

**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.02 ЦИФРОВОЙ РИСУНОК
(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-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки.	УК-6.1. Выстраивает приоритеты собственной деятельности	Знать: - Критерии приоритетности последовательности действий в работе по специальности; Уметь: - Планировать свои действия в длительном периоде; Владеть: - Приёмами организации собственной работы в контексте приоритетности наиболее важных действий.	<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-6.2. Способен давать объективную оценку событиям и действиям в профессиональной и жизненной сфере	Знать: - Критерии оценки достижений в профессиональной деятельности; Уметь: - Использовать механизм оценки событий и действий в своей деятельности; Владеть: - Опыт применения объективного оценочного аппарата в своей деятельности	<i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i> в рамках текущей аттестации, п.2.1 <i>Выполнение практических заданий по каждому модулю.</i> <i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i> в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1
	УК-6.3. Планирует действия по самосовершенствованию на основе самооценки результатов своей деятельности	Знать: - Принципы и технологии, методы и средства самоорганизации и самообразования; Уметь:	<i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i> <i>Сбор материалов по темам раздела</i>

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
		<ul style="list-style-type: none"> - Планировать системные действия для достижения означенной цели; Владеть: - Разрабатывает поэтапный план-график последовательных шагов для достижения поставленной цели; 	<p><i>Подготовка практическим занятиям. в рамках текущей аттестации, п.2.1</i></p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</i></p>
ПК-1 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	УК- 6.4. Строит профессиональную карьеру и определяет стратегию профессионального развития	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Осознаёт возможности дальнейшего продвижения и саморазвития в профессиональной сфере; <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Планирует профессиональную карьеру с поэтапным продвижением в стратегическом направлении развития; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Способностью к самоорганизации и самообразованию; - Реализует действия по совершенствованию своих профессиональных знаний и навыков. 	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i></p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям. в рамках текущей аттестации, п.2.1</i></p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</i></p>
	ПК-1.1. Способен выявлять актуальную проблематику в области цифрового дизайна применительно к социальным и культурным условиям в современном обществе	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Теоретические основы цифрового дизайна: - Социальные и культурные аспекты дизайна: - Актуальные проблемы и вызовы в цифровом дизайне: - Методы исследования и анализа: <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Анализировать социальные и культурные контексты: 	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i></p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям. в рамках текущей аттестации, п.2.1</i></p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов</i></p>

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
		<ul style="list-style-type: none"> - Выявлять актуальные проблемы в цифровом дизайне: - Применять исследовательские методы: - Интегрировать социальные и культурные аспекты в дизайн: <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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): 	в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1
	<p>ПК-1.2. Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области цифрового дизайна</p>	<p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Основы проектной деятельности: - Междисциплинарные аспекты цифрового дизайна: - Технологии и инструменты: - Принципы создания комплексных проектов: <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Разрабатывать концепции сложных проектов: - Координировать междисциплинарные команды: - Интегрировать различные элементы в единый проект: - Находить нестандартные решения для сложных проектов, требующих интеграции различных технологий и подходов. <p>Владеть:</p>	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i></p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела</i> <i>Подготовка</i> <i>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>

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
		<ul style="list-style-type: none"> - Навыками проектного менеджмента: Инструментами для создания комплексных проектов: - Методами междисциплинарного взаимодействия: - Навыками тестирования и оптимизации: 	
	ПК-1.3. Владеет на профессиональном уровне цифровым инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач	Знать: <ul style="list-style-type: none"> - Основы работы с цифровыми инструментами: - Технические аспекты цифрового дизайна: - Стандартные задачи в цифровом дизайне: - Тренды и стандарты индустрии: Уметь: <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: Владеть: <ul style="list-style-type: none"> - Навыками работы с профессиональным ПО: - Техническими навыками: - Методами решения стандартных задач: - Навыками презентации и передачи проекта: 	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i></p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям. в рамках текущей аттестации, п.2.1</i></p> <p><i>Защита эскизов и промежуточных этапов проектов в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</i></p>
	ПК-1.4. Использует в творческой проектной деятельности цифровые формы и инструменты, а также художественные средства смежных	Знать: <ul style="list-style-type: none"> - Формы и инструменты прикладного исследования в цифровом дизайне; - Нормативные требования к оформлению готовой цифровой продукции; Уметь:	<p><i>Опрос, развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации.</i></p> <p><i>Сбор материалов по темам раздела Подготовка практическим занятиям.</i></p>

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
	видов искусства и дизайна	<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>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-1.5. Создает разработки для цифровых продуктов по установленным в отрасли стандартам, с соблюдением проектных норм и требований	<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>Защита итогового проекта.</i></p> <p><i>Презентация портфолио.</i></p> <p><i>Экзамен демонстрацией теоретических знаний и практических навыков.</i></p> <p>в рамках рубежной и промежуточной аттестации, п.2.1</p>

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
		<ul style="list-style-type: none"> - 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 занятий по разделу дисциплины. Компетенции –УК-6 / ПК-1.

1.Введение в цифровой рисунок и актуальные проблемы цифрового дизайна

1.1. История и эволюция цифрового рисунка и дизайна

- **Ключевые моменты:**
 - Зарождение цифрового искусства: от первых экспериментов с компьютерной графикой до современных технологий.
 - Влияние технологического прогресса на развитие цифрового дизайна (появление графических планшетов, 3D-моделирования, искусственного интеллекта).
 - Роль цифрового рисунка в современном дизайне: от иллюстраций до интерфейсов и виртуальной реальности.
- **Практическая часть:**
 - Анализ исторических примеров цифрового искусства и дизайна.
 - Обсуждение влияния технологий на эволюцию визуальной культуры.

1.2. Актуальные проблемы цифрового дизайна

- **Ключевые моменты:**
 - **Социальные аспекты:**
 - Инклюзивный дизайн: создание продуктов, доступных для людей с ограниченными возможностями.

- Этика в дизайне: манипуляция вниманием, конфиденциальность данных, ответственность за влияние на общество.
- **Культурные аспекты:**
 - Учет культурных особенностей при создании дизайн-решений.
 - Проблемы глобализации и локализации цифровых продуктов.
- **Экологические аспекты:**
 - Устойчивый дизайн: минимизация цифрового углеродного следа.
 - Проблемы электронных отходов и энергопотребления цифровых технологий.
- **Практическая часть:**
 - Анализ кейсов, связанных с социальными, культурными и экологическими проблемами в дизайне.
 - Выполнение эскизов и концепций, направленных на решение актуальных проблем (например, создание инклюзивного интерфейса или экологичного дизайна).

1.3. Роль цифрового дизайна в современном обществе

- **Ключевые моменты:**
 - Влияние цифрового дизайна на повседневную жизнь: от интерфейсов до виртуальных миров.
 - Роль дизайна в формировании пользовательского опыта (UX) и взаимодействии с технологиями.
 - Цифровой дизайн как инструмент решения социальных и культурных проблем.
- **Практическая часть:**
 - Обсуждение примеров успешных проектов, которые изменили общество (например, приложения для образования, здравоохранения, экологии).
 - Разработка идей для проектов, направленных на решение социальных или культурных проблем.

2 Основы цифрового рисунка и профессиональные инструменты

2.1. Введение в цифровые инструменты и технологии

- **Ключевые моменты:**
 - Обзор программного обеспечения для цифрового рисунка: Adobe Photoshop, Illustrator, Procreate, CorelDRAW, Figma и др.
 - Основные различия между растровой и векторной графикой.
 - Введение в работу с графическими планшетами и другими устройствами ввода (стилусы, сенсорные экраны).
- **Практическая часть:**
 - Освоение интерфейса и базовых функций программ для цифрового рисунка.
 - Настройка графического планшета и выполнение простых упражнений (линии, формы, заливки).

2.2. Работа с растровой графикой

- **Ключевые моменты:**
 - Основы работы с растровыми изображениями: разрешение, цветовые модели (RGB, CMYK), форматы файлов (JPEG, PNG, PSD).
 - Инструменты для редактирования изображений: кисти, слои, маски, фильтры.
 - Техники ретуши, цветокоррекции и композиции.
- **Практическая часть:**

- Создание и редактирование растровых изображений (например, обработка фотографий, создание коллажей).
- Выполнение упражнений на использование слоев, масок и фильтров.

2.3. Работа с векторной графикой

- **Ключевые моменты:**
 - Основы векторной графики: кривые Безье, формы, заливки, обводки.
 - Преимущества векторной графики для создания логотипов, иконок, иллюстраций.
 - Инструменты для работы с векторной графикой: перо, формы, градиенты.
- **Практическая часть:**
 - Создание векторных иллюстраций (например, логотипы, иконки, паттерны).
 - Выполнение упражнений на использование кривых Безье и других векторных инструментов.

