

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.01.02 <i>(Индекс дисциплины)</i>	Современные проблемы игровой среды <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 современных проблем игровой компьютерной индустрии

1.3. Задачи дисциплины

- Рассмотреть основные проблемы художественного оформления визуального пространства в области компьютерных игр
- Раскрыть принципы значения гуманистических ценностей в искусстве.
- Продемонстрировать особенности исторического наследия игровой компьютерной индустрии и развитие мировоззрения, направленного на сохранение национальной культуры в области индустрии 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: основополагающие принципы психологического воздействия с помощью визуального восприятия в современном медиа- пространстве. Научные основы для построения теории концепции компьютерной игры, ее методологической планкарты. Уметь: ориентироваться в современных проблемах компьютерной игровой индустрии Владеть: навыками этической оценки художественных произведений 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: Методологическую картину в области дизайна компьютерных игр для постановки первоочередной группы проблем. Уметь: Обозначить принципы профессиональной этики и эстетики современного дизайнера, в том числе при работе с коллегами, заказчиками Владеть: Навыками определения места художника-графика в современной системе социально-экономических, эстетических и методологических проблем.		
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

Код компетенции	Формулировка компетенции	Этап формирования
<p>Планируемые результаты обучения</p> <p>Знать:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Художественные стили, направления, методы, школы в русском и современном искусстве; тенденции развития современного искусства и культуры в обществе; творчество в области компьютерных игр и его зависимость от политических, социальных, собственно культурных и этических факторов <p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Проводить формальной и стилистический анализ произведений отечественного изобразительного искусства в сфере киноискусства и телевидения <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Навыками идентификации и критического осмысления исторических и художественных явлений отечественного в контексте социальных, культурных 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	очно-заочное обучение	заочное обучение
Учебный модуль 1. Понятие «Художественная графика»			
1. Что такое графика? Функции графики: информирование, дифференцирование и эмоциональное воздействие. Функциональность против эстетики. Процесс подготовки произведений искусств к тиражированию.	2		
Тема 2. Кто такой художник-график? Адаптация брендов и продукции к глобальному рекламному рынку и сохранение основных черт своей культуры. Дилемма стиля. Общий эффект от работы, комбинация подобранных шрифтов, характерное использование пространства, цвета и т. п. Стиль как политика. Стиль как набор концептуальных положений и его связь с определенными политическими идеями. Относительность и нивелирование этой связи. Движение времени и изменение контекста.	2		
Текущий контроль 1 (реферат)	2		
Учебный модуль 2. Социальные проблемы дизайна компьютерных игр			
Тема 3. Проектирование как специфическая область человеческой деятельности Художник-график в системе информационного медийного проектирования. Проблемы тотального проектирования. Структура общественных потребностей как выражение системы социальных отношений и тенденций общественного развития	4		
Тема 4. Социальное содержание предметной функции. Социальная функция предмета и предметной среды. Социологические проблемы быта и информационного пространства интернета. Графика как инструмент «массовой культуры» в массовом обществе. Вещи и отношения. Влияние социальных отношений на характер предметной среды, продуктов промышленного производства. Общественные отношения и их пространственно-временное выражение. Графика компьютерных игр и проблема медийной системы в современном обществе	4		
Текущий контроль 2 доклад	2		

