

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
 федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
**«САНКТ-ПЕТЕРБУРГСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ
 ПРОМЫШЛЕННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ И ДИЗАЙНА»**

УТВЕРЖДАЮ
 Первый проректор, проректор по учебной
 работе

_____ А.Е. Рудин

« 30 » 06 2020 г.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.В.ДВ.01.01 <i>(Индекс дисциплины)</i>	Этика компьютерных игр <i>(Наименование дисциплины)</i>
Кафедра: 16 <i>Код</i>	Дизайна рекламы <i>Наименование кафедры</i>
Направление подготовки: (специальность)*	54.05.03 Графика
Профиль подготовки: (специализация)*	Художник анимации и компьютерной графики
Уровень образования:	Специалист

План учебного процесса

Составляющие учебного процесса		Очное обучение	Очно-заочное обучение	Заочное обучение
Контактная работа обучающихся с преподавателем по видам учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся (часы)	Всего	72		
	Аудиторные занятия	34		
	Лекции	17		
	Лабораторные занятия			
	Практические занятия	17		
	Самостоятельная работа	38		
	Промежуточная аттестация			
Формы контроля по семестрам (номер семестра)	Экзамен			
	Зачет	4		
	Контрольная работа			
	Курсовой проект (работа)	4		
Общая трудоемкость дисциплины (зачетные единицы)		2		

Форма обучения:	Распределение зачетных единиц трудоемкости по семестрам											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Очная				2								
Очно-заочная												
Заочная												

Рабочая программа составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования по соответствующему направлению подготовки (специальности) 54.05. 03 «Графика»

и на основании учебного плана № 3-1-847

1. ВВЕДЕНИЕ К РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1.1. Место преподаваемой дисциплины в структуре образовательной программы

Блок 1: Базовая Обязательная Дополнительно является факультативом
 Вариативная По выбору

1.2. Цель дисциплины

Сформировать компетенции обучающегося в области этики компьютерных игр

1.3. Задачи дисциплины

- Рассмотреть основы этики и философии мировосприятия в современном дизайне.
- Раскрыть принципы значения гуманистических ценностей в искусстве.
- продемонстрировать особенности исторического наследия и развития этического мировоззрения направленного на сохранение национальной культуры, этической оценки компьютерной игровой среды;

1.4. Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине, соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
ОК-6	Способностью нести профессиональную и этическую ответственность за принятые решения	Первый, второй
Планируемые результаты обучения Знать: основные этапы философского формирования гуманистических ценностей; основополагающие принципы психологического воздействия с помощью визуального восприятия в современном медиа- пространстве. Профессиональную терминологию в области этики компьютерных игр Уметь: ориентироваться в социальных проблемах современного общества Владеть: навыками этической оценки в области компьютерной игровой индустрии;		
ПСК-125	Способностью создавать необходимые условия личностного, духовно-нравственного, художественно-этического и профессионального развития обучающихся, готовя их к осознанному выбору и выполнению определенных ролей и функций в обществе	Первый
Планируемые результаты обучения Знать: Комплекс этических норм составляющих основы профессии художника-графика Уметь: Ориентироваться в современных тенденциях компьютерной игровой индустрии с художественно-эстетической точки зрения использовать этические нормы поведения в коллективе Владеть: Навыками выполнения профессиональных функций при создании компьютерной игры, отвечающих художественно-этическому наполнению медиа среды.		
ПСК-126	Способностью использовать полученные в процессе знания и навыки для формирования у обучающихся широкого кругозора и интереса к изучению отечественной культуры и искусства, расширению знаний в сфере киноискусства и телевидения	Первый, второй
Планируемые результаты обучения Знать: - основные этапы развития отечественного искусства в области компьютерных игр и его зависимость от политических, социальных, собственно культурных и этических факторов		

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применяет научные методы при написании практических работ, посвященных стилистическому анализу произведений отечественного искусства с учетом социальных и этических факторов в сфере киноискусства и телевидения <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - навыками работы с литературой по отечественному изобразительному искусству с акцентом на социальных и этических факторах, влияющих на развитие искусства в сфере киноискусства и телевидения; - навыками использования терминологии при анализе произведений отечественного искусства в контексте социальных, культурных и этических факторов в сфере киноискусства и телевидения 		

1.5. Дисциплины (практики) образовательной программы, в которых было начато формирование компетенций, указанных в п.1.4:

- Безопасность жизнедеятельности (ОК-6)

2. СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	заочное обучение	заочное обучение
Учебный модуль 1. Профессиональная этика и формы нравственного сознания взаимодействия дизайнера и общества			
Тема 1. Начальное развитие понятия «Этика». Комплекс формирования общества, этические аспекты работы художников. Связанность с системами верований и организаций общества. Декоративность и функциональность	2		
Тема 2. Ранняя цивилизация. Цивилизация Древнего Египта. Период правления Эхнатона. Отражение силовой диктатура и религии на формы искусства. Этические учения древнего мира	2		
Тема 3. Классическое общество. Написание фонетического алфавита, письменности. Зарождение философской мысли. Зарождение светской мысли. Приход христианства в Рим, развитие иконописи.	2		
Тема 4. Искусство и религия. Контроль религиозными организациями работ художников. Изображения настенной иконографии, фрески. Примеры графического исполнения требований религий ислама и буддизма	2		
Текущий контроль 1 – реферат	2		
Учебный модуль 2. Развитие этических норм с развитием современного искусства.			
Тема 5. Путь к современному обществу. Период позднего средневековья и раннего Возрождения в Европе. Сикстинская капелла. Конфликт между религией и наукой Изобретение книгопечатания. Инновации Гутенберга в геральдике.	4		
Тема 6. Наука и торговля. Промышленная революция XIX века. Инновации в народном образовании. Появление листовок, брошюр, журнал и газет. Промышленная революция. Ответственность за дизайн-продукт его эстетику и функциональность.	4		
Тема 7. Ответственность художника-графика. Период первой мировой войны. Зарождение новых психических и физических структур. Появление графического дизайна как отдельной практики. Разработка брендов фирм и компаний. Использование рекламных материалов для публичных заявлений и пропаганды в Великобритании и Америке. Зарождение немецкого Баухауза	4		
Текущий контроль 2 –реферат	2		
Учебный модуль 3 Развитие графического дизайна в творческом и этическом аспектах			

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	заочное обучение	заочное обучение
Тема 8. Осознание понятия «этика» в работах художников-графиков. Признание брендов через символы и логотипы. Работа дизайнеров для государственных органов и государственных учреждений	4		
Тема 9. Зарождение свободы творчества. Способствование по средствам графики воздействия на формирование общественного мнения. Графика как мощный инструмент для пропаганды политического движения и протеста против войны.	5		
Текущий контроль 3– доклад	3		
Курсовая работа (проект)	30		
Промежуточная аттестация по дисциплине - зачет	6		
ВСЕГО:	72		

3. ТЕМАТИЧЕСКИЙ ПЛАН

3.1. Лекции

Номера изучаемых тем	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	4	1				
2	4	2				
3	4	2				
4	4	2				
5	4	2				
6	4	2				
7	4	2				
8	4	2				
9	4	2				
ВСЕГО:		17				

3.2. Практические и семинарские занятия

Номера изучаемых тем	Практические и семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
1	Развитие понятия «Этика». <i>семинар</i>	4	1				
2	Этические учения древнего мира <i>семинар</i>	4	1				
3	Развитие этических норм в классическом обществе <i>семинар</i>	4	1				
4	Развитие искусства и религии <i>семинар</i>	4	1				
5	Развитие этических норм с развитием современного искусства <i>семинар</i>	4	2				
6	Развитие этических норм с развитием науки и торговли	4	2				

Номера изучаемых тем	Практические семинарские занятия	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
	<i>семинар</i>						
7	Ответственность художника-графика в современном обществе <i>семинар</i>	4	2				
8	Создание графического изображения на основе понятия «этика» <i>практическая работа</i>	4	2				
9	Создание графического изображения на основе аллегории - свобода творчества. <i>практическая работа</i>	4	5				
ВСЕГО:			17				

3.3. Лабораторные занятия

не предусмотрено

4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

4.1. Цели и задачи курсовой работы (проекта)

Формирование этических ценностей, как социокультурного феномена применительно к сегодняшнему состоянию материальной культуры и к той эволюции, которую культура претерпевает в связи с качественным изменением технологий.