2.4. Основы композиции и цветоведения

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы композиции: баланс, ритм, контраст, акценты.
 - Основы цветоведения: цветовой круг, гармония цветов, психология цвета.
 - Работа с освещением и тенями в цифровом рисунке.
- **Практическая часть:**
 - Создание композиций с использованием простых геометрических форм.
 - Упражнения на подбор цветовых палитр и создание гармоничных сочетаний.
 - Работа с освещением и тенями на примере простых объектов.

2.5. Стандартные задачи в цифровом дизайне

- **Ключевые моменты:**
 - Создание логотипов, иконок, иллюстраций.
 - Разработка макетов для печати (визитки, буклеты, плакаты) и цифровых носителей (веб-сайты, мобильные приложения).
 - Основы типографики: выбор шрифтов, создание текстовых блоков.
- **Практическая часть:**
 - Выполнение стандартных задач: создание логотипа, иконки, макета для печати.
 - Упражнения на работу с типографикой и текстовыми блоками.

3 Междисциплинарные подходы в цифровом дизайне

3.1. Введение в междисциплинарный дизайн

- **Ключевые моменты:**
 - Понятие междисциплинарного подхода в цифровом дизайне.
 - Взаимодействие цифрового дизайна с другими областями: программирование, маркетинг, психология, искусственный интеллект, 3D-моделирование.
 - Примеры успешных междисциплинарных проектов (например, интерактивные инсталляции, образовательные платформы, AR/VR-приложения).
- **Практическая часть:**
 - Анализ кейсов междисциплинарных проектов.
 - Обсуждение роли дизайна в интеграции различных технологий и дисциплин.

3.2. Основы взаимодействия с другими дисциплинами

- **Ключевые моменты:**
 - **Программирование:**
 - Основы верстки и интеграции дизайна с технической частью (HTML, CSS, JavaScript).
 - Взаимодействие с разработчиками: передача макетов, спецификации, гайдлайны.
 - **Маркетинг:**
 - Понимание целевой аудитории и бизнес-требований.
 - Создание дизайн-решений, направленных на повышение конверсии и вовлеченности пользователей.
 - **Психология:**
 - Принципы UX/UI-дизайна: удобство использования, эмоциональный дизайн.
 - Учет когнитивных особенностей пользователей при создании интерфейсов.
 - **Искусственный интеллект:**
 - Использование AI в дизайне: генерация изображений, персонализация интерфейсов.
- **Практическая часть:**
 - Выполнение упражнений на интеграцию дизайна с программированием (например, создание простого веб-интерфейса).
 - Разработка дизайн-решений с учетом маркетинговых и психологических аспектов.

3.3. Создание сложных и инновационных проектов

- **Ключевые моменты:**
 - Этапы разработки сложных проектов: от исследования и концепции до реализации и тестирования.
 - Методы управления междисциплинарными командами (Agile, Scrum).
 - Интеграция различных компонентов: графика, анимация, интерактивность, данные.
- **Практическая часть:**
 - Разработка концепции сложного проекта (например, образовательной платформы, интерактивной инсталляции).
 - Создание прототипов, объединяющих различные дисциплины (дизайн, программирование, маркетинг).

3.4. Примеры междисциплинарных проектов

- **Ключевые моменты:**
 - **Образовательные платформы:**
 - Дизайн интерфейсов для онлайн-курсов и образовательных приложений.
 - Интеграция геймификации и интерактивных элементов.
 - **AR/VR-приложения:**
 - Создание виртуальных и дополненных реальностей для образования, развлечений, маркетинга.
 - **Интерактивные инсталляции:**
 - Использование цифрового дизайна в сочетании с физическими объектами (например, инсталляции в музеях).
- **Практическая часть:**
 - Разработка концепции и прототипа междисциплинарного проекта (например, AR-приложения или интерактивной инсталляции).
 - Презентация проекта и обсуждение возможностей его реализации.

4. Художественные средства и цифровые формы в дизайне

4.1. Основы композиции и визуального восприятия

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы композиции: баланс, ритм, контраст, акценты, пропорции.
 - Визуальная иерархия: как направлять внимание пользователя.
 - Работа с пространством и перспективой в цифровом рисунке.
- **Практическая часть:**
 - Создание композиций с использованием простых геометрических форм.
 - Упражнения на построение визуальной иерархии.

4.2. Цветоведение и работа с цветом

- **Ключевые моменты:**
 - Основы цветоведения: цветовой круг, гармония цветов, психология цвета.
 - Цветовые модели (RGB, CMYK) и их применение в цифровом дизайне.
 - Работа с освещением, тенями и градиентами.
- **Практическая часть:**
 - Создание цветowych палитр для различных проектов.
 - Упражнения на использование цвета для передачи настроения и эмоций.

4.3. Типографика и работа с текстом

- **Ключевые моменты:**
 - Основы типографики: выбор шрифтов, кернинг, трекинг, интерлиньяж.
 - Создание текстовых блоков и их интеграция в дизайн.
 - Роль типографики в создании визуальной коммуникации.
- **Практическая часть:**
 - Разработка текстовых композиций для плакатов, веб-сайтов, мобильных приложений.
 - Упражнения на сочетание шрифтов и создание гармоничных текстовых блоков.

4.4. Художественные средства смежных видов искусства

- **Ключевые моменты:**
 - Использование фотографии в цифровом дизайне: ретушь, коллажи, интеграция с графикой.
 - Основы 3D-моделирования и его применение в дизайне.
 - Анимация и motion design: создание динамических визуальных эффектов.
- **Практическая часть:**
 - Создание коллажей с использованием фотографий и цифровой графики.
 - Разработка простых 3D-моделей и их интеграция в дизайн-проекты.
 - Создание анимационных элементов для интерфейсов или рекламных материалов.

4.5. Интеграция традиционных и цифровых техник

- **Ключевые моменты:**
 - Использование традиционных художественных техник (акварель, графика) в цифровом дизайне.
 - Оцифровка ручных рисунков и их доработка в цифровых программах.
 - Создание гибридных проектов, сочетающих традиционные и цифровые формы.

- **Практическая часть:**

- Создание цифровых иллюстраций на основе ручных эскизов.
- Разработка проектов, сочетающих традиционные и цифровые техники.

5.Разработка цифровых продуктов по отраслевым стандартам

5.1. Отраслевые стандарты и гайдлайны

- **Ключевые моменты:**

- Обзор основных стандартов и гайдлайнов: Material Design (Google), Human Interface Guidelines (Apple), WCAG (доступность).
- Принципы адаптивного дизайна: создание интерфейсов для различных устройств (десктоп, мобильные устройства, планшеты).
- Стандарты для веб-дизайна: семантика HTML, CSS-препроцессоры, кросс-браузерная совместимость.

- **Практическая часть:**

- Анализ примеров интерфейсов, созданных по отраслевым стандартам.
- Создание макетов, соответствующих Material Design или Human Interface Guidelines.

5.2. Проектные нормы и требования

- **Ключевые моменты:**

- Этапы разработки цифрового продукта: исследование, проектирование, дизайн, тестирование, внедрение.
- Требования к документации: макеты, спецификации, гайдлайны для разработчиков.
- Управление проектами: Agile, Scrum, Kanban.

- **Практическая часть:**

- Разработка документации для передачи проекта разработчикам.
- Упражнения на планирование этапов проекта и распределение задач.

5.3. Доступность и инклюзивный дизайн

- **Ключевые моменты:**

- Принципы доступности (accessibility): WCAG, ARIA-роли, семантическая верстка.
- Создание инклюзивных интерфейсов для людей с ограниченными возможностями.
- Тестирование доступности: инструменты и методы.

- **Практическая часть:**

- Создание интерфейсов, соответствующих стандартам доступности.
- Тестирование доступности с использованием инструментов (например, Axe, WAVE).

5.4. Тестирование и оптимизация цифровых продуктов

- **Ключевые моменты:**

- Методы тестирования: юзабилити-тестирование, А/В-тестирование, heatmaps.
- Анализ данных и внесение изменений на основе обратной связи.
- Оптимизация производительности: уменьшение времени загрузки, оптимизация изображений.

- **Практическая часть:**

- Проведение юзабилити-тестирования и анализ результатов.
- Оптимизация дизайна для повышения производительности и удобства использования.

5.5. Примеры разработки цифровых продуктов

- **Ключевые моменты:**
 - Разработка интерфейсов для мобильных приложений, веб-сайтов, SaaS-платформ.
 - Создание дизайн-систем: компоненты, стили, библиотеки.
 - Интеграция дизайна с технической частью: работа с API, базами данных.
- **Практическая часть:**
 - Разработка интерфейса для мобильного приложения или веб-сайта.
 - Создание дизайн-системы для проекта.

