

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Юров Сергей Серафимович
Должность: ректор
Дата подписания: 26.01.2024 16:37:06
Уникальный программный ключ:
3cba11a39f7f7fadc578ee5ed1f72a427b45709d10da52f2f114bf9b144b8414

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»

ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

УТВЕРЖДАЮ

Ректор

от « 29 »

июня

С.С. Юров

2023 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.11 «ГЕНЕРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН»

Для направления подготовки:

54.04.01 «Дизайн»

(уровень магистратуры)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Визуальный дизайн»

Форма обучения:

очная/очно-заочная

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«20» июня 2023 г.



(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.04.01 Дизайн (уровень магистратуры), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1004 от 13.08.2020 г.

СОГЛАСОВАНО:

Декан факультета ФДМ


(подпись)

/В.В. Самсонова/

Заведующая кафедрой разработчика
РПД, доцент, кандидат
культурологии


подпись

/ Э.М. Андросова/

Протокол заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Цель и задачи дисциплины
2. Место дисциплины в структуре ОПОП
3. Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины
4. Результаты освоения дисциплины обучающимся
5. Объем дисциплины и распределение видов учебной работы по семестрам
6. Структура и содержание дисциплины
7. Примерная тематика курсовых работ
8. Фонд оценочных средств по дисциплине
9. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины
10. Материально-техническое обеспечение дисциплины
11. Методические рекомендации для обучающихся по освоению дисциплины
12. Приложение 1

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Цель: сформировать компетенции в области автоматического проектирования объектов дизайна.

Задачи:

- изучить общий принцип работы генеративных систем и взаимодействия с ними;
- рассмотреть сферы применения генеративного дизайна и примеры программного обеспечения;
- раскрыть перспективы применения и развития генеративных систем;
- показать эстетику генеративного дизайна.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

2.1. Место дисциплины в учебном плане:

Блок: Блок 1. Дисциплины (модули).

Часть: Обязательная часть

Осваивается: 3 семестр.

3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

ОПК-3 - способность разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи;

ПК-2 - способность к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры,	ОПК-3.1. Разрабатывает концептуальную проектную идею, визуализируя образ проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение Уметь: разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ Владеть: навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами

<p>среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p>		<p>графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>
<p>ПК-2. Способен к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ПК-2.2. Готов к выполнению визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработка эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><u>Знать:</u> средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; принципы выбора вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта <u>Уметь:</u> подбирать и применять средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; варианты художественно-технических решений дизайн-проекта <u>Владеть:</u> навыками выбора средства графического дизайна и специальных компьютерных программ для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта</p>

5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Генеративный дизайн» для очной/очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн составляет: 2 з.е./ 72 час.

Вид учебной работы	Всего число часов и (или)зачетных единиц (по формам обучения)	
	очная	очно-заочная
Аудиторные занятия	60	30
<i>в том числе:</i>		
Лекции	20	15
Практические занятия	40	15
Лабораторные работы	-	-
Самостоятельная работа	12	42
<i>в том числе:</i>		
часы на выполнение КР / КП	-	-
Промежуточная аттестация:		
Вид	Зачет с оценкой – 3 семестр	
Трудоемкость (час.)	-	-
Общая трудоемкость з.е. /часов	2 з.е. / 72 час.	2 з.е. / 72 час.

6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	очная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Общий принцип работы генеративных систем и взаимодействия с ними	5	10	-	3
2	Применение генеративного дизайна в области веб и визуального дизайна	5	10	-	3
3	Применение генеративного дизайна в области графического дизайна и индустрии развлечений.	5	10	-	3
4	Перспективы применения и эстетика генеративного дизайна	5	10	-	3
Итого (часов)		20	40	-	12
Форма контроля:		Зачет с оценкой			
Всего по дисциплине:		72 / 2 з.е.			

Темы дисциплины		Количество часов			
№	Наименование	очно-заочная			
		Лекции	Практические занятия	Лабораторные работы	Самост. работа (в т.ч. КР / КП)
1	Общий принцип работы генеративных систем и взаимодействия с ними	4	4	-	11
2	Применение генеративного дизайна в области веб и визуального дизайна	4	4	-	10
3	Применение генеративного дизайна в области графического дизайна и индустрии развлечений.	3	3	-	11
4	Перспективы применения и эстетика генеративного дизайна	4	4	-	10
Итого (часов)		15	15	-	42
Форма контроля:		Зачет с оценкой			
Всего по дисциплине:		72 / 2 з.е.			

СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

Тема 1. Общий принцип работы генеративных систем и взаимодействия с ними

Теоретическая основа генеративных моделей. Эволюционные алгоритмы. Этапы взаимодействия пользователя с системой генеративного дизайна.

Тема 2. Применение генеративного дизайна в области веб и визуального дизайна

Генеративные технологии в области визуального дизайна. Применение генеративного дизайна в области веб-дизайна. Инструменты, упрощающие построение интерфейса, подготовку графики и контента, персонализацию продукта

Тема 3. Применение генеративного дизайна в области графического дизайна и индустрии развлечений.

Генеративные технологии в области графического дизайна и визуализация данных. Фирменный стиль. Применение генеративных технологий для создания нескольких вариантов логотипов и простых элементов фирменного стиля по базовым требованиям пользователя (сервис Logojoy). Визуальные коммуникации. Онлайн-редактор AutoDraw от Google Drawings. Генеративные технологии в области дизайна плакатов и упаковок. Визуализация данных и инфографика. Применение алгоритмических решений для создания графики, спрайтов и интерфейсов, содержащих регулярно меняющиеся данные (отчеты, котировки и т. д.) (офлайн-программа NodeBox). Генеративный дизайн в области графического дизайна. Генеративный дизайн в области искусства. Автономное развитие и бесконечная генерация графических объектов. Генеративный дизайн в области игровой индустрии. Алгоритмическая генерация ландшафтов (компьютерная игра No Mans Sky). Генеративные технологии в области видеопродакшн. Инструменты для смешивания и совмещения визуальных эффектов (медиасервис Resolume). Генеративный дизайн в области разработки видеоигр.

Тема 4. Перспективы применения и эстетика генеративного дизайна

Перспективы применения и развития генеративного дизайна. Генеративная перспектива.

7. ПРИМЕРНАЯ ТЕМАТИКА КУРСОВЫХ РАБОТ

Курсовая работа не предусмотрена

8. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ: Приложение 1.

9. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ:

9.1. Рекомендуемая литература:

Основная литература:

1.Абрамова Л. В. Инструментальные средства информационных систем: учебное пособие. Северный (Арктический) федеральный университет (САФУ), 2013-118 с.

Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=436131

2. Проектирование приложений для Modern UI. Москва: Национальный Открытый Университет «ИНТУИТ», 2016-247 с.

Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=429125

3.Катунин Г. П. Создание мультимедийных презентаций: учебное пособие. Новосибирск: Сибирский государственный университет телекоммуникаций и информатики, 2012-221с.

Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=431524

4. Барановой Е.В. Цифровое образование в терминах: учебно-методическое пособие. Санкт-Петербург: Российский государственный педагогический университет им. А.И. Герцена (РГПУ), 2020.-164с.

Режим доступа: https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=692454

9.2. Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), включая перечень лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения.

При осуществлении образовательного процесса по данной учебной дисциплинепредполагается использование:

Лицензионное программное обеспечение:

1. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293);

2. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);

3. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726).

Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;

2. Архиватор 7-Zip;

3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;

4. ZOOM - программа для организации видеоконференций;

5. Медиаплеер VLC

9.3. Перечень современных профессиональных баз данных, информационных справочных систем и ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет»

1. Университетская библиотечная система online Библиоклуб.ру - <https://biblioclub.ru/>
2. Генеративное искусство - <https://techblog.sdstudio.top/generativnoe-iskusstvo-luchshie-primery-instrumenty-i-hudozhniki-2021/>
3. Генеративный дизайн - https://teletype.in/@3dpapa/VJp0_aDTV
4. Генеративный дизайн: эффекты и возможности для проектирования объектов – <https://автомеханика38.рф/fakty/generativnyi-dizain-effekty-i-vozmoznosti-dlya-proektirovaniya-obektov>

10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

1. Оборудованные учебные аудитории, в том числе с использованием видеопроектора и подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

Аудитории для самостоятельной работы с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

2. Компьютерный класс с подключением к сети «Интернет» и доступом в электронную информационно-образовательную среду Института.

3. Аудио и видеоаппаратура.