Наименование и содержание учебных модулей, тем и форм контроля	Объем (часы)		
	очное обучение	очно-заочное обучение	заочное обучение
Учебный модуль 3. Эстетические проблемы художественной графики			
Тема 5. Эстетическое отношение графики компьютерных игр к действительности. Разрешение противоречий между материально-практической деятельностью и художественно-эстетической деятельностью, их роль и место в этом процессе. Влияние на разработку компьютерных игр тенденций развития мирового художественного направления. Графика и эстетический идеал. Эстетическое начало художественной графики. Эстетический момент в творчестве художника-графика. Художественное творчество и художественное конструирование. Эстетическое в продукте дизайна компьютерной игры. Производство графики как производство искусства. Сравнительная эстетическая характеристика графики компьютерных игр и стайлинга	4		
Тема 6. Дизайн компьютерных игр и проблема стиля. Многообразие форм художественного творчества в промышленности. Отличие дизайна компьютерных игр от прикладного искусства и художественной промышленности. Дизайн компьютерных игр и средства массовой культуры в их социальном и эстетическом сопоставлении.	4		
Текущий контроль 3 (реферат)	2		
Учебный модуль 4. Дизайн компьютерных игр и реклама.			
Тема 7. Общие и отличительные черты в рекламе и дизайне. Реклама как идея (информация), дизайн как форма. Является ли дизайн искусством? Работа дизайнера: предназначение, постановка конкретной задачи, оценка полученного результата.	4		
Тема 8. Развитие дизайна компьютерных игр. Дизайн компьютерных игр как важная часть культуры и вид человеческой деятельности. Развитие дизайна компьютерных игр под воздействием сил, преобразующих его и задающих ему новые формы. Возможные критерии политически прогрессивных течений в искусстве и дизайне компьютерных игр. Визуальный язык. Средства коммуникации как знаковая система. Понятие знак, значение каждого отдельного знака и его отношение с другими знаками данной системы. Канон. Роль канона в искусстве. Композиция, экспрессия, концепции, техники и формы.	4		
Текущий контроль 4 доклад	2		
Курсовая работа (проект)	30		
Промежуточная аттестация по дисциплине ЗАЧЕТ С ОЦЕНКОЙ	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	2				
2	4	2				
3	4	2				
4	4	2				
5	4	2				
6	4	2				
7	4	2				
8	4	3				
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	Функции компьютерных игр <i>Практическое занятие</i>	4	1				
2	Дилемма стиля. <i>Практическое занятие</i>	4	1				
3	Дизайн компьютерных игр в системе промышленного проектирования. <i>Практическое занятие</i>	4	2				
4	Выполнение анализа социальной функции предмета и предметной среды <i>Практическое занятие</i>	4	2				
5	Выполнение анализа роли Дизайна компьютерных игр в материально-практической деятельности и художественно-эстетической деятельности <i>Семинар</i>	4	2				
6	Выполнение графического изображения социальной анимационной открытки <i>этической направленности</i> <i>Семинар</i>	4	2				
7	Выполнение анализа деятельности художника разработки компьютерных игр <i>Семинар</i>	4	2				
8	Выполнение анализа дизайна компьютерной игры как части культуры и вида человеческой деятельности <i>Семинар</i>	4	5				
ВСЕГО:			17				

3.3. Лабораторные занятия

не предусмотрено

4. КУРСОВОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ

4.1. Цели и задачи курсовой работы (проекта)

Сформировать компетенции обучающегося в области современных проблем дизайна, определить требования, выдвигаемые обществом по эго функциональности, рациональности, доступности, социальной ответственности перед обществом.

4.2. Тематика курсовой работы (проекта)

- Теория морали. Свойства морали. Антиномии в морали. Структура морали. Понятийная структура морального сознания. Функции морали.

- Высшие моральные ценности. Свобода, как нравственная ценность. Смысл жизни, как нравственная ценность. Счастье, как нравственная ценность.

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 20 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
1,3	Реферат	4	2				
2,4	доклад	4	2				

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)
Усвоение теоретического материала	4	1				
Подготовка к практическим (семинарским) и лабораторным занятиям	4	1				
Выполнение курсовых проектов (работ)	4	30				
Подготовка к зачетам	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	очно-заочное обучение	заочное обучение
Лекции	Лекция-беседа	6		
Практические и семинарские занятия	Дискуссия, семинар	11		
Лабораторные занятия	не предусмотрено			
ВСЕГО:		17		

7.2. Балльно-рейтинговая система оценивания успеваемости и достижений обучающихся Перечень и параметры оценивания видов деятельности обучающегося

№ п/п	Вид деятельности обучающегося	Весовой коэффициент значимости, %	Критерии (условия) начисления баллов
1	Аудиторная активность: посещение лекций, семинарских, практических занятий	20	1 балл за работу на лекционных занятиях (17 занятий в семестре), 17 баллов 4 балл за работу на практических занятиях (17 занятий в семестре), 68 баллов Максимум 85 баллов 15 баллов подготовку к практическим занятиям Максимум 15 баллов Максимум 100 баллов
2	Прохождение текущего контроля	40	15 баллов за каждый реферат (2 реферата в семестр) максимум 30 баллов 15 баллов за каждый доклад (2 доклада в семестр)