4.2. Тематика курсовой работы (проекта)

1. Политкорректность в компьютерных играх
2. Ненормативная лексика в компьютерных играх
3. Адаптация западных компьютерных игр для российского рынка
4. Религиозная идеология в компьютерных играх
5. Проблема жестокости в компьютерных играх
6. Толерантность в компьютерных играх (необходимость и абсурд)
7. Передача характера персонажа компьютерной игры по средствам художественной выразительности
8. Цензура в видеоиграх
9. Этика в компьютерных играх
10. Формирование отношения общества к женскому образу в компьютерных играх
11. Формирование отношения общества к мужскому образу в компьютерных играх
12. Формирование отношения общества к детскому образу в компьютерных играх
13. Стереотипы, формируемые обществом и разработчиками в компьютерных играх
14. Манипуляция общественным мнением в компьютерных играх
15. Использование мифологии в компьютерных играх
16. Разбор жанров компьютерных игр, удачные и неудачные художественные приемы
17. Влияние визуального контента на успех компьютерной игры
18. Особенности локализации и адаптации компьютерных игр для разных стран
19. Отражение культуры и национальных традиций разных стран
20. Плагиат в компьютерных играх, заимствование или подражание
21. Разбор художественных стилей и направлений в компьютерных играх
22. Проблема политкорректности в компьютерных играх

4.3. Требования к выполнению и представлению результатов курсовой работы

Работа выполняется самостоятельно, с использованием последних и исторически сложившихся исследований в данной области.

Результаты представляются в виде реферата, объемом 25 печатных страниц, содержащего следующие обязательные элементы:

- Введение
- Содержание
- Вывод
- Список используемой литературы

5. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ УСПЕВАЕМОСТИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Номера учебных модулей, по которым проводится контроль	Форма контроля знаний	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
		Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во	Номер семестра	Кол-во
1,2,	<i>реферат</i>	4	2				
3	<i>доклад</i>	4	1				

6. САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА ОБУЧАЮЩЕГОСЯ

Виды самостоятельной работы обучающегося	Очное обучение		Очно-заочное обучение		Заочное обучение	
	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)	Номер семестра	Объем (часы)
<i>Усвоение теоретического материала</i>	4	1				
<i>Подготовка к практическим (семинарским) и занятиям</i>	4	1				
<i>Выполнение курсовых проектов (работ)</i>	4	30				
<i>Подготовка к зачету</i>	4	6				
ВСЕГО:		38				

7. ОБРАЗОВАТЕЛЬНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

7.1. Характеристика видов и используемых инновационных форм учебных занятий

Наименование видов учебных занятий	Используемые инновационные формы	Объем занятий в инновационных формах (часы)		
		очное обучение	заочное обучение	заочное обучение
Лекции	- лекция-беседа - лекция - визуализация	12		
Практические и семинарские занятия	мастер-классы, публичные выступления студентов, сравнительный анализ существующих дизайн-проектов электронных изданий, деловая игра, тренинги	8		
ВСЕГО:		20		

7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	Аудиторная активность: посещение и практических (семинарских) занятий,	20	1 баллов за работу на лекционных занятиях 17 баллов (17 занятий в каждом семестре), 3 балла за работу на практических, семинарских занятиях (17 занятий в семестре), 51 балл Максимум 68 баллов 32 балла за подготовку к практическим занятиям –

			сбор материала Максимум 100 баллов
2	прохождение текущего контроля	40	по 25 баллов за реферат (2 реферата) 50 баллов за доклад Максимум 100 баллов
3	Сдача зачета, проекта курсового	40	Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, затраченное время) – максимум 50 баллов. Выполнение практического задания -20 баллов выполнение и защита курсового проекта 30 баллов Максимум 100 баллов
Итого (%):		100	

Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося
Перевод балльной шкалы в традиционную систему оценивания

Баллы	Оценка по нормативной шкале	
86 - 100	5 (отлично)	Зачтено
75 – 85	4 (хорошо)	
61 – 74		
51 - 60		
40 – 50	3 (удовлетворительно)	Не зачтено
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	
1 – 16		
0		

8. ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

8.1. Учебная литература а) основная учебная литература

1. Ермакова Ж.А. Профессиональная этика и этикет (практикум) [Электронный ресурс]: учебное пособие к практическим занятиям/ Ермакова Ж.А., Тетерятник О.П., Холодилина Ю.Е.— Электрон. текстовые данные.— Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2013.— 104 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30125>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.
2. Валеева Е.О. Этика и культура управления в социально-культурном сервисе и туризме [Электронный ресурс]/ Валеева Е.О.— Электрон. текстовые данные.— Саратов: Ай Пи Эр Медиа, 2015.— 142 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/31938>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.
3. Денисов А.А. Профессиональная этика и этикет [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Денисов А.А.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный институт сервиса, 2014.— 210 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/32795>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.