6. Самооценка и профессиональное развитие

6.1. Методы самооценки и анализа своей работы

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы самооценки: объективность, критичность, конструктивность.
 - Методы анализа своих работ: SWOT-анализ, рефлексия, обратная связь от коллег и преподавателей.
 - Выявление сильных и слабых сторон в профессиональной деятельности.
- **Практическая часть:**
 - Проведение SWOT-анализа своих проектов.
 - Написание рефлексивных отчетов по выполненным работам.

6.2. Постановка целей и планирование профессионального роста

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы постановки целей: SMART-критерии (конкретность, измеримость, достижимость, релевантность, ограниченность по времени).
 - Планирование профессионального развития: краткосрочные и долгосрочные цели.
 - Разработка индивидуального плана профессионального роста.
- **Практическая часть:**
 - Постановка целей на основе самооценки.
 - Разработка индивидуального плана профессионального развития.

6.3. Работа с обратной связью

- **Ключевые моменты:**
 - Принципы работы с обратной связью: восприятие, анализ, внесение изменений.
 - Методы получения обратной связи: опросы, интервью, тестирование.
 - Использование обратной связи для улучшения своих работ.
- **Практическая часть:**
 - Проведение опросов и интервью для получения обратной связи.
 - Внесение изменений в свои проекты на основе полученной обратной связи.

6.4. Построение профессиональной карьеры

- **Ключевые моменты:**
 - Анализ рынка труда в области цифрового дизайна: тренды, требования, возможности.
 - Создание портфолио: структура, презентация, целевая аудитория.
 - Стратегии профессионального развития: курсы, сертификации, участие в профессиональных сообществах.

- **Практическая часть:**

- Разработка структуры и наполнение портфолио.
- Создание резюме и подготовка к собеседованиям.

6.5. Примеры успешного профессионального развития

- **Ключевые моменты:**

- Анализ кейсов успешных дизайнеров: их карьерный путь, ключевые решения, достижения.
- Роль непрерывного обучения и адаптации в профессиональном развитии.

- **Практическая часть:**

- Исследование и презентация кейсов успешных дизайнеров.
- Разработка личной стратегии профессионального развития на основе анализа кейсов.

2.1.2 Примерные темы проектов в рамках практических занятий. Компетенции – УК-6 / ПК-1.

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 2 семестр:

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.

Примерные темы проектных работ по дисциплине:

1. Социальные проблемы

- Приложение для повышения цифровой грамотности пожилых людей
- Разработка интуитивно понятного интерфейса с уроками по использованию смартфонов, компьютеров и интернета.
- Платформа для поддержки людей с ограниченными возможностями
- Создание приложения или веб-сервиса, помогающего людям с инвалидностью находить доступные услуги и места.
- Приложение для борьбы с кибербуллингом
- Разработка инструментов для выявления и предотвращения кибербуллинга среди подростков.
- Платформа для экологического просвещения
- Создание приложения, которое обучает пользователей экологичным привычкам и помогает сократить углеродный след.
- Приложение для помощи бездомным
- Разработка платформы, которая помогает бездомным находить приют, еду и медицинскую помощь.

2. Культурные проблемы

- Виртуальный музей для популяризации культурного наследия
- Создание интерактивной платформы с виртуальными экскурсиями по музеям и историческим местам.
- Приложение для изучения языков коренных народов
- Разработка образовательного приложения, направленного на сохранение языков малых народов.
- Платформа для поддержки локальных художников и ремесленников
- Создание маркетплейса для продажи изделий ручной работы и произведений искусства.
- Приложение для популяризации традиционной кухни
- Разработка платформы с рецептами, историями и мастер-классами по приготовлению традиционных блюд.
- Виртуальная библиотека редких книг и манускриптов
- Создание цифрового архива с доступом к редким изданиям и историческим документам.

3. Образовательные проблемы

- Приложение для дистанционного обучения школьников
- Разработка платформы с интерактивными уроками и тестами для школьников из удаленных регионов.
- Платформа для обучения цифровому искусству
- Создание приложения с уроками по цифровому рисунку, анимации и дизайну.
- Приложение для развития креативного мышления у детей
- Разработка игрового приложения, которое помогает детям развивать творческие навыки.
- Платформа для обмена знаниями между студентами
- Создание сервиса, где студенты могут делиться учебными материалами и помогать друг другу.

4. Экологические проблемы

- Приложение для сортировки мусора
- Разработка инструмента, который помогает пользователям правильно сортировать отходы.
- Платформа для мониторинга качества воздуха
- Создание приложения, которое показывает уровень загрязнения воздуха в реальном времени.

- Приложение для поиска экологических товаров
- Разработка сервиса, который помогает пользователям находить экологически чистые продукты.
- Игра для обучения детей экологичному образу жизни
- Создание интерактивной игры, которая учит детей бережному отношению к природе.

5. Проблемы здоровья и благополучия

- Приложение для поддержки психического здоровья
- Разработка платформы с медитациями, советами психологов и трекерами настроения.
- Платформа для поиска доноров крови
- Создание приложения, которое помогает находить доноров крови в экстренных ситуациях.
- Приложение для здорового питания
- Разработка сервиса, который помогает пользователям составлять сбалансированный рацион.
- Игра для борьбы с зависимостью от гаджетов
- Создание приложения, которое помогает снизить время, проведенное за экраном.

6. Проблемы урбанистики и городской среды

- Приложение для улучшения городской мобильности
- Разработка сервиса, который помогает горожанам находить оптимальные маршруты и виды транспорта.
- Платформа для вовлечения граждан в улучшение городской среды
- Создание приложения, где жители могут предлагать идеи для улучшения своего района.
- Приложение для поиска мест для отдыха в городе
- Разработка сервиса, который помогает находить парки, скверы и зоны отдыха.
- Игра для обучения детей правилам дорожного движения
- Создание интерактивной игры, которая учит детей безопасному поведению на дороге.

Эти темы охватывают широкий спектр социальных и культурных проблем, что позволяет студентам выбрать проект, соответствующий их интересам и профессиональным целям. Каждая тема предполагает разработку концепции и прототипа цифрового продукта, что способствует формированию ключевых компетенций в области цифрового дизайна.

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

1. УК-6.1. Выстраивает приоритеты в собственной деятельности

Задание 1:

Какое из перечисленных действий является примером правильной расстановки приоритетов в профессиональной деятельности?

1. Выполнение всех задач одновременно без учета их важности.
2. Составление списка задач с указанием сроков и приоритетов.
3. Откладывание сложных задач на неопределенный срок.
4. Выполнение только тех задач, которые нравятся.

Правильный ответ: 2.

Задание 2:

Какой метод помогает эффективно расставлять приоритеты в проектной деятельности?

1. Метод "проб и ошибок".

2. Метод "матрицы Эйзенхауэра".
3. Метод "случайного выбора".
4. Метод "откладывания на потом".

Правильный ответ: 2.

Задание 3:

Что является ключевым при расстановке приоритетов в профессиональной деятельности?

1. Учет только личных предпочтений.
2. Учет сроков, важности и ресурсов.
3. Игнорирование сроков выполнения задач.
4. Выполнение задач в произвольном порядке.

Правильный ответ: 2.

2. УК-6.2. Способен давать объективную оценку событиям и действиям в жизненной и профессиональной сфере

Задание 1:

Что означает объективная оценка событий?

1. Оценка, основанная на личных предпочтениях.
2. Оценка, основанная на фактах и данных.
3. Оценка, основанная на эмоциях.
4. Оценка, основанная на мнении окружающих.

Правильный ответ: 2.

Задание 2:

Какой метод помогает дать объективную оценку своим действиям?

1. SWOT-анализ.
2. Игнорирование ошибок.
3. Оценка только положительных результатов.
4. Сравнение себя с другими без учета контекста.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при оценке профессиональных действий?

1. Только свои достижения.

2. Только мнение коллег.
3. Факты, результаты и обратную связь.
4. Только личные ощущения.

Правильный ответ: 3.

3. УК-6.3. Планирует действия по самосовершенствованию на основе самооценки результатов своей деятельности

Задание 1:

Что является первым шагом в планировании самосовершенствования?

1. Постановка целей.
2. Игнорирование своих слабостей.
3. Сравнение себя с другими.
4. Ожидание внешней мотивации.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой метод помогает выявить области для самосовершенствования?

1. SWOT-анализ.
2. Игнорирование обратной связи.
3. Оценка только своих сильных сторон.
4. Сравнение себя с другими без анализа.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при планировании профессионального роста?

