



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

Рецензент: Шичков Игорь Викторович - доцент кафедры дизайна АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна», член Союза дизайнеров России.

«29» июня 2023 г.



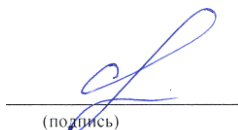
(подпись)

/Т.Н. Михалина /

Рабочая программа разработана в соответствии с требованиями ФГОС ВО 54.03.01 Дизайн (уровень бакалавриата), утв. Приказом Министерства образования и науки РФ № 1015 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. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

**Цель:** обучение студентов выполнению всех этапов проектирования видеороликов и овладению приемами практических навыков видеосъёмки и режиссуры монтажа.

**Задачи:**

- ознакомление с этапами разработки видео в графическом и цифровом дизайне;
- овладение навыками создания сценария видеоролика;
- овладение навыками раскадровки и видеомонтажа;
- приобретение навыков проектирования видео контента на различных планах;
- приобретение навыков работы с профессиональным программным обеспечением для создания видео контента по стандартам индустрии.

## 2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП

### 2.1. Место дисциплины в учебном плане:

**Блок:** Блок 1. Дисциплины (модули).

**Часть:** Часть, формируемая участниками образовательных отношений, элективные дисциплины.

**Осваивается:** по очной форме обучения – 5 семестр, по очно-заочной форме обучения - 7 семестр.

## 3. КОМПЕТЕНЦИИ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

**ПК-2** - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией

## 4. РЕЗУЛЬТАТЫ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ ОБУЧАЮЩИМСЯ

| Код и наименование компетенции  | Индикаторы достижения компетенции  | Результаты обучения   |
|---|--|---|
| ПК-2 - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией | ПК-2.2.<br>Создает прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах | <b>Знать:</b> методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях<br><b>Уметь:</b> создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях<br><b>Владеть:</b> методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях |

## 5. ОБЪЕМ ДИСЦИПЛИНЫ И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ВИДОВ УЧЕБНОЙ РАБОТЫ ПО СЕМЕСТРАМ

Общая трудоемкость дисциплины «Видеографика» для студентов очной и очно-заочной формы обучения, реализуемой в АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна» по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, составляет: 4 з.е. / 144 час.

| Вид учебной работы                     | Всего число часов и (или) зачетных единиц<br>(по формам обучения) |                     |
|--|---|---------------------|
|  | <b>Очная</b>  | <b>Очно-заочная</b> |
| <b>Аудиторные занятия</b>              | 72  | 18                  |
| <i>в том числе:</i>                    |   |                     |
| Лекции                                 | 36  | 9                   |
| Практические занятия                   | 36  | 9                   |
| Лабораторные работы                    | -   | -                   |
| <b>Самостоятельная работа</b>          | 36  | 90                  |
| <i>в том числе:</i>                    |   |                     |
| часы на выполнение КР / КП             | -   | -                   |
| <b>Промежуточная аттестация:</b>       |   |                     |
| Вид                                    | Экзамен – 5 семестр   | Экзамен – 7 семестр |
| Трудоемкость (час.)                    | 36  | 36                  |
| <b>Общая трудоемкость з.е. / часов</b> | 4 з.е. / 144 час.   | 4 з.е. / 144 час.   |

## 6. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

| Темы дисциплины             |   | Количество часов        |                      |                     |                                    |
|-----------------------------|---|-------------------------|----------------------|---------------------|------------------------------------|
|                             |   | Очная                   |                      |                     |                                    |
| №                           | Наименование                                    | Лекции                  | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа<br>(в т.ч. КР / КП) |
| 1                           | Сфера применения видео в дизайне                | 2                       | 2                    | -                   | 2                                  |
| 2                           | Проектирование монтажных роликов                | 8                       | 8                    | -                   | 8                                  |
| 3                           | Проектирование видеороликов на различных планах | 8                       | 8                    | -                   | 8                                  |
| 4                           | Монтаж звука                                    | 6                       | 6                    | -                   | 6                                  |
| 5                           | Работа со светом                                | 6                       | 6                    | -                   | 6                                  |
| 6                           | Проектирование фотофильма                       | 6                       | 6                    | -                   | 6                                  |
| Итого (часов)               |   | 36                      | 36                   | -                   | 36                                 |
| <b>Форма контроля:</b>      |   | <i>Экзамен, 36 час.</i> |                      |                     |                                    |
| <b>Всего за 5 семестр:</b>  |   | <b>144 / 4 з.е.</b>     |                      |                     |                                    |
| <b>Всего по дисциплине:</b> |   | <b>144 / 4 з.е.</b>     |                      |                     |                                    |