б) дополнительная учебная литература

1. Психология и этика делового общения (5-е издание) [Электронный ресурс]: учебник для студентов вузов/ В.Ю. Дорошенко [и др.].— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 419 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52575>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.
2. Козловская Т.Н. Профессиональная этика [Электронный ресурс]: учебно-методическое пособие/ Козловская Т.Н., Епанчинцева Г.А., Зубова Л.В.— Электрон. текстовые данные.— Оренбург: Оренбургский государственный университет, ЭБС АСВ, 2015.— 218 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/54147>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.
3. Герберт Спенсер Политические сочинения. Том V. Этика общественной жизни [Электронный ресурс]: монография / Герберт Спенсер— Электрон. текстовые данные.— Москва, Челябинск: Социум, 2015.— 496 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/30785>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.

8.2. Перечень учебно-методического обеспечения для самостоятельной работы обучающихся по дисциплине

1. Этика и эстетика [Электронный ресурс]: методические указания к организации самостоятельной работы, применению балльно-рейтинговой системы оценки знаний студентов и обучению с применением дистанционных технологий, интерактивных методов [Электронный ресурс]: метод. указания для студентов вузов/ сост. Г.М. Левин. – СПб.: СПГУТД, 2016. – 21 с. – Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=3249, по паролю.
2. Зайцев П.Л. Философские проблемы этической и религиозной антропологии [Электронный ресурс]: учебное пособие/ Зайцев П.Л.— Электрон. текстовые данные.— Омск: Омский государственный университет им. Ф.М. Достоевского, 2016.— 86 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/59674>.— ЭБС «IPRbooks», по паролю.
3. Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. С. В. Спицкий. — СПб.: СПбГУПТД, 2015. – Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2015811, по паролю.
4. Организация самостоятельной работы обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. И. Б. Караулова, Г. И. Мелешкова, Г. А. Новоселов. – СПб.: СПГУТД, 2014. – 26 с. – Режим доступ http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2014550, по паролю.

8.3. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет", необходимых для освоения дисциплины

1. Правовой навигационный сервис по законодательству РФ с составлением подборок правовых норм [Электронный ресурс]: <http://www.zakonrf.info/>
2. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>
3. Электронная библиотека учебных изданий СПбГУПТД [Электронный ресурс]: <http://publish.sutd.ru>

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

8.5. Описание материально-технической базы, необходимой для осуществления образовательного процесса по дисциплине

1. Оборудование для просмотра видеоматериалов;

8.6. Иные сведения и (или) материалы

не предусмотрено

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	<p>Лекции обеспечивают теоретическое изучение дисциплины. На лекциях излагается основное содержание курса, иллюстрируемое конкретными примерами, широко используется зарубежный и отечественный опыт по соответствующей тематике.</p> <p>Освоение лекционного материала обучающимся предполагает следующие виды работ:</p> <ul style="list-style-type: none">• проработка рабочей программы в соответствии с целями и задачами, структурой и содержанием дисциплины;• конспект лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы и формулировки; пометать важные мысли, выделять ключевые слова, термины.• проверка терминов, понятий: осуществлять с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь;• работа с теоретическим материалом (конспектирование источников): найти ответ на вопросы в рекомендуемой литературе. <p>Если самостоятельно не удастся разобраться в материале, необходимо</p>