1. Только свои сильные стороны.
2. Только мнение окружающих.
3. Свои сильные и слабые стороны, а также возможности для развития.
4. Только текущие результаты.

Правильный ответ: 3.

4. УК-6.4. Строит профессиональную карьеру и определяет стратегию профессионального развития

Задание 1:

Что является ключевым элементом стратегии профессионального развития?

1. Постановка долгосрочных и краткосрочных целей.
2. Игнорирование трендов в отрасли.
3. Ожидание случайных возможностей.
4. Отсутствие плана действий.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой метод помогает определить стратегию профессионального развития?

1. Анализ своих навыков и рыночных трендов.
2. Игнорирование своих слабостей.
3. Ожидание внешней поддержки.
4. Сравнение себя с другими без анализа.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при построении профессиональной карьеры?

1. Только свои интересы.
2. Только мнение окружающих.
3. Свои интересы, навыки и рыночные тренды.
4. Только текущую работу.

Правильный ответ: 3.

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

Задание 1:

Какая из перечисленных проблем является актуальной для цифрового дизайна?

1. Низкая доступность цифровых продуктов для людей с ограниченными возможностями.
2. Отсутствие интереса к цифровым технологиям.
3. Переизбыток дизайнеров на рынке труда.
4. Отсутствие трендов в дизайне.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой метод помогает выявить актуальные проблемы в цифровом дизайне?

1. Анализ социальных и культурных трендов.
2. Игнорирование обратной связи от пользователей.
3. Оценка только своих предпочтений.
4. Сравнение себя с другими дизайнерами.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при выявлении актуальных проблем в цифровом дизайне?

1. Только свои интересы.
2. Только мнение коллег.
3. Социальные, культурные и технологические аспекты.
4. Только текущие тренды.

Правильный ответ: 3.

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

Задание 1:

Что является ключевым элементом междисциплинарного проекта?

1. Интеграция знаний из различных областей.
2. Игнорирование других дисциплин.
3. Оценка только своих навыков.
4. Отсутствие взаимодействия с другими специалистами.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой метод помогает в создании междисциплинарных проектов?

1. Совместная работа с экспертами из других областей.
2. Игнорирование других дисциплин.
3. Оценка только своих идей.
4. Отсутствие планирования.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при создании междисциплинарных проектов?

1. Только свои навыки.
2. Только мнение коллег.
3. Интеграцию знаний из различных областей и взаимодействие с экспертами.
4. Только текущие тренды.

Правильный ответ: 3.

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

Задание 1:

Какой из перечисленных инструментов используется для создания векторной графики?

1. Adobe Illustrator.
2. Adobe Photoshop.
3. Blender.
4. Microsoft Word.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой инструмент используется для создания прототипов интерфейсов?

1. Figma.
2. Adobe Photoshop.
3. Blender.
4. Microsoft Excel.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Какой инструмент используется для обработки фотографий?

1. Adobe Photoshop.
2. Adobe Illustrator.
3. Figma.
4. Blender.

Правильный ответ: 1.

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

Задание 1:

Какое из перечисленных действий является примером использования художественных средств в цифровом дизайне?

1. Создание коллажа из фотографий и цифровой графики.
2. Игнорирование композиции и цвета.
3. Использование только текста.
4. Отсутствие визуальных элементов.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой метод помогает интегрировать художественные средства в цифровой дизайн?

1. Использование композиции, цвета и типографики.
2. Игнорирование визуальных элементов.
3. Оценка только текстового контента.
4. Отсутствие планирования.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при использовании художественных средств в цифровом дизайне?

1. Только свои предпочтения.
2. Только мнение коллег.
3. Композицию, цвет, типографику и визуальную иерархию.
4. Только текущие тренды.

Правильный ответ: 3.

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

Задание 1:

Какой стандарт используется для разработки интерфейсов мобильных приложений для iOS?

1. Human Interface Guidelines.
2. Material Design.
3. WCAG.
4. ISO 9001.

Правильный ответ: 1.

Задание 2:

Какой стандарт используется для обеспечения доступности цифровых продуктов?

1. WCAG.
2. Material Design.
3. Human Interface Guidelines.
4. ISO 9001.

Правильный ответ: 1.

Задание 3:

Что важно учитывать при создании цифровых продуктов по отраслевым стандартам?

1. Только свои предпочтения.
2. Только мнение коллег.
3. Соответствие стандартам, удобство использования и доступность.
4. Только текущие тренды.

Правильный ответ: 3.

2.1.4 Примерная структура самостоятельной исследовательской работы (к разделам 2-9)

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:
 - а) оправдать (опровергнуть) некоторую точку зрения;
 - б) 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 2 и 6 дисциплины «цифровой рисунок». 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, 3 и 4 семестра.

2.4. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация – зачет с оценкой – проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам экзамен 1 семестра и 2 семестра обучения в форме Защита итогового проекта. Экзамен 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:

- Создание цифровых изображений, иллюстраций, интерфейсов.
- Пример: Разработка логотипа, макета веб-сайта, анимационного ролика.

2. Промежуточные проекты:

- Защита промежуточных этапов проекта (эскизы, концепции, прототипы).
- Пример: Презентация концепции цифрового продукта с обоснованием выбора визуального стиля.

3. Критериальная оценка работ:

- Оценка работ по критериям: качество исполнения, соответствие заданию, креативность, техническая грамотность.

4. Групповые проекты:

- Участие в командной работе над междисциплинарными проектами.

Пример: Разработка интерактивной инсталляции или образовательной платформы.

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. Исследовательские задания:

- Подготовка аналитических отчетов по актуальным проблемам цифрового дизайна.
- Пример: Исследование трендов в области инклюзивного дизайна или экологического дизайна.

2. Самостоятельные проекты:

- Разработка цифрового продукта (иллюстрации, интерфейса, анимации) по заданной теме.
- Пример: Создание серии иллюстраций на социальную тему или прототипа мобильного приложения.

3. Портфолио:

- Сбор и оформление портфолио из выполненных работ.
- Пример: Портфолио, включающее логотипы, иллюстрации, макеты интерфейсов.

4. Рефлексия и самооценка:

- Написание отчетов по самооценке выполненных работ.

Пример: SWOT-анализ своих проектов и план профессионального развития.

2.5.4 Оценивание выполнения требований рубежной аттестации: развернутая беседа с обсуждением доклада/презентации заданий по завершеному разделу дисциплины (разделы 1-4)

Цель контроля: Оценить уровень освоения дисциплины, способность применять знания и навыки для решения комплексных задач.

Формы контроля:

1. Итоговый проект:

- Разработка и защита комплексного цифрового продукта, направленного на решение актуальной проблемы.
- Пример: Создание мобильного приложения или веб-платформы с учетом отраслевых стандартов.

2. Экзамен или зачет:

- Устный или письменный экзамен по теоретическим и практическим аспектам дисциплины.
- Пример: Защита портфолио и ответы на вопросы по ключевым темам курса.

3. Презентация портфолио:

- Демонстрация выполненных работ и обоснование выбора решений.
- Пример: Презентация портфолио с акцентом на профессиональный рост и достигнутые результаты.

Критерии оценки:

1. Теоретические знания:

- Глубина понимания ключевых концепций и принципов.
- Способность применять теорию на практике.

2. Практические навыки:

- Качество выполнения заданий и проектов.
- Владение профессиональными инструментами и технологиями.

3. Креативность и инновационность:

- Оригинальность идей и решений.
 - Способность предлагать нестандартные подходы.
- 4. Самостоятельность и профессиональный рост:**
- Умение работать самостоятельно и в команде.
 - Способность к самооценке и планированию профессионального развития.

Пример распределения баллов:

- Лекционные занятия: 20% (тесты, опросы, конспекты).
- Практические занятия: 40% (задания, промежуточные проекты, групповые работы).
- Самостоятельная работа: 20% (исследования, портфолио, рефлексия).
- Итоговый контроль: 20% (итоговый проект, экзамен, презентация портфолио).

2.5.5 Оценивание выполнения требований промежуточной аттестации: проводится в форме Опроса, развернутая беседа с обсуждением докладов и презентаций, выполненных студентами за семестр.