| Темы дисциплины             |   | Количество часов        |                      |                     |                                    |
|-----------------------------|---|-------------------------|----------------------|---------------------|------------------------------------|
|                             |   | Очно-заочная            |                      |                     |                                    |
| №                           | Наименование                                    | Лекции                  | Практические занятия | Лабораторные работы | Самост. работа<br>(в т.ч. КР / КП) |
| 1                           | Сфера применения видео в дизайне                | 2                       | 2                    | -                   | 15                                 |
| 2                           | Проектирование монтажных роликов                | 1                       | 1                    | -                   | 15                                 |
| 3                           | Проектирование видеороликов на различных планах | 2                       | 2                    | -                   | 15                                 |
| 4                           | Монтаж звука                                    | 1                       | 1                    | -                   | 15                                 |
| 5                           | Работа со светом                                | 1                       | 1                    | -                   | 15                                 |
| 6                           | Проектирование фотофильма                       | 2                       | 2                    | -                   | 15                                 |
| Итого (часов)               |   | 9                       | 9                    | -                   | 90                                 |
| <b>Форма контроля:</b>      |   | <i>Экзамен, 36 час.</i> |                      |                     |                                    |
| <b>Всего за 7 семестр:</b>  |   | <b>144 / 4 з.е.</b>     |                      |                     |                                    |
| <b>Всего по дисциплине:</b> |   | <b>144 / 4 з.е.</b>     |                      |                     |                                    |

## СОДЕРЖАНИЕ ТЕМ ДИСЦИПЛИНЫ

### ***Тема 1. Сфера применения видео в дизайне***

Проект как совокупность различных видов деятельности дизайнера. Специфика проектной культуры в графическом и цифровом дизайне. Классификация объектов проектной деятельности в графическом и цифровом дизайне. Этапы разработки видеографики.

### ***Тема 2. Проектирование монтажных роликов***

Раскадровка: общие принципы. Этапы разработки раскадровки. Исследование. Пользовательские сценарии. Структура раскадровки. Определение стилистики. Дизайн концепция. Введение в монтаж. Виды видеомонтажа. Техники монтажа. Подготовка материалов для видео.

### ***Тема 3. Проектирование видеороликов на различных планах***

Понятие плана и ракурса в видео. Стилистика. Средства выразительности. Элементы видео. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры видео. Цветовые схемы и макеты дизайна.

### ***Тема 4. Монтаж звука***

Саунд-дизайн. Оборудование для записи звука. Типы звука аудиовизуальных произведений: интершум, речь и музыка. Способы взаимодействия всех типов в одном кадре. Методы применения техники переозвучивания. Обработка и сведение звука. Микшер аудиодорожек. Звуковые эффекты. Работа с текстом и титрами в целом.

### ***Тема 5. Работа со светом***

Типы источников света, основные принципы освещения. Осветительное оборудование. Способы моделирования освещения. Классическое киношное и картинное освещение. Виды хромакея. Работа с хромакеем.

### ***Тема 6. Проектирование фотофильма***

Начальные этапы разработки сценария. Сторителлинг. Введение в сценарную драматургию. Стилистика. Средства выразительности. Элементы фотофильма. Композиционные элементы. Разработка логической и физической структуры фотофильма. Спецэффекты и переходы. Понятие рендера. Рендер эффектов. Цветовые схемы и макеты дизайна. Применение типографики.

## 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:

1. Кашевский П.А. Шрифты: учебное пособие, Минск: «Літаратура і Мастацтва», 2012.  
*режим доступа:* [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=139774](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=139774)
2. Клещев О.И. Типографика: учебное пособие, Екатеринбург, 2016.  
*режим доступа:* [http://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=455452](http://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=455452)
3. Костюченко О. А. Творческое проектирование в мультимедиа: монография. Издательство: Москва, Берлин: Директ-Медиа, 2015.  
*режим доступа:* <https://pda.biblioclub.ru/index.php?page=book&id=429292&sr=1>
4. Майстренко, Н.В. Мультимедийные технологии в информационных системах: учебное пособие - Тамбов: Издательство ФГБОУ ВПО «ТГТУ», 2015.  
*режим доступа:* <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=444959>
5. Пронин, А.А. Как написать хороший сценарий: учебник / А.А. Пронин. - 2-е изд., испр. и доп. - Москва: Директмедиа Паблишинг, 2019.  
*режим доступа:* <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=496553>
6. Съёмочное мастерство: учебно-методический комплекс - Кемерово: КемГУКИ, 2014.  
*режим доступа:* <http://biblioclub.ru/index.php?page=book&id=275522>
7. Цыганков В. А. Фирменный стиль или корпоративная идентификация: учебное пособие - Москва: ООО «Сам Полиграфист», 2015.  
*режим доступа:* [https://biblioclub.ru/index.php?page=book\\_red&id=488275](https://biblioclub.ru/index.php?page=book_red&id=488275)