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
	сформулировать вопрос и задать преподавателю на консультации или на практическом занятии.
Практические занятия	<p>На практических занятиях (семинарах) разъясняются теоретические положения курса, обучающиеся работают с конкретными ситуациями, овладевают навыками сбора, анализа и обработки информации для принятия самостоятельных решений, навыками подготовки информационных обзоров и аналитических отчетов по соответствующей тематике; навыками работы в малых группах; развивают организаторские способности по подготовке коллективных проектов.</p> <p>Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ: работа с конспектом лекций;</p> <ul style="list-style-type: none"> • подготовка ответов к контрольным вопросам, тестовым заданиям; • просмотр рекомендуемой литературы, работа с текстом (указать текст из источника и др.); • просмотр видеозаписей по теме Осознание понятия «этика» в разработке компьютерных игр.
Лабораторные занятия	не предусмотрено
Самостоятельная работа	<p>Данный вид работы предполагает расширение и закрепление знаний, умений и навыков, усвоенных на аудиторных занятиях путем самостоятельной проработки учебно-методических материалов по дисциплине и другим источникам информации; выполнения рефератов; подготовки к деловым играм; выполнения курсовой работы, выполнение контрольной работы; а также подготовки к контрольным работам и экзамену. Самостоятельная работа выполняется индивидуально, а также может проводиться под руководством (при участии) преподавателя.</p> <p>Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы, курсовой работы, контрольной работы.</p> <p>При подготовке к зачету необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (перечнем вопросов.), проработать конспекты лекций и практических занятий, рекомендуемую литературу, получить консультацию у преподавателя, подготовить презентацию материалов.</p>

10. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

10.1. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

10.1.1. Показатели оценивания компетенций на этапах их формирования

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
ОК-6 / <i>Первый, второй этап</i>	<p>Знать: Воспроизводит, формулирует и объясняет основные этапы развития этики в индустрии компьютерных игр</p> <p>Уметь: Освещает этические проблемы общества переданные средствами компьютерных игр</p> <p>Владеть:</p>	<p>Тестовые вопросы</p> <p>Практическое задание</p> <p>Курсовой проект</p>	<p>перечень тестовых вопросов для устного собеседования (23 вопросов);</p> <p><i>Один тип заданий</i></p> <p>тематика курсовых проектов (10 тем)</p>

Код компетенции / этап освоения	Показатели оценивания компетенций	Наименование оценочного средства	Представление оценочного средства в фонде
	Выполняет анализ существующих проектов с учетом этических требований, выдвигаемых современным обществом.		
ПСК-125 / <i>Первый этап</i>	Знать: Излагает основные художественные стили, направления в индустрии компьютерных игр; тенденции развития современного искусства и культуры в обществе; Уметь: Рецензирует художественные произведения и работает со специальной искусствоведческой литературой Владеть: Производит анализ конкретных произведений искусств и художественных процессов в индустрии компьютерных игр и определяет их зависимость от политического и этического контекста.	Тестовые вопросы Практическое задание Курсовой проект	перечень тестовых вопросов для устного собеседования (23 вопросов); <i>Один тип заданий</i> тематика курсовых проектов (10 тем)
ПСК-125 / <i>Первый, второй этап</i>	Знать: Излагает основные учебные пособия, монографические специальные и отдельные проблемные исследования в области индустрии компьютерных игр Уметь: использует теоретические знания отечественного искусства в области художественного проектирования произведений графики Владеть организует междисциплинарные научные исследования и получения новых результатов при реализации профессиональных функций в индустрии компьютерных игр	Тестовые вопросы Практическое задание Курсовой проект	перечень тестовых вопросов для устного собеседования (23 вопросов); <i>Один тип заданий</i> тематика курсовых проектов (10 тем)

10.1.2. Описание шкал и критериев оценивания сформированности компетенций

Критерии оценивания сформированности компетенций

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Курсовой проект
86 - 100	5 (отлично)	<i>Критическое и разностороннее рассмотрение предложенного для переустройства проекта, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям, развернутый полный ответ на вопрос</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
75 – 85	4 (хорошо)	<i>Задание выполнено в необходимой полноте и с требуемым качеством. Существуют незначительные ошибки. полный ответ на вопрос</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
61 – 74		<i>Работа выполнена в соответствии с заданием. Имеются отдельные несущественные ошибки или отступления от правил оформления работы, ответ на вопрос</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
51 - 60	3 (удовлетворительно)	<i>Задание выполнено полностью, но в работе есть отдельные существенные ошибки, либо качество представления работы низкое, либо работа представлена с опозданием. не полный ответ на вопрос</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

40 – 50		<i>Задание выполнено полностью, но с многочисленными существенными ошибками. При этом нарушены правила оформления или сроки представления работы. Ответ на вопрос с неточностями. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</i>
17 – 39	2 (неудовлетворительно)	<i>Отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо грубое нарушение правил оформления или сроков представления работы, ответ не точный, с ошибками. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</i>
1 – 16		<i>Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</i>
0		<i>Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</i>