Критерии итоговой оценки на экзамене по дисциплине "Цифровой рисунок"

Защита и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

Общие критерии оценки:

- 1. Актуальность и значимость проблемы:**
 - Насколько выбранная проблема значима для современного общества.
 - Четкость формулировки проблемы и обоснование ее актуальности.
- 2. Качество концепции и дизайн-решения:**
 - Логичность и реалистичность предложенного решения.
 - Соответствие концепции выбранной проблеме и целевой аудитории.
- 3. Соответствие отраслевым стандартам:**
 - Соблюдение стандартов (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).
 - Качество документации (макеты, спецификации, гайдлайны).
- 4. Междисциплинарный подход:**
 - Глубина интеграции знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология).
 - Инновационность и практическая применимость предложенных решений.
- 5. Качество прототипа:**
 - Визуальная привлекательность и удобство использования.
 - Соответствие прототипа заявленной концепции.
- 6. Презентация и защита проекта:**
 - Четкость и структурированность презентации.
 - Убедительность аргументации и качество ответов на вопросы.
- 7. Самооценка и профессиональное развитие:**
 - Глубина самоанализа и объективность оценки своих работ.
 - Реалистичность и обоснованность плана профессионального развития.

Критерии оценки по баллам:

Максимальный балл: **100**

1. Актуальность и значимость проблемы (10 баллов):

- **10 баллов:** Проблема четко сформулирована, актуальна и значима для общества.
- **8 баллов:** Проблема актуальна, но формулировка недостаточно четкая.
- **6 баллов:** Проблема слабо связана с современными вызовами.
- **4 балла:** Проблема не актуальна или не обоснована.

2. Качество концепции и дизайн-решения (20 баллов):

- **20 баллов:** Концепция логична, реалистична и полностью соответствует проблеме.
- **16 баллов:** Концепция логична, но есть незначительные недочеты.
- **12 баллов:** Концепция слабо связана с проблемой или недостаточно проработана.
- **8 баллов:** Концепция не соответствует проблеме или не реалистична.

3. Соответствие отраслевым стандартам (20 баллов):

- **20 баллов:** Проект полностью соответствует стандартам, документация качественная.
- **16 баллов:** Проект соответствует стандартам, но есть незначительные недочеты.
- **12 баллов:** Проект частично соответствует стандартам, документация неполная.
- **8 баллов:** Проект не соответствует стандартам, документация отсутствует.

4. Междисциплинарный подход (15 баллов):

- **15 баллов:** Глубокая интеграция знаний из других дисциплин, инновационные решения.
- **12 баллов:** Умеренная интеграция, решения практичны, но не инновационны.
- **9 баллов:** Слабая интеграция, решения стандартные.
- **6 баллов:** Междисциплинарный подход отсутствует.

5. Качество прототипа (15 баллов):

- **15 баллов:** Прототип визуально привлекателен, удобен в использовании, соответствует концепции.
- **12 баллов:** Прототип привлекателен, но есть незначительные недочеты в удобстве.
- **9 баллов:** Прототип слабо соответствует концепции, есть проблемы с удобством.
- **6 баллов:** Прототип не соответствует концепции, неудобен в использовании.

6. Презентация и защита проекта (10 баллов):

- **10 баллов:** Презентация четкая, структурированная, аргументация убедительная.
- **8 баллов:** Презентация четкая, но аргументация слабая.
- **6 баллов:** Презентация неструктурированная, аргументация неубедительная.
- **4 балла:** Презентация не подготовлена или не соответствует требованиям.

7. Самооценка и профессиональное развитие (10 баллов):

- **10 баллов:** Глубокий самоанализ, реалистичный план профессионального развития.
- **8 баллов:** Самоанализ поверхностный, план развития недостаточно проработан.
- **6 баллов:** Самоанализ отсутствует, план развития нереалистичен.
- **4 балла:** Самооценка и план развития не представлены.

Шкала итоговой оценки:

- **Отлично (90–100 баллов):**
Проект полностью соответствует всем критериям, демонстрирует высокий уровень профессионализма, инновационности и самостоятельности.
- **Хорошо (75–89 баллов):**
Проект соответствует большинству критериев, но есть незначительные недочеты в концепции, прототипе или презентации.
- **Удовлетворительно (60–74 балла):**
Проект соответствует минимальным требованиям, но имеет существенные недочеты в концепции, прототипе или документации.
- **Неудовлетворительно (менее 60 баллов):**
Проект не соответствует требованиям, имеет критические недочеты в концепции, прототипе или документации.

Пример итоговой оценки:

- **Актуальность проблемы:** 10 баллов.
- **Качество концепции:** 20 баллов.
- **Соответствие стандартам:** 18 баллов.
- **Междисциплинарный подход:** 14 баллов.
- **Качество прототипа:** 15 баллов.
- **Презентация и защита:** 9 баллов.
- **Самооценка и развитие:** 8 баллов.

Итоговый балл: 94 балла (оценка "Отлично").

Общие критерии оценки "Отлично":

Студент демонстрирует высший уровень профессионализма, креативности и самостоятельности в выполнении всех аспектов задания. Работа полностью соответствует требованиям и выделяется инновационностью, качеством исполнения и глубиной проработки.

Детализация критериев "Отлично":

1. Актуальность и значимость проблемы

- **Демонстрация:**
 - Проблема четко сформулирована, актуальна и значима для современного общества.
 - Приведены убедительные аргументы и данные, подтверждающие актуальность проблемы.
 - Целевая аудитория определена точно и обоснованно.
- **Пример:**
 - Проблема: "Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей".
 - Обоснование: Приведены статистические данные и примеры из реальной жизни.

2. Качество концепции и дизайн-решения

- **Демонстрация:**
 - Концепция логична, реалистична и полностью соответствует выбранной проблеме.
 - Предложенное решение инновационно и учитывает потребности целевой аудитории.
 - Дизайн-решение демонстрирует глубокое понимание проблемы и творческий подход.
- **Пример:**

- Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник" с интерактивными уроками.
- Решение: Удобный интерфейс, адаптивные уроки, интеграция с социальными сетями.

3. Соответствие отраслевым стандартам

- **Демонстрация:**
 - Проект полностью соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).
 - Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) оформлена качественно и профессионально.
 - Учтены все аспекты доступности и удобства использования.
- **Пример:**
 - Интерфейс приложения соответствует Material Design, поддерживает доступность для людей с ограниченными возможностями.

4. Междисциплинарный подход

- **Демонстрация:**
 - Глубокая интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология).
 - Предложенные решения инновационны и практичны.
 - Учтены технические, маркетинговые и психологические аспекты.
- **Пример:**
 - Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
 - Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.

5. Качество прототипа

- **Демонстрация:**
 - Прототип визуально привлекателен, удобен в использовании и полностью соответствует концепции.
 - Все элементы интерфейса проработаны детально, включая интерактивные элементы.
 - Прототип готов к передаче разработчикам для реализации.
- **Пример:**
 - Прототип включает все основные экраны приложения, интерактивные элементы и анимации.

6. Презентация и защита проекта

- **Демонстрация:**
 - Презентация четкая, структурированная и профессионально оформлена.
 - Аргументация убедительная, ответы на вопросы демонстрируют глубокое понимание темы.
 - Студент уверенно защищает свои решения и обосновывает выбор подходов.
- **Пример:**
 - Презентация включает слайды с описанием проблемы, концепции, прототипа и междисциплинарных аспектов.

7. Самооценка и профессиональное развитие

- **Демонстрация:**
 - Самоанализ глубокий и объективный, выявлены сильные и слабые стороны.
 - План профессионального развития реалистичен и обоснован.
 - Студент демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту.
- **Пример:**
 - SWOT-анализ выявил сильные стороны (креативность, внимание к деталям) и слабые (недостаток опыта в программировании).
 - План развития: пройти курсы по основам программирования и UX/UI-дизайна.

Итоговая оценка "Отлично":

- **Общий балл:** 90–100 баллов.
- **Характеристика:**
 - Проект полностью соответствует всем критериям, демонстрирует высокий уровень профессионализма, инновационности и самостоятельности.
 - Студент проявляет глубокое понимание темы, творческий подход и способность решать сложные задачи.
 - Работа выделяется качеством исполнения, соответствием стандартам и практической применимостью.

Таким образом, оценка "Отлично" присваивается студентам, которые демонстрируют исключительное качество работы на всех этапах проекта, от постановки проблемы до презентации и защиты.

Критерии итоговой оценки "Отлично" на экзамене по дисциплине "Цифровой рисунок"

Защита и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

Общие критерии оценки "Отлично":

Студент демонстрирует высший уровень профессионализма, креативности и самостоятельности в выполнении всех аспектов задания. Работа полностью соответствует требованиям и выделяется инновационностью, качеством исполнения и глубиной проработки.

Детализация критериев "Отлично":

1. Актуальность и значимость проблемы

- **Демонстрация:**
 - Проблема четко сформулирована, актуальна и значима для современного общества.
 - Приведены убедительные аргументы и данные, подтверждающие актуальность проблемы.
 - Целевая аудитория определена точно и обоснованно.
- **Пример:**
 - Проблема: "Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей".
 - Обоснование: Приведены статистические данные и примеры из реальной жизни.