### 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 дисциплине предполагается использование:

#### Лицензионное программное обеспечение:

1. Windows 10 Pro Professional (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
2. Microsoft Office Professional Plus 2019 (Договор: Tr000391618, Лицензия: V8732726);
3. Kaspersky Endpoint Security KL4863RAPFQ (Договор: Tr000583293).

#### Свободно распространяемое программное обеспечение:

1. Браузер Google Chrome;
2. Браузер Yandex;
3. Adobe Reader - программа для просмотра, печати и комментирования документов в формате PDF;
4. ZOOM - программа для организации видеоконференций.

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

1. Behance.net – ресурс для сбора референсов и просмотра графического материала.
2. Biblioclub.ru – университетская библиотечная система online
3. Demiart портал - форум по работе с Adobe Photoshop, Adobe Illustrator и 3DS max <http://demiart.ru>
4. Vimeo.com – видео-ресурс для сбора референсов и просмотра мультимедийного материала.
5. Window.edu.ru – единое окно доступа к образовательным ресурсам



## 10. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

Учебные занятия проводятся в учебных аудиториях для проведения учебных занятий, оснащенные оборудованием и техническими средствами обучения.

Учебная аудитория для проведения учебных занятий, компьютерный класс. Имеет оснащение:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиапроектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) наглядные пособия в цифровом виде, слайд-презентации, видеофильмы, макеты и т.д., которые применяются по необходимости в соответствии с темами (разделами) дисциплины;
- г) персональные компьютеры, подключенные к сети «Интернет», с обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду АНО ВО «Институт бизнеса и дизайна».

Помещение для самостоятельной работы оснащено:

- а) учебной мебелью: столы, стулья, доска маркерная учебная;
- б) стационарный широкоформатный мультимедиа-проектор Epson EB-X41, экран, колонки;
- в) персональные компьютеры, подключенные 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

Изучение курса «Видеографика» предполагает большой удельный вес самостоятельной работы студентов. Приступая к изучению данной учебной дисциплины, следует ознакомиться с предложенным преподавателем графиком учебного процесса, включающим самостоятельную работу. На основе этого графика можно четко планировать объем работы и время, необходимое для выполнения внеаудиторной работы, подготовки к практическим занятиям и контрольным формам обучения.

Целью самостоятельной работы является углубленное усвоение учебного материала, развитие способностей, творческой активности, проявление индивидуального интереса к изучению отдельных тем и вопросов дисциплины.

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, экзаменам; выполнение контрольных работ. 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, своих взглядов. Умение работать самостоятельно необходимо не только для успешного усвоения содержания учебной программы, но и для дальнейшей творческой деятельности.

Самостоятельная работа студентов направлена на решение следующих задач:

- формирование творческих умений и навыков при разработке видеороликов;
- закрепление теоретического материала, полученного на лекциях;
- освоение графических приёмов и методов при выполнении домашних заданий;
- формирование эстетического вкуса.

В процессе изучения дисциплины «Видеографика» самостоятельная работа студентов предполагает:

1. Чтение учебной, научной и научно-популярной литературы.
2. Изучение этапов разработки видеороликов.
3. Подготовка к лекционным и практическим занятиям.
4. Выполнение видеосъемки, монтажа и обработки видеоматериала.
5. Подготовка к семестровому зачету-просмотру.

### ***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.

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

Кафедра дизайна

**Фонд оценочных средств**

Текущего контроля и промежуточной аттестации  
по дисциплине (модулю)

**Б1.В.ДЭ.03.02 «ВИДЕОГРАФИКА»**

**Для направления подготовки:**

54.03.01 Дизайн  
(уровень бакалавриата)

**Типы задач профессиональной деятельности:**

*проектный*

**Направленность (профиль):**

«Гейм - дизайн»

**Форма обучения:**

очная, очно-заочная

**Москва 2023**

*Результаты обучения по дисциплине*

| Код и наименование компетенции  | Индикаторы достижения компетенции  | Результаты обучения   |
|---|--|---|
| ПК-2 - Способен разрабатывать дизайн-концепцию видеоигры в соответствии с технической документацией | ПК-2.2.<br>Создает прототип видеоигры в системах трехмерного моделирования, графических редакторах и иных средах | <b>Знать:</b> методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях<br><b>Уметь:</b> создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях<br><b>Владеть:</b> методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях |

*Показатели оценивания результатов обучения*

| Шкала оценивания  |  |  |  |
|---|--|--|--|
| неудовлетворительно   | удовлетворительно  | хорошо   | отлично  |
| <p><b>Не знает:</b> методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p><b>Не умеет:</b> создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p><b>Не владеет:</b> методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> | <p><b>В целом знает:</b> методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p><b>В целом умеет:</b> создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p><b>В целом владеет:</b> методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> | <p><b>Знает:</b> методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p><b>Умеет:</b> создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p><b>Владеет:</b> методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> | <p><b>В полном объеме знает:</b> методы работы в специализированных программах для построения геометрических проекций трёхмерной модели сцены на плоскости (например, экран компьютера) или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p><b>В полном объеме умеет:</b> создавать изображения или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> <p><b>В полном объеме владеет:</b> методами создания изображений или видео путём моделирования объектов в трёх измерениях</p> |

## **Оценочные средства**

### **Задания для текущего контроля**

#### ***Задание 1. Создание мудд-борда***

Выполнить исследование и выбрать тему. Определить концепцию. Собрать информацию в виде картинок, иллюстраций, фотографий, вырезок. Создать муддборд.

#### ***Задание 2. Монтаж кадров (склейка)***

Выполнить монтаж двух кадров, снятых самостоятельно, сохраняя первый кадр одинаковым, в четырех монтажных логиках: «вопрос-ответ», «тавтология», «сравнение», «обман». Смонтировать два кадра, используя разные виды технических склеек.

#### ***Задание 3. Создание сценария***

Выбрать тему, выполнить по ней исследование. Определить цель, сформулировать идею. Разработать сюжет, выстраивая линии поведения персонажей в заданных ситуациях. Выполнить корректировку и оформление сценария.

#### ***Задание 4. Монтаж видеоролика***

Выполнить исследование и выбрать тему. Самостоятельно выполнить съемку видео ролика на выбранную тему. Видеоролик должен состоять из трех отдельных сюжетов (частей, сцен). Произвести монтаж (соединение) этих трех частей с помощью выбранного программного обеспечения.

Оценка творческого задания производится по шкале «зачтено» / «не зачтено».

### **Промежуточная аттестация**

#### **Примерные вопросы к экзамену**

1. Анализ собранного материала.
2. Формирование рабочей гипотезы (бриф).
3. Креативная идея на основе брифа.
4. Дайте описание концептуального проекта.
5. Дайте описание эскизного дизайн-проекта.
6. Суть понятия образа в дизайн-проектировании.
7. Работа над эскизом.
8. Описание и обоснование принятых решений.
9. Роль концептуального рисунка в реализации креативного замысла.
10. Содержание кадра.
11. Средства выразительного динамического изображения.
12. Раскадровка как графический сценарий видеоролика.
13. Технические виды склеек.
14. Компьютерные программы для 2D и 3D компьютерной анимации.
15. Световая коррекция изображений.
16. Средства выразительности движущегося изображения.
17. Синописис.
18. Монтажная фраза.
19. Монтаж материалов с использованием видеопереходов и эффектов.
20. Типы звука.
21. Синхронизация звуковых дорожек на монтаже.
22. Этапы постпродакшена

23. Значение рекламно-графического комплекса в дизайн-проектировании.  
 24. Значение трехактной структуры в драматургии мультимедийных проектов.

### Критерии оценки при проведении промежуточной аттестации

| 4-балльная шкала<br>(экзамен, зачет с<br>оценкой) | 2-балльная<br>шкала<br>(зачет) | Показатели   | Критерии   |
|---|--------------------------------|--|--|
| Отлично   | Зачтено                        | 1. Полнота ответов на вопросы и выполнения задания.<br>2. Аргументированность выводов.<br>3. Умение перевести теоретические знания в практическую плоскость. | глубокое знание теоретической части темы, умение проиллюстрировать изложенное примерами, полный ответ на вопросы, способен применять умения при решении общих и нетиповых задач  |
| Хорошо  |                                |  | глубокое знание теоретических вопросов, ответы на вопросы преподавателя, но допущены незначительные ошибки, способен применять умения при решении общих задач  |
| Удовлетворительно                                 |                                |  | 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, имеет навыки в ограниченной области профессиональной деятельности |
| 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 заседания кафедры № 3 от «29» июня 2023 г.).