Баллы	Оценка по традиционной шкале	Критерии оценивания сформированности компетенций
		Устное собеседование
40 – 100	<i>Зачтено</i>	<i>Обучающийся своевременно выполнил практико-ориентированные задания в соответствии с требованиями возможно допуская несущественные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Учитываются баллы, накопленные в течение семестра</i>
0 – 39	<i>Не зачтено</i>	<i>Обучающийся не выполнил (выполнил частично) практико ориентированные задания, допустил существенные ошибки в ответе на вопросы преподавателя. Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.</i>

* **Существенные ошибки** – недостаточная глубина и осознанность ответа (например, студент не смог применить теоретические знания для объяснения явлений, для установления причинно-следственных связей, сравнения и классификации явлений и т.д.).

* **Несущественные ошибки** – неполнота ответа (например, упущение из вида какого-либо нехарактерного факта, дополнения при описании процесса, явления, закономерностей и т.д.); к ним могут быть отнесены оговорки, допущенные при невнимательности студента.

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

10.2.1. Перечень вопросов (тестовых заданий), разработанный в соответствии с установленными этапами формирования компетенций


№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1.	Начальное развитие понятия «Этика компьютерных игр».	1
2.	Комплекс формирования общества, этические аспекты работы художников. Связанность с системами верований и организаций общества.	1
3.	Цивилизация Древнего Египта.	1

4.	Период правления Эхнатона.	2
5.	Отражение силовой диктатура и религии на формы искусства.	2
6.	Этические учения древнего мира.	2
7.	Классическое общество.	3
8.	Написание фонетического алфавита, письменности. Зарождение философской мысли. Зарождение светской мысли.	3
9.	Приход христианства в Рим, развитие иконописи.	3
10.	Контроль религиозными организациями работ художников.	4
11.	Изображения настенной иконографии, фрески.	4
12.	Примеры графического исполнения требований религий ислама и буддизма.	4
13.	Период позднего средневековья и раннего Возрождения в Европе. Сикстинская капелла.	5
14.	Конфликт между религией и наукой. Изобретение книгопечатания. Инновации Гутенберга в геральдике.	5
15.	Промышленная революция XIX века. Инновации в народном образовании.	6
16.	Появление листовок, брошюр, журнал и газет. Промышленная революция. Ответственность за дизайн-продукт его эстетику и функциональность.	6
17.	Период первой мировой войны. Зарождение новых психических и физических структур.	7
18.	Появление графического дизайна как отдельной практики. Разработка брендов фирм и компаний.	7
19.	Использование рекламных материалов для публичных заявлений и пропаганды в Великобритании и Америке. Зарождение немецкого Баухауза.	7
20.	Осознание понятия «этика» в работах художников-графиков.	8
21.	Признание брендов через символы и логотипы. Работа дизайнеров для государственных органов и государственных учреждений.	8
22.	Способствование по средствам графики воздействия на формирование общественного мнения.	9
23.	Графический дизайн как мощный инструмент для пропаганды политического движения и протеста против войны.	9

Вариант тестовых заданий, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций не предусмотрено

10.2.2. Перечень тем докладов, рефератов, разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций не предусмотрено

Вариант типовых заданий (задач, кейсов), разработанных в соответствии с установленными этапами формирования компетенций

№ п/п	Условия типовых задач (задач, кейсов)	Ответ
1	<p>Задание:</p> <p><i>Разработать социальный плакат с освещением этических проблем общества с помощью средств графики</i></p>	

10.3. Методические материалы,

определяющие процедуры оценивания знаний, умений, владений (навыков и (или) практического опыта деятельности), характеризующих этапы формирования компетенций

10.3.1. Условия допуска обучающегося к сдаче (экзамена, зачета и / или защите курсовой работы) и порядок ликвидации академической задолженности

Положение о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся (принято на заседании Ученого совета 31.08.2013г., протокол № 1)

10.3.2. Форма проведения промежуточной аттестации по дисциплине

устная письменная | компьютерное тестирование иная*

*В случае указания формы «Иная» требуется дать подробное пояснение

10.3.3. Особенности проведения зачета

Зачет проводится в виде просмотра выполненного задания, результатов курсового проекта в форме реферата в присутствии студента. Студенту задаются вопросы по проекту в зависимости от представленного итогового проектного решения