2. Качество концепции и дизайн-решения

- **Демонстрация:**
 - Концепция логична, реалистична и полностью соответствует выбранной проблеме.

- Предложенное решение инновационно и учитывает потребности целевой аудитории.
- Дизайн-решение демонстрирует глубокое понимание проблемы и творческий подход.
- **Пример:**
 - Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник" с интерактивными уроками.
 - Решение: Удобный интерфейс, адаптивные уроки, интеграция с социальными сетями.

3. Соответствие отраслевым стандартам

- **Демонстрация:**
 - Проект полностью соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).
 - Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) оформлена качественно и профессионально.
 - Учтены все аспекты доступности и удобства использования.
- **Пример:**
 - Интерфейс приложения соответствует Material Design, поддерживает доступность для людей с ограниченными возможностями.

4. Междисциплинарный подход

- **Демонстрация:**
 - Глубокая интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология).
 - Предложенные решения инновационны и практичны.
 - Учтены технические, маркетинговые и психологические аспекты.
- **Пример:**
 - Использование AI для адаптации уроков под уровень пользователя.
 - Интеграция с социальными сетями для обмена опытом между пользователями.

5. Качество прототипа

- **Демонстрация:**
 - Прототип визуально привлекателен, удобен в использовании и полностью соответствует концепции.
 - Все элементы интерфейса проработаны детально, включая интерактивные элементы.
 - Прототип готов к передаче разработчикам для реализации.
- **Пример:**
 - Прототип включает все основные экраны приложения, интерактивные элементы и анимации.

6. Презентация и защита проекта

- **Демонстрация:**
 - Презентация четкая, структурированная и профессионально оформлена.
 - Аргументация убедительная, ответы на вопросы демонстрируют глубокое понимание темы.
 - Студент уверенно защищает свои решения и обосновывает выбор подходов.
- **Пример:**

- Презентация включает слайды с описанием проблемы, концепции, прототипа и междисциплинарных аспектов.

7. Самооценка и профессиональное развитие

- **Демонстрация:**
 - Самоанализ глубокий и объективный, выявлены сильные и слабые стороны.
 - План профессионального развития реалистичен и обоснован.
 - Студент демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту.
- **Пример:**
 - SWOT-анализ выявил сильные стороны (креативность, внимание к деталям) и слабые (недостаток опыта в программировании).
 - План развития: пройти курсы по основам программирования и UX/UI-дизайна.

Итоговая оценка "Отлично":

- **Общий балл:** 90–100 баллов.
- **Характеристика:**
 - Проект полностью соответствует всем критериям, демонстрирует высокий уровень профессионализма, инновационности и самостоятельности.
 - Студент проявляет глубокое понимание темы, творческий подход и способность решать сложные задачи.
 - Работа выделяется качеством исполнения, соответствием стандартам и практической применимостью.

Таким образом, оценка "Отлично" присваивается студентам, которые демонстрируют исключительное качество работы на всех этапах проекта, от постановки проблемы до презентации и защиты.

Критерии итоговой оценки "Хорошо" на экзамене по дисциплине "Цифровой рисунок"

Защита и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

Общие критерии оценки "Хорошо":

Студент демонстрирует высокий уровень профессионализма и качественное выполнение задания, но с некоторыми незначительными недочетами. Работа соответствует большинству требований, но может не выделяться инновационностью или глубиной проработки.

Детализация критериев "Хорошо":

1. Актуальность и значимость проблемы

- **Демонстрация:**
 - Проблема сформулирована четко и актуальна для современного общества.
 - Приведены аргументы, подтверждающие актуальность проблемы, но они могут быть недостаточно глубокими.
 - Целевая аудитория определена, но обоснование может быть менее детализированным.
- **Пример:**
 - Проблема: "Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей".

- Обоснование: Приведены общие данные, но без глубокого анализа.

2. Качество концепции и дизайн-решения

- **Демонстрация:**
 - Концепция логична и реалистична, но может содержать незначительные недочеты.
 - Предложенное решение соответствует проблеме, но может быть менее инновационным.
 - Дизайн-решение демонстрирует понимание проблемы, но может быть менее творческим.
- **Пример:**
 - Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник" с базовыми уроками.
 - Решение: Удобный интерфейс, но без адаптивных уроков или интеграции с социальными сетями.

3. Соответствие отраслевым стандартам

- **Демонстрация:**
 - Проект в основном соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).
 - Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) оформлена, но может содержать незначительные недочеты.
 - Учтены основные аспекты доступности и удобства использования.
- **Пример:**
 - Интерфейс приложения соответствует Material Design, но может быть менее проработан в части доступности.

4. Междисциплинарный подход

- **Демонстрация:**
 - Умеренная интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология).
 - Предложенные решения практичны, но могут быть менее инновационными.
 - Учтены технические и маркетинговые аспекты, но психологические аспекты могут быть проработаны слабее.
- **Пример:**
 - Использование базовых функций AI для адаптации уроков.
 - Интеграция с социальными сетями, но без глубокой проработки.

5. Качество прототипа

- **Демонстрация:**
 - Прототип визуально привлекателен и удобен в использовании, но может содержать незначительные недочеты.
 - Основные элементы интерфейса проработаны, но могут быть менее детализированными.
 - Прототип готов к передаче разработчикам, но может требовать доработки.
- **Пример:**
 - Прототип включает основные экраны приложения, но интерактивные элементы могут быть менее проработанными.

6. Презентация и защита проекта

- **Демонстрация:**
 - Презентация четкая и структурированная, но может быть менее профессионально оформлена.
 - Аргументация убедительная, но ответы на вопросы могут быть менее глубокими.
 - Студент уверенно защищает свои решения, но может быть менее убедительным в обосновании выбора подходов.
- **Пример:**
 - Презентация включает слайды с описанием проблемы, концепции и прототипа, но может быть менее детализированной.

7. Самооценка и профессиональное развитие

- **Демонстрация:**
 - Самоанализ проведен, но может быть менее глубоким и объективным.
 - План профессионального развития реалистичен, но может быть менее обоснованным.
 - Студент демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту, но может быть менее детализированным.
- **Пример:**
 - SWOT-анализ выявил сильные и слабые стороны, но может быть менее детализированным.
 - План развития: пройти курсы по основам программирования и UX/UI-дизайна, но без конкретных шагов.

Итоговая оценка "Хорошо":

- **Общий балл:** 75–89 баллов.
- **Характеристика:**
 - Проект соответствует большинству критериев, но имеет незначительные недочеты в концепции, прототипе или презентации.
 - Студент демонстрирует высокий уровень профессионализма, но может быть менее инновационным или творческим.
 - Работа качественная, но может требовать доработки для достижения высшего уровня.

Таким образом, оценка "Хорошо" присваивается студентам, которые демонстрируют высокий уровень выполнения задания, но с некоторыми незначительными недочетами, которые не критичны для общей оценки работы.

Критерии итоговой оценки "Удовлетворительно" на экзамене по дисциплине "Цифровой рисунок"

Защита и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

Общие критерии оценки "Удовлетворительно":

Студент демонстрирует минимальный уровень выполнения задания, работа соответствует основным требованиям, но имеет существенные недочеты. Проект выполнен на удовлетворительном уровне, но требует значительной доработки для достижения более высокого качества.

Детализация критериев "Удовлетворительно":

1. Актуальность и значимость проблемы

- **Демонстрация:**
 - Проблема сформулирована, но может быть недостаточно четко или актуально.
 - Приведены общие аргументы, но они могут быть слабо обоснованными.
 - Целевая аудитория определена, но обоснование может быть поверхностным.
- **Пример:**
 - Проблема: "Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей".
 - Обоснование: Приведены общие данные без глубокого анализа или статистики.

2. Качество концепции и дизайн-решения

- **Демонстрация:**
 - Концепция логична, но может быть менее реалистичной или недостаточно проработанной.
 - Предложенное решение соответствует проблеме, но может быть стандартным и неинновационным.
 - Дизайн-решение демонстрирует базовое понимание проблемы, но может быть менее творческим.
- **Пример:**
 - Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник" с базовыми уроками.
 - Решение: Удобный интерфейс, но без адаптивных уроков или интеграции с социальными сетями.

3. Соответствие отраслевым стандартам

- **Демонстрация:**
 - Проект частично соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).
 - Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) оформлена, но может содержать существенные недочеты.
 - Учтены основные аспекты доступности и удобства использования, но могут быть проработаны слабо.
- **Пример:**
 - Интерфейс приложения частично соответствует Material Design, но может быть менее проработан в части доступности.