4. Учебно-наглядное оборудование.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

Помещение для самостоятельной работы. Аудитория оснащена оборудованием и техническими средствами обучения:

а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная

б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки.

в) 11 компьютеров, подключенных к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна»

11. МЕТОДИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ

Продуктивность усвоения учебного материала во многом определяется интенсивностью и качеством самостоятельной работы студента. Самостоятельная работа предполагает формирование культуры умственного труда, самостоятельности и инициативы в поиске и приобретении знаний; закрепление знаний и навыков, полученных на всех видах учебных занятий; подготовку к предстоящим занятиям, выполнение творческих работ. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности. Самостоятельный труд развивает такие качества, как организованность, дисциплинированность, волю, упорство в достижении поставленной цели, вырабатывает умение анализировать факты и явления, учит самостоятельному мышлению, что приводит к развитию и созданию собственного мнения, стиля, своих взглядов.

Основу самостоятельной работы студента составляет работа с рекомендованной учебной и иллюстративной литературой.

Подготовка к практическому занятию включает 2 этапа:

1 – организационный;

2 - закрепление и углубление теоретических и практических знаний.

На первом этапе студент планирует свою самостоятельную работу, которая включает:

- уяснение задания на самостоятельную работу;
- подбор рекомендованной литературы;

Второй этап включает непосредственную подготовку студента к занятию. Начинать надо с изучения рекомендованной литературы. Необходимо помнить, что на занятиях обычно рассматривается не весь материал, а только его часть. Остальная его часть восполняется в процессе самостоятельной работы. В связи с этим работа с рекомендованной литературой обязательна.

В процессе этой работы студент должен стремиться понять и запомнить основные задачи рассматриваемого материала, примеры, поясняющие его, а также разобраться в иллюстративном материале.

В процессе подготовки к занятиям рекомендуется взаимное обсуждение материала, во время которого закрепляются знания, а также приобретается практика в изложении и разъяснении полученных знаний, развивается речь.

При необходимости следует обращаться за консультацией к преподавателю. Идя на консультацию, необходимо хорошо продумать вопросы, которые требуют разъяснения.

В начале занятия студенты под руководством преподавателя более глубоко осмысливают теоретические положения по теме занятия, пытаются применить эти знания при выполнении творческих работ, серий эскизов. В процессе обсуждения ошибок и удачных вариантов разработанных серий эскизов, вырабатывается уверенность в умении правильно использовать приобретенные знания для решения практических задач.

Методические рекомендации для обучающихся с ОВЗ и инвалидов по освоению дисциплины

Обучающиеся из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья имеют возможность изучать дисциплину по индивидуальному плану, согласованному с преподавателем и деканатом.

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего и специального назначения.

При освоении дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья по индивидуальному плану предполагаются: изучение дисциплины с использованием информационных средств; индивидуальные консультации с преподавателем (разъяснение учебного материала и углубленное изучение материала),

индивидуальная самостоятельная работа.

В процессе обучения студентам из числа инвалидов и лиц с ограниченными возможностями здоровья информация предоставляется в формах, адаптированных к ограничениям их здоровья и восприятия информации:

Для лиц с нарушениями зрения:

- в печатной форме увеличенным шрифтом,
- в форме электронного документа (с возможностью увеличения шрифта).

В случае необходимости информация может быть представлена в форме аудиофайла.

Для лиц с нарушениями слуха:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Для лиц с нарушениями опорно-двигательного аппарата:

- в печатной форме,
- в форме электронного документа.

Данный перечень может быть конкретизирован в зависимости от контингента обучающихся.

Индивидуальные консультации с преподавателем проводятся по отдельному расписанию, утвержденному заведующим кафедрой (в соответствии с индивидуальным графиком занятий обучающегося).

Индивидуальная самостоятельная работа обучающихся проводится в соответствии с рабочей программой дисциплины и индивидуальным графиком занятий.

Текущий контроль по дисциплине осуществляется в соответствии с фондом оценочных средств, в формах адаптированных к ограничениям здоровья и восприятия информации обучающихся.

