- c) Игнорируете инструменты автоматизации
- d) Перепоручите задачу коллеге.

Правильный ответ: a) Используете шаблоны и библиотеки элементов.

2. **Задание:**

Какие функции Figma наиболее полезны для создания UI-скетчей?

Варианты ответов:

- a) Компоненты, авто-лайаут, прототипирование.
- b) Только рисование от руки.
- c) Исключительно экспорт в PDF.
- d) Нет полезных функций.

Правильный ответ: a) Компоненты, авто-лайаут, прототипирование.

ПК-1.4. Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных видов искусства и дизайна

1. **Задание:**

Как вы интегрируете анимацию в свои скетчи?

Варианты ответов:

- a) Создаете прототипы с анимацией в Figma или After Effects.
- b) Игнорируете анимацию, так как это сложно.
- c) Используете только статичные изображения.
- d) Перепоручите задачу аниматору.

Правильный ответ: a) Создаете прототипы с анимацией в Figma или After Effects.

2. **Задание:**

Какие художественные средства из графического дизайна вы используете в скетчинге?

Варианты ответов:

- a) Композиция, цвет, типографика.
- b) Только линии и формы.
- c) Исключительно 3D-элементы.
- d) Никакие.

Правильный ответ: a) Композиция, цвет, типографика.

3. **Задание:**

Как вы используете фотографии в своих скетчах?

Варианты ответов:

- a) В качестве референсов или текстур.
- b) Игнорируете фотографии.
- c) Используете только готовые изображения.
- d) Перепоручите задачу фотографу.

Правильный ответ: a) В качестве референсов или текстур.

ПК-1.5. Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований

1. **Задание:**

Какие стандарты важно учитывать при создании UI-скетчей?

Варианты ответов:

- a) Material Design, Human Interface Guidelines.
- b) Только собственные предпочтения.
- c) Исключительно требования заказчика.
- d) Никакие стандарты не важны.

Правильный ответ: a) Material Design, Human Interface Guidelines.

2. **Задание:**

Как вы убедитесь, что ваш скетч соответствует техническому заданию?

Варианты ответов:

- a) Проверите каждую деталь на соответствие ТЗ.
- b) Игнорируйте ТЗ, так как вы эксперт.
- c) Перепоручите проверку коллеге.
- d) Сосредоточьтесь только на визуальной привлекательности.

Правильный ответ: a) Проверите каждую деталь на соответствие ТЗ.

3. **Задание:**

Какие этапы проверки качества вы включите в процесс создания скетчей?

Варианты ответов:

- a) Самостоятельная проверка, фидбек от команды, тестирование.
- b) Только самостоятельная проверка.
- c) Игнорируйте проверку качества.
- d) Перепоручите проверку заказчику.

Правильный ответ: a) Самостоятельная проверка, фидбек от команды, тестирование.

2.1.4 Примерная структура самостоятельной исследовательской работы (к разделам 1-5)

Все типы заданий, выполняемых студентами, в том числе в процессе самостоятельной работы, так или иначе содержат установку на приобретение и закрепление определенного Государственным образовательным стандартом высшего профессионального образования объема знаний, а также на формирование в рамках этих знаний некоторых навыков мыслительных операций - умения оценивать, анализировать, сравнивать, комментировать и т.д.

Некоторые задания требуют пояснения:

1. Прокомментировать высказывание - объяснить, какая идея заключена в отрывке, о какой позиции ее автора она свидетельствует.
2. Сравнить - выявить сходство и различие позиций по определенным признакам.
3. Обосновать один из нескольких предложенных вариантов ответа - привести аргументы в пользу правильности выбранного варианта ответа и указать, в чем ошибочность других вариантов.
4. Аргументировать (обосновать, доказать, объяснить) ответ - значит:
 - a) оправдать (опровергнуть) некоторую точку зрения;
 - b) обосновать свою точку зрения, опираясь на теоретические или практические обобщения, данные и т.д.
5. Провести анализ - разложить изучаемые явления на составные части, сопоставить их с целью выявления в них существенного, необходимого и определяющего.
6. Тезисно изложить идею, концепцию, теорию - используя материал учебных пособий и другой литературы, кратко, но не в ущерб содержанию сформулировать основные положения учения.
7. Дать характеристику, охарактеризовать явления - значит назвать существенные, необходимые признаки какого-либо явления (положения какой-либо теории) и выявить особенности.
- 8. Изобразить схематически - значит раскрыть содержание ответа в виде таблицы, рисунка, диаграммы и других графических форм

Критерии оценки результатов внеаудиторной самостоятельной работы студентов

Формой текущего контроля самостоятельной работы по курсу является оценка работы студентов на практических занятиях.

В соответствии с целями и задачами курса выполнение самостоятельной работы предполагает следующие оценки знания:

Максимальное количество – 10 баллов – студент получает при выполнении следующих условий:

- выступление с сообщением по одному из вопросов семинарского (практического) занятия;
- активное использование дополнительной рекомендуемой литературы по курсу;
- умение находить требующуюся информацию, анализировать и интерпретировать ее в соответствии с целями и задачами семинарского (практического) занятия;
- умение ориентироваться во всем массиве изучаемого материала, соотносить новый материал с пройденным;
- наличие конспекта источников по теме, изучаемой самостоятельно студентом;
- умение использовать термины;
- умение сформировать и обосновать свою позицию, аргументировать ее;
- умение сформулировать общие выводы и тезисы по выбранной теме;

- оформление конспектов в соответствии с требованиями.
- 7 баллов студент получает при выполнении следующих условий:
- выступление с сообщением по одному из вопросов семинарского занятия;
 - использование дополнительной рекомендуемой литературы по изучаемой теме;
 - умение достаточно полно раскрыть тему;
 - умение использовать термины;
 - наличие списка источников по изучаемой теме.
- 5 баллов студент получает при выполнении следующих условий:
- выступление с сообщением по одному из вопросов семинарского занятия;
- умение достаточно полно раскрыть тему..