4. Междисциплинарный подход

- **Демонстрация:**
 - Слабая интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология).
 - Предложенные решения стандартные и могут быть менее практичными.
 - Учтены технические аспекты, но маркетинговые и психологические аспекты могут быть проработаны слабо.
- **Пример:**
 - Использование базовых функций AI для адаптации уроков, но без глубокой проработки.
 - Интеграция с социальными сетями, но без детализации.

5. Качество прототипа

- **Демонстрация:**
 - Прототип визуально привлекателен, но может быть менее удобен в использовании.
 - Основные элементы интерфейса проработаны, но могут быть менее детализированными.
 - Прототип готов к передаче разработчикам, но требует значительной доработки.
- **Пример:**
 - Прототип включает основные экраны приложения, но интерактивные элементы могут быть менее проработанными.

6. Презентация и защита проекта

- **Демонстрация:**
 - Презентация четкая, но может быть менее структурированной и профессионально оформленной.
 - Аргументация убедительная, но ответы на вопросы могут быть менее глубокими.
 - Студент защищает свои решения, но может быть менее убедительным в обосновании выбора подходов.
- **Пример:**
 - Презентация включает слайды с описанием проблемы, концепции и прототипа, но может быть менее детализированной.

7. Самооценка и профессиональное развитие

- **Демонстрация:**
 - Самоанализ проведен, но может быть поверхностным и менее объективным.
 - План профессионального развития реалистичен, но может быть менее обоснованным.
 - Студент демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту, но может быть менее детализированным.
- **Пример:**
 - SWOT-анализ выявил сильные и слабые стороны, но может быть менее детализированным.
 - План развития: пройти курсы по основам программирования и UX/UI-дизайна, но без конкретных шагов.

Итоговая оценка "Удовлетворительно":

- **Общий балл:** 60–74 балла.
- **Характеристика:**
 - Проект соответствует минимальным требованиям, но имеет существенные недочеты в концепции, прототипе или документации.
 - Студент демонстрирует базовый уровень профессионализма, но может быть менее инновационным или творческим.
 - Работа требует значительной доработки для достижения более высокого качества.

Таким образом, оценка "Удовлетворительно" присваивается студентам, которые демонстрируют минимальный уровень выполнения задания, но с существенными недочетами, которые требуют доработки для достижения более высокого качества работы.

Критерии итоговой оценки "Неудовлетворительно" на экзамене по дисциплине "Цифровой рисунок"

Защита и презентация цифрового продукта, направленного на решение актуальной социальной или культурной проблемы, с учетом отраслевых стандартов и междисциплинарного подхода

Общие критерии оценки "Неудовлетворительно":

Студент демонстрирует несоответствие требованиям задания. Работа имеет критические недочеты, не соответствует минимальным стандартам качества и требует значительной доработки. Проект не может быть принят в текущем виде.

Детализация критериев "Неудовлетворительно":

1. Актуальность и значимость проблемы

- **Демонстрация:**
 - Проблема сформулирована нечетко или не актуальна для современного общества.
 - Отсутствуют убедительные аргументы или данные, подтверждающие актуальность проблемы.
 - Целевая аудитория не определена или определена некорректно.
- **Пример:**
 - Проблема: "Низкий уровень цифровой грамотности среди пожилых людей".
 - Обоснование: Отсутствуют данные или аргументы, подтверждающие актуальность.

2. Качество концепции и дизайн-решения

- **Демонстрация:**
 - Концепция нелогична, нереалистична или не соответствует выбранной проблеме.
 - Предложенное решение не решает проблему или не учитывает потребности целевой аудитории.
 - Дизайн-решение демонстрирует слабое понимание проблемы и отсутствие творческого подхода.
- **Пример:**
 - Концепция: Мобильное приложение "Цифровой помощник" без четкой структуры или функционала.
 - Решение: Интерфейс неудобен, отсутствуют ключевые функции.

3. Соответствие отраслевым стандартам

- **Демонстрация:**
 - Проект не соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).
 - Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) отсутствует или оформлена некачественно.
 - Не учтены основные аспекты доступности и удобства использования.
- **Пример:**
 - Интерфейс приложения не соответствует Material Design, отсутствует поддержка доступности.

4. Междисциплинарный подход

- **Демонстрация:**
 - Отсутствует интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология).

- Предложенные решения не практичны и не инновационны.
- Не учтены технические, маркетинговые или психологические аспекты.
- **Пример:**
 - Отсутствие использования AI или интеграции с социальными сетями.
 - Решения стандартные и не учитывают потребности пользователей.

5. Качество прототипа

- **Демонстрация:**
 - Прототип визуально непривлекателен и неудобен в использовании.
 - Основные элементы интерфейса не проработаны или отсутствуют.
 - Прототип не готов к передаче разработчикам и требует полной переработки.
- **Пример:**
 - Прототип включает только базовые экраны приложения, интерактивные элементы отсутствуют.

6. Презентация и защита проекта

- **Демонстрация:**
 - Презентация нечеткая, неструктурированная и не профессионально оформлена.
 - Аргументация неубедительная, ответы на вопросы демонстрируют слабое понимание темы.
 - Студент не может защитить свои решения или обосновать выбор подходов.
- **Пример:**
 - Презентация включает слайды с описанием проблемы, концепции и прототипа, но информация представлена нечетко и непонятно.

7. Самооценка и профессиональное развитие

- **Демонстрация:**
 - Самоанализ отсутствует или проведен поверхностно.
 - План профессионального развития нереалистичен или отсутствует.
 - Студент не демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту.
- **Пример:**
 - SWOT-анализ не проведен или выявленные сильные и слабые стороны не соответствуют реальности.
 - План развития отсутствует или нереалистичен.

Итоговая оценка "Неудовлетворительно":

- **Общий балл:** Менее 60 баллов.
- **Характеристика:**
 - Проект не соответствует требованиям, имеет критические недочеты в концепции, прототипе или документации.
 - Студент демонстрирует слабое понимание темы и неспособность решать поставленные задачи.
 - Работа требует полной переработки и не может быть принята в текущем виде.

Таким образом, оценка "Неудовлетворительно" присваивается студентам, которые не справляются с выполнением задания, демонстрируют слабое понимание темы и не соответствуют минимальным требованиям качества работы.

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
отлично	<p>Студент демонстрирует высший уровень профессионализма, креативности и самостоятельности в выполнении всех аспектов задания. Работа полностью соответствует требованиям и выделяется инновационностью, качеством исполнения и глубиной проработки.</p> <p>1. Актуальность и значимость проблемы Демонстрация: Проблема четко сформулирована, актуальна и значима для современного общества. Приведены убедительные аргументы и данные, подтверждающие актуальность проблемы. Целевая аудитория определена точно и обоснованно.</p> <p>2. Качество концепции и дизайн-решения Демонстрация: Концепция логична, реалистична и полностью соответствует выбранной проблеме. Предложенное решение инновационно и учитывает потребности целевой аудитории. Дизайн-решение демонстрирует глубокое понимание проблемы и творческий подход.</p> <p>3. Соответствие отраслевым стандартам Демонстрация: Проект полностью соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG). Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) оформлена качественно и профессионально. Учтены все аспекты доступности и удобства использования.</p> <p>4. Междисциплинарный подход Демонстрация: Глубокая интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология). Предложенные решения инновационны и практичны. Учтены технические, маркетинговые и психологические аспекты.</p> <p>5. Качество прототипа Демонстрация: Прототип визуально привлекателен, удобен в использовании и полностью соответствует концепции. Все элементы интерфейса проработаны детально, включая интерактивные элементы. Прототип готов к передаче разработчикам для реализации.</p> <p>6. Презентация и защита проекта Демонстрация: Презентация четкая, структурированная и профессионально оформлена. Аргументация убедительная, ответы на вопросы демонстрируют глубокое понимание темы. Студент уверенно защищает свои решения и обосновывает выбор подходов.</p> <p>7. Самооценка и профессиональное развитие Демонстрация: Самоанализ глубокий и объективный, выявлены сильные и слабые стороны. План профессионального развития реалистичен и обоснован.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>Студент демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту. Итоговая оценка "Отлично": Общий балл: 90–100 баллов.</p> <p>Характеристика: Проект полностью соответствует всем критериям, демонстрирует высокий уровень профессионализма, инновационности и самостоятельности. Студент проявляет глубокое понимание темы, творческий подход и способность решать сложные задачи. Работа выделяется качеством исполнения, соответствием стандартам и практической применимостью. Таким образом, оценка "Отлично" присваивается студентам, которые демонстрируют исключительное качество работы на всех этапах проекта, от постановки проблемы до презентации и защиты.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
хорошо	<p>Студент демонстрирует высокий уровень профессионализма и качественное выполнение задания, но с некоторыми незначительными недочётами. Работа соответствует большинству требований, но может не выделяться инновационностью или глубиной проработки.</p> <p>Детализация критериев "Хорошо":</p> <ol style="list-style-type: none"> Актуальность и значимость проблемы Демонстрация: Проблема сформулирована четко и актуальна для современного общества. Приведены аргументы, подтверждающие актуальность проблемы, но они могут быть недостаточно глубокими. Целевая аудитория определена, но обоснование может быть менее детализированным. Качество концепции и дизайн-решения Демонстрация: Концепция логична и реалистична, но может содержать незначительные недочёты. Предложенное решение соответствует проблеме, но может быть менее инновационным. Дизайн-решение демонстрирует понимание проблемы, но может быть менее творческим. Соответствие отраслевым стандартам Демонстрация: Проект в основном соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG). Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) оформлена, но может содержать незначительные недочёты. Учтены основные аспекты доступности и удобства использования. Междисциплинарный подход Демонстрация: Умеренная интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология).