Автономная некоммерческая организация высшего образования
«ИНСТИТУТ БИЗНЕСА И ДИЗАЙНА»
ФАКУЛЬТЕТ ДИЗАЙНА И МОДЫ

Фонд оценочных средств

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Б1.О.11 «ГЕНЕРАТИВНЫЙ ДИЗАЙН»

Для направления подготовки:

54.04.01 «Дизайн»

(уровень магистратуры)

Типы задач профессиональной деятельности:

проектный

Направленность (профиль):

«Визуальный дизайн»

Форма обучения:

очная/очно-заочная

Результаты обучения по дисциплине

Код и наименование компетенции	Индикаторы достижения компетенции	Результаты обучения
<p>ОПК-3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи</p>	<p>ОПК-3.1. Разрабатывает концептуальную проектную идею, визуализируя образ проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, прорабатывает эскизы объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><u>Знать:</u> методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение <u>Уметь:</u> разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ <u>Владеть:</u> навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>
<p>ПК-2. Способен к концептуальной и художественно-технической разработке дизайн-проектов систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, и согласование с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>ПК-2.2. Готов к выполнению визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработка эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><u>Знать:</u> средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; принципы выбора вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта <u>Уметь:</u> подбирать и применять средства графического дизайна и специальные компьютерные программы для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; варианты художественно-технических решений дизайн-проекта <u>Владеть:</u> навыками выбора средства графического дизайна и специальных компьютерных программ для визуализации образов проектируемой системы в целом и ее составляющих; вариантов художественно-технических решений дизайн-проекта</p>

Показатели оценивания результатов обучения

Шкала оценивания			
неудовлетворительно	удовлетворительно	хорошо	отлично
<p>Не знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p>Не умеет: разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p>Не владеет: навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>	<p>В целом знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p>В целом умеет: разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p>В целом владеет: навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>	<p>Знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p>Умеет: разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p>Владеет: навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>	<p>В полном объеме знает: методику и этапы разработки проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; средства графического дизайна, специальное программное обеспечение</p> <p>В полном объеме умеет: разрабатывать концептуальную идею, визуализировать образ проектируемой системы и ее составляющих, прорабатывать эскизы средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p> <p>В полном объеме владеет: навыком разработки и навыком разработки концептуальной идеи проекта, техникой визуализации образа проектируемой системы и ее составляющих, техникой проработки эскизов средствами графического дизайна и специальных компьютерных программ</p>

Оценочные средства

Задания для текущего контроля

Темы рефератов:

1. Применение генеративного дизайна при проектировании изделий
2. Перспективы применения технологии генеративного дизайна в проектировании
3. Цифровое проектирование с применением генеративного дизайна
4. Генеративный дизайн в области разработки видеоигр

Оценка рефератов производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

Промежуточная аттестация

Примерные вопросы к экзамену:

1. Теоретические основы генеративных моделей
2. Этапы взаимодействия пользователя с системой генеративного дизайна
3. Применение генеративного дизайна в области визуального дизайна
4. Применение генеративного дизайна в области веб-дизайна
5. Система визуального дизайна Autodesk Dreamcatcher
6. Инструменты, упрощающие построение интерфейса и подготовку графики
7. Применение генеративного дизайна в области визуального дизайна
8. Применение генеративных технологий для создания логотипов
9. Генеративные технологии в сфере визуализации данных и инфографики
10. Применение алгоритмических решений для создания графики, интерфейсов, содержащих регулярно меняющиеся данные
11. Генеративный дизайн в области искусства
12. Генеративный дизайн в области игровой индустрии
13. Инструменты для смешивания и совмещения визуальных эффектов
14. Перспективы применения генеративного дизайна
15. Эстетика генеративного дизайна

Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

4-балльная шкала (экзамен, зачет с оценкой)	Двух- балльная шкала (зачет)	Показатели	Критерии
Отлично	зачтено	1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания.	глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы
Хорошо		2. Аргументирован ность выводов.	глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки
Удовлетворительно		3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость.	знание структуры основного учебно-программного материала, основных положений теории при наличии существенных пробелов в деталях, затруднения при практическом применении теории, существенные ошибки при ответах на вопросы преподавателя
Неудовлетворительно	Не зачтено		существенные пробелы в знаниях основных положений теории, не владение терминологией, основными методиками, не способность формулировать свои мысли, применять на практике теоретические положения, отвечать на вопросы преподавателя

Разработчик (и): Михалина Татьяна Николаевна, доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

ФОС для проведения промежуточной аттестации одобрен на заседании кафедры дизайна (протокол № 3 от 29.06.2023г.).