			максимум 30 баллов 40 баллов за выполнение курсовой работы Максимум 100 баллов
3	Сдача зачета с оценкой	40	Ответ на теоретический вопрос (полнота, владение терминологией, затраченное время) – максимум 50 баллов. Выполнение типовых задач – 50 баллов. Максимум 100 баллов.
Итого (%):		100	

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. Головкин С.Б. Дизайн деловых периодических изданий [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Графика», «Журналистика», «Информационные технологии в дизайне», «Реклама»/ Головкин С.Б.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 423 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/40453>.— ЭБС «IPRbooks»
2. Кузнецов П.А. Политическая реклама. Теория и практика [Электронный ресурс]: учебное пособие для студентов вузов, обучающихся по специальностям «Реклама», «Связи с общественностью»/ Кузнецов П.А.— Электрон. текстовые данные.— М.: ЮНИТИ-ДАНА, 2015.— 127 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/52633>.— ЭБС «IPRbooks»

б) дополнительная учебная литература

1. Техническая эстетика и дизайн [Электронный ресурс]: словари/ Е.С. Гамов [и др.].— Электрон. текстовые данные.— М.: Академический Проект, Культура, 2015.— 389 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/60041>. — ЭБС «IPRbooks»
2. Зинюк О.В. Современный дизайн. Методы исследования [Электронный ресурс]: монография/ Зинюк О.В.— Электрон. текстовые данные.— М.: Московский гуманитарный университет, 2011.— 128 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8444>. — ЭБС «IPRbooks»
3. Никульшина Л.В. Современные проблемы дизайна [Электронный ресурс]: метод.указания, СПб, СПГУПТД, 2015 – 20 с. – Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1869
4. Розета Мус Управление проектом в сфере графического дизайна [Электронный ресурс]/ Розета Мус, Ойана Эррера— Электрон. текстовые данные.— М.: Альпина Паблишер, 2013.— 224 с.— Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22828>. — ЭБС «IPRbooks»

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

1. Морозова М.А. Современные проблемы дизайна [Электронный ресурс]: метод.указания, СПб, СПГУПТД, 2014 – 18 с. – Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_ext_inf_publish.php?id=1922
1. Эффективная аудиторная и самостоятельная работа обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. С. В. Спичкий. — СПб.: СПГУПТД, 2015. – Режим доступа: http://publish.sutd.ru/tp_get_file.php?id=2015811, по паролю.
2. Организация самостоятельной работы обучающихся [Электронный ресурс]: методические указания / сост. И. Б. Караулова, Г. И. Мелешкова, Г. А. Новоселов. – СПб.: СПГУПТД, 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. Интернет-портал «Российской газеты» [Электронный ресурс]: <https://rg.ru/>
2. Русский музей [Электронный ресурс]: <http://rusmuseum.ru/>
3. Сетевое издание «РИА Новости» [Электронный ресурс]: <https://ria.ru/>
4. Электронно-библиотечная система IPRbooks [Электронный ресурс]: <http://www.iprbookshop.ru>
5. 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)

Офисный пакет Microsoft Office

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

1. Стандартно оборудованная аудитория;
2. Видеопроектор с экраном;
3. Компьютер.

8.6. Иные сведения и (или) материалы

1. Студенческие работы из методфонда.

9. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Виды учебных занятий и самостоятельная работа обучающихся	Организация деятельности обучающегося
Лекции	<p><i>лекции обеспечивают теоретическое изучение дисциплины. На лекциях излагается основное содержание курса, иллюстрируемое конкретными примерами, широко используется зарубежный и отечественный опыт по соответствующей тематике.</i></p> <p><i>Освоение лекционного материала обучающимся предполагает следующие виды работ:</i></p> <ul style="list-style-type: none">• <i>проработка рабочей программы в соответствии с целями и задачами, структурой и содержанием дисциплины;</i>• <i>конспект лекций: кратко, схематично, последовательно фиксировать основные положения, выводы и формулировки; помечать важные мысли, выделять ключевые слова, термины.</i>• <i>Проверка терминов, понятий: осуществлять с помощью энциклопедий, словарей, справочников с выписыванием толкований в тетрадь;</i>• <i>работа с теоретическим материалом (конспектирование источников): найти ответ на вопросы в рекомендуемой литературе.</i><p><i>Если самостоятельно не удается разобраться в материале, необходимо сформулировать вопрос и задать преподавателю на консультации или на практическом занятии.</i></p>
Практические занятия	<p><i>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.</i></p> <p><i>Подготовка к практическим занятиям предполагает следующие виды работ:</i></p> <p><i>работа с конспектом лекций; просмотр рекомендуемой литературы</i></p>
Лабораторные занятия	<p><i>не предусмотрено</i></p>
Самостоятельная работа	<p><i>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.</i></p> <p><i>Следует предварительно изучить методические указания по выполнению самостоятельной работы, курсовой работы, контрольной работы.</i></p> <p><i>При подготовке к зачету с оценкой, защите курсовой работы необходимо ознакомиться с демонстрационным вариантом задания (перечнем вопросов.), проработать конспекты лекций и практических занятий, рекомендуемую литературу, получить консультацию у преподавателя, подготовить презентацию материалов.</i></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: Выполняет анализ существующих проектов с учетом этических требований, выдвигаемых современным обществом.</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>
ПСК-125 / <i>Первый этап</i>	<p>Знать: Излагает основные художественные стили, направления в индустрии компьютерных игр; тенденции развития современного искусства и культуры в обществе;</p> <p>Уметь: Рецензирует художественные произведения и работает со специальной искусствоведческой литературой</p> <p>Владеть: Производит анализ конкретных произведений искусств и художественных процессов в индустрии компьютерных игр и определяет их зависимость от политического и этического контекста.</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>
ПСК-125 / <i>Первый, второй этап</i>	<p>Знать: Излагает основные учебные пособия, монографические специальные и отдельные проблемные исследования в области индустрии компьютерных игр</p> <p>Уметь: использует теоретические знания отечественного искусства в области художественного проектирования произведений графики</p> <p>Владеть организует междисциплинарные научные исследования и получения новых результатов при реализации профессиональных функций в индустрии компьютерных игр</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>

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.</i> Учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
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.</i> Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
1 – 16		<i>Содержание работы полностью не соответствует заданию, в ответе много неточностей.</i> Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.
0		<i>Представление чужой работы, плагиат, либо отказ от представления работы, на вопрос нет ответа.</i> Не учитываются баллы, накопленные в течение семестра.

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

* **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	Дайте определение «дизайну компьютерных игр»?	1
2	Что такое рациональный дизайн компьютерных игр?	1
3	Что такое функциональный дизайн компьютерных игр?	2
4	Что такое бесполезный дизайн компьютерных игр?	2
5	В чем состоит социальная ответственность дизайнера компьютерных игр?	3
6	Что такое коммуникативный дизайн компьютерных игр?	3
7	Назовите основные проблемы эко-дизайна компьютерных игр	4
8	В чем слысл экологического подхода в дизайне компьютерных игр?	4
9	Что такое биодизайн и экодизайн компьютерных игр?	5
10	Назовите примеры эко-дизайна компьютерных игр	5
11	Назовите основные проблемы невостребованности дизайнерских проектов	6
12	Что такое эргономика?	6
13	Как вы понимаете актуальность дизайн-проекта компьютерных игр?	7
14	Перечислите проблемы массовости потребления продукции	7
15	Что такое искусственное устаревание продуктов?	8
16	Назовите основные эстетические проблемы в дизайне компьютерных игр	8

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

10.2.2. Перечень тем докладов (рефератов, эссе, пр.), 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	Задание <i>разработать визуальное изображение в форме открытки выражающее социальную и этическую направленность с определением роли дизайнера как члена проектной команды</i>	 <p>пример выполнения задания</p>
2	Задание <i>разработать визуальное изображение в форме открытки выражающее социальную и этическую направленность на основе проведенного анализа в области социально-значимых проблем общества,</i>	 <p>пример выполнения задания</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 с оценкой защиты курсовой работы)

Зачет с оценкой проводится в форме просмотра творческих заданий. Студенту задаются теоретические вопросы по пройденным учебным модулям, вопросы по выполненным творческим заданиям, в соответствии с показателями оценивания компетенций