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>Предложенные решения практичны, но могут быть менее инновационными.</p> <p>Учтены технические и маркетинговые аспекты, но психологические аспекты могут быть проработаны слабее.</p> <p>5. Качество прототипа</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Прототип визуально привлекателен и удобен в использовании, но может содержать незначительные недочеты.</p> <p>Основные элементы интерфейса проработаны, но могут быть менее детализированными.</p> <p>Прототип готов к передаче разработчикам, но может требовать доработки.</p> <p>6. Презентация и защита проекта</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Презентация четкая и структурированная, но может быть менее профессионально оформлена.</p> <p>Аргументация убедительная, но ответы на вопросы могут быть менее глубокими.</p> <p>Студент уверенно защищает свои решения, но может быть менее убедительным в обосновании выбора подходов.</p> <p>7. Самооценка и профессиональное развитие</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Самоанализ проведен, но может быть менее глубоким и объективным.</p> <p>План профессионального развития реалистичен, но может быть менее обоснованным.</p> <p>Студент демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту, но может быть менее детализированным.</p> <p>Итоговая оценка "Хорошо":</p> <p>Общий балл: 75–89 баллов.</p> <p>Характеристика:</p> <p>Проект соответствует большинству критериев, но имеет незначительные недочеты в концепции, прототипе или презентации.</p> <p>Студент демонстрирует высокий уровень профессионализма, но может быть менее инновационным или творческим.</p> <p>Работа качественная, но может требовать доработки для достижения высшего уровня.</p> <p>Таким образом, оценка "Хорошо" присваивается студентам, которые демонстрируют высокий уровень выполнения задания, но с некоторыми незначительными недочетами, которые не критичны для общей оценки работы.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «хороший».</p>
удовлетворительно	<p>Студент демонстрирует минимальный уровень выполнения задания, работа соответствует основным требованиям, но имеет существенные недочеты. Проект выполнен на удовлетворительном уровне, но требует значительной доработки для достижения более высокого качества.</p> <p>Детализация критериев "Удовлетворительно":</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>1. Актуальность и значимость проблемы Демонстрация: Проблема сформулирована, но может быть недостаточно четко или актуально. Приведены общие аргументы, но они могут быть слабо обоснованными. Целевая аудитория определена, но обоснование может быть поверхностным.</p> <p>2. Качество концепции и дизайн-решения Демонстрация: Концепция логична, но может быть менее реалистичной или недостаточно проработанной. Предложенное решение соответствует проблеме, но может быть стандартным и неинновационным. Дизайн-решение демонстрирует базовое понимание проблемы, но может быть менее творческим.</p> <p>3. Соответствие отраслевым стандартам Демонстрация: Проект частично соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG). Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) оформлена, но может содержать существенные недочеты. Учтены основные аспекты доступности и удобства использования, но могут быть проработаны слабо.</p> <p>4. Междисциплинарный подход Демонстрация: Слабая интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология). Предложенные решения стандартные и могут быть менее практичными. Учтены технические аспекты, но маркетинговые и психологические аспекты могут быть проработаны слабо.</p> <p>5. Качество прототипа Демонстрация: Прототип визуально привлекателен, но может быть менее удобен в использовании. Основные элементы интерфейса проработаны, но могут быть менее детализированными. Прототип готов к передаче разработчикам, но требует значительной доработки.</p> <p>6. Презентация и защита проекта Демонстрация: Презентация четкая, но может быть менее структурированной и профессионально оформленной. Аргументация убедительная, но ответы на вопросы могут быть менее глубокими. Студент защищает свои решения, но может быть менее убедительным в обосновании выбора подходов.</p> <p>7. Самооценка и профессиональное развитие Демонстрация: Самоанализ проведен, но может быть поверхностным и менее объективным.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>План профессионального развития реалистичен, но может быть менее обоснованным.</p> <p>Студент демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту, но может быть менее детализированным.</p> <p>Итоговая оценка "Удовлетворительно":</p> <p>Общий балл: 60–74 балла.</p> <p>Характеристика:</p> <p>Проект соответствует минимальным требованиям, но имеет существенные недочеты в концепции, прототипе или документации.</p> <p>Студент демонстрирует базовый уровень профессионализма, но может быть менее инновационным или творческим.</p> <p>Работа требует значительной доработки для достижения более высокого качества.</p> <p>Таким образом, оценка "Удовлетворительно" присваивается студентам, которые демонстрируют минимальный уровень выполнения задания, но с существенными недочетами, которые требуют доработки для достижения более высокого качества работы.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы на уровне «достаточный».</p>
неудовлетворительно	<p>Студент демонстрирует несоответствие требованиям задания.</p> <p>Работа имеет критические недочеты, не соответствует минимальным стандартам качества и требует значительной доработки. Проект не может быть принят в текущем виде.</p> <p>Детализация критериев "Неудовлетворительно":</p> <p>1. Актуальность и значимость проблемы</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Проблема сформулирована нечетко или не актуальна для современного общества.</p> <p>Отсутствуют убедительные аргументы или данные, подтверждающие актуальность проблемы.</p> <p>Целевая аудитория не определена или определена некорректно.</p> <p>2. Качество концепции и дизайн-решения</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Концепция нелогична, нереалистична или не соответствует выбранной проблеме.</p> <p>Предложенное решение не решает проблему или не учитывает потребности целевой аудитории.</p> <p>Дизайн-решение демонстрирует слабое понимание проблемы и отсутствие творческого подхода.</p> <p>3. Соответствие отраслевым стандартам</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Проект не соответствует стандартам (Material Design, Human Interface Guidelines, WCAG).</p> <p>Документация (макеты, спецификации, гайдлайны) отсутствует или оформлена некачественно.</p> <p>Не учтены основные аспекты доступности и удобства использования.</p> <p>4. Междисциплинарный подход</p> <p>Демонстрация:</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>Отсутствует интеграция знаний из других дисциплин (программирование, маркетинг, психология).</p> <p>Предложенные решения не практичны и не инновационны.</p> <p>Не учтены технические, маркетинговые или психологические аспекты.</p> <p>5. Качество прототипа</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Прототип визуально непривлекателен и неудобен в использовании.</p> <p>Основные элементы интерфейса не проработаны или отсутствуют.</p> <p>Прототип не готов к передаче разработчикам и требует полной переработки.</p> <p>6. Презентация и защита проекта</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Презентация нечеткая, неструктурированная и не профессионально оформлена.</p> <p>Аргументация неубедительная, ответы на вопросы демонстрируют слабое понимание темы.</p> <p>Студент не может защитить свои решения или обосновать выбор подходов.</p> <p>7. Самооценка и профессиональное развитие</p> <p>Демонстрация:</p> <p>Самоанализ отсутствует или проведен поверхностно.</p> <p>План профессионального развития нереалистичен или отсутствует.</p> <p>Студент не демонстрирует осознанный подход к своему профессиональному росту.</p> <p>Итоговая оценка "Неудовлетворительно":</p> <p>Общий балл: Менее 60 баллов.</p> <p>Характеристика:</p> <p>Проект не соответствует требованиям, имеет критические недочеты в концепции, прототипе или документации.</p> <p>Студент демонстрирует слабое понимание темы и неспособность решать поставленные задачи.</p> <p>Работа требует полной переработки и не может быть принята в текущем виде.</p> <p>Таким образом, оценка "Неудовлетворительно" присваивается студентам, которые не справляются с выполнением задания, демонстрируют слабое понимание темы и не соответствуют минимальным требованиям качества работы.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p> <p>Компетенции на уровне «достаточный», закреплённые за дисциплиной, не сформированы.</p>