2.2. Текущая аттестация

Текущая аттестация (контроль формирования компетенций) осуществляется постоянно, начиная с первой недели семестра. Средствами текущей аттестации является контроль готовности к занятиям, учитывающий посещение занятий студентом; его готовность к семинарским занятиям, подготовка докладов и презентаций в процессе самостоятельной работы. Результаты текущей аттестации преподаватель фиксирует в журнале учебной группы, где указывает посещение и качество аудиторной работы студента.

2.3. Рубежная аттестация

Рубежная аттестация осуществляется по окончании освоения раздела «скетчинга в кибердизайне». Рубежная аттестация проводится в виде семинара: развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации заданий по завершённому разделу дисциплины (темы 1-4) или оценки доклада-презентации по выбранной студентом теме. Таким образом, рубежная аттестация проводится на 8 и 16-17 неделях 2 семестра.

2.4. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация – зачет с оценкой – проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам 2 семестра обучения зачет с оценкой в форме итогового просмотра, который является демонстрацией теоретических знаний и практических навыков, полученных студентами за семестр.

2.5. Описание показателей и критериев оценивания компетенций, описание шкал оценивания выполненных заданий практико-ориентированного уровня

2.5.1. Оценивание активности и участия студентов на занятии лекционного типа (участие в обсуждение, дополнительные вопросы, уточнения) по освоению разделов дисциплины

Цель контроля: Проверить усвоение теоретических знаний, понимание ключевых концепций и принципов цифрового рисунка и дизайна.

Формы контроля:

1. Тестирование:

- Краткие тесты по материалам лекций (вопросы с выбором ответа, открытые вопросы).
- Пример: Тест на знание основ композиции, цветоведения, отраслевых стандартов.

2. Опросы и дискуссии:

- Устные опросы по ключевым темам лекций.
- Групповые дискуссии для обсуждения актуальных проблем и трендов в цифровом дизайне.

3. Конспекты и рефлексия:

- Сдача конспектов лекций с выделением ключевых идей.

Написание рефлексивных эссе по материалам лекций.

2.5.2 Оценивание творческих заданий обучающихся на занятии практического типа

Цель контроля: Оценить навыки применения теоретических знаний на практике, умение работать с профессиональными инструментами и создавать цифровые продукты.

Формы контроля:

1. Выполнение практических заданий:
2. Промежуточные проекты:
3. Критериальная оценка работ:
4. Групповые проекты:

2.5.3 Оценивание выполнения самостоятельной работы

Цель контроля: Проверить способность студентов самостоятельно осваивать материал, проводить исследования и применять знания на практике.

Формы контроля:

1. Выполнение практических заданий:
2. Промежуточные проекты:
3. Критериальная оценка работ:
4. Групповые проекты:

2.5.4 Оценивание выполнения требований рубежной аттестации: просмотр заданий по завершённому разделу дисциплины (разделы 1-5)

Форма контроля	Компетенция/ индикатор компетенции	Оценка
Текущий контроль:		
Тестирование:	УК-2, ПК-1.	зачтено/не зачтено
Опросы и дискуссии:	УК-2, ПК-1..	зачтено/не зачтено
Выполнение практических заданий	УК-2, ПК-1.	зачтено/не зачтено
Промежуточные творческие проекты	УК-2, ПК-1.	зачтено/не зачтено
самостоятельные творческие задания	УК-2, ПК-1.	зачтено/не зачтено

Самостоятельные проекты	УК-2, ПК-1.	зачтено/не зачтено
-------------------------	-------------	--------------------

2.5.5 Оценивание выполнения требований промежуточной аттестации: проводится в форме просмотр заданий, выполненных студентами за семестр.

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»/ «зачтено (отлично)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенция(ии), закрепленная за дисциплиной, сформирована (по индикаторам/ результатам обучения в формате знать-уметь-владеть) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки: обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Владеет навыками профессиональной коммуникации и использования сторителлинга для презентации проектов. • Способен самостоятельно выполнять работы по арт-проектированию, создавая увлекательные истории и интегрируя их в цифровые продукты. • Умеет планировать и руководить работой авторского коллектива, используя сторителлинг для мотивации и презентации результатов. • Может оценивать качество производственных работ и вносить улучшения на основе анализа эффективности нарративов <p>Обучающийся исчерпывающе и логически стройно излагает учебный материал, умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«хорошо»/ «зачтено (хорошо)»/ «зачтено»	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает теоретический и практический материал, грамотно и по существу излагает его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
<p>«удовлетворительно»/ «зачтено (удовлетворительно)»/ «зачтено»</p>	<p>Выставляется обучающемуся, если он знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
<p>«неудовлетворительно»/ не зачтено</p>	<p>Выставляется обучающемуся, если он не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его изложении на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>