

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Алтайский государственный гуманитарно-педагогический университет имени В.М. Шукшина»
(АГГПУ им. В.М. Шукшина)

Кафедра изобразительного искусства, технологии и дизайна



Утверждаю
проректор по учебной работе
 М.В. Довыдова
«07» мая 2024 г.

**РАБОЧАЯ ПРОГРАММА УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЫ
Б1.О.04.04 ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ГРАФИЧЕСКОМ ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: **54.03.01 Дизайн**

Профиль Имидж-дизайн

Квалификация	бакалавр
--------------	-----------------

Форма обучения **очная**

Составитель:
старший преподаватель кафедры
изобразительного искусства,
технологии и дизайна

Копытина А.В.

РЕКОМЕНДОВАНА К ИСПОЛЬЗОВАНИЮ В УЧЕБНОМ ПРОЦЕССЕ

На заседании кафедры изобразительного искусства, технологии и дизайна

(протокол № 4 от 27 февраля 2024)

Заведующий кафедрой  Н.С. Мамырина

1. ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ДИСЦИПЛИНЫ

Целью дисциплины является формирование у студентов владением студентами теоретическими и практическими знаниями по созданию плоскостных графических работ, информационных графических носителей и прочей полиграфической рекламной продукции.

Задачи изучения дисциплины:

- приобретение знаний в области графического дизайна, искусства и рекламы;
- развитие студентами умений и навыков создания графических композиций, рекламных материалов; создания электронных макетов книг, брошюр, рисунков, плакатов.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Проектирование в графическом дизайне» входит в состав обязательного модуля дисциплин специализации вариативной части.

Для освоения данной дисциплины студенты используют знания, умения, навыки, сформированные дисциплинами Проектная графика, Пропедевтика:

Освоение данной дисциплины является необходимой основой для последующего прохождения государственной итоговой аттестации, проектно-технологической практики.

3. ТРЕБОВАНИЯ К РЕЗУЛЬТАТАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс изучения дисциплины направлен на формирование и развитие общекультурных компетенций:

УК-6 - Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни;

ОПК-3 - Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ОПК-4 - Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;

ОПК-5 - Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях;

ПК-2 - Способен проектировать графическую продукцию и средства визуальной коммуникации.

Наименование и код индикаторов достижения компетенции:

Обучающийся должен:

знать:

- способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей; стратегии личностного развития, методы эффективного планирования времени (3.1);
- основные составляющие дизайн-проекта и их содержание (3.2);
- современную шрифтовую культуру и способы проектной графики (3.5);
- критерии оценки работ в области изобразительного искусства и дизайна (3.2);
- основы композиции в графическом дизайне (3.1);
- основы визуальной коммуникации (3.2);
- основы теории и методологии в графическом дизайне (3.3).
- художественно-техническое редактирование (3.4).

уметь:

- определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долгосредне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов, планировать свою жизнедеятельность на период обучения в образовательной организации (У.1);
- осуществлять предпроектный анализ для представления авторской идеи дизайн-проекта (У.2);
- применять законы цветовой гармонизации (У.3)

- оформлять работы для представления на выставку, конкурс или фестиваль по различным видам изобразительного искусства и дизайна (У.2);
- решать основные типы проектных задач в графическом дизайне (У.1);
- проектировать графическую продукцию и средства визуальной коммуникации (У.2);
- обосновывать концептуальные дизайн-предложения (У.3).

владеть:

- инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей (В.1);
- компьютерными технологиями для представления проектной идеи (В.2);
- приемами макетирования и (или) моделирования формы в работе над проектом (В.4);
- навыками составления экспозиционного пространства выставки в области изобразительного искусства и дизайна (В.1);
- приемами организации проектного материала (В.1);
- современными компьютерными технологиями типографики (В.2);
- выполнением проекта в материале (В.4).

4. Объем дисциплины и виды учебной работы

Вид учебной работы	Всего часов	Семестры					
		3	4	5	6	7	8
Аудиторные занятия (всего)	306	72	50	44	50	44	46
В том числе:							
Лекции (Л)	6	2		2		2	
Практические занятия (ПЗ)	300	70	50	42	50	42	46
Самостоятельная работа (всего)	549	144	67	100	67	100	71
Вид промежуточной аттестации:		Зачет с оц	экзамен	Зачет с оц	экзамен	Зачет с оц	экзамен
Общая трудоемкость: часы	936	216	144	144	144	144	144
зачетные единицы	26	6	4	4	4	4	4

5. Содержание дисциплины

Всего часов	Наименование раздела дисциплины	Содержание раздела
ЛЕКЦИИ (3 СЕМЕСТР) – 2 часа		
2 ч.	Графический дизайн	История. Виды. Объекты. Стили.
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (3 СЕМЕСТР) – 70 часов		
10 ч.	Мастер-класс - 4 часа Понятие модуля и генезис шрифта. Монограмма	Выполняются эскизы на формате А3. Итоговый вариант выполняется на формате А3, графический материал.
20 ч.	Экслибрис	Выполняются эскизы на формате А3. Итоговый вариант выполняется на формате А3, графический материал.
20 ч.	Ассоциативно-образная шрифтовая композиция	Шрифтовая композиция выполняется в цвете на формате А3 (выполняется на основе образов флоры и фауны).
20 ч.	Трафарет и шаблон	Создание трафарета рубленного и художественного шрифта
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (3 СЕМЕСТР) – 144 часа		
40 ч	Понятие модуля и генезис шрифта. Монограмма	Выполняются эскизы на формате А3. Итоговый вариант выполняется на формате А3, графический материал.
40 ч	Экслибрис	Выполняются эскизы на формате А3. Итоговый вариант выполняется на формате А3,

		графический материал.
40 ч	Ассоциативно-образная шрифтовая композиция	Шрифтовая композиция выполняется в цвете на формате А3 (выполняется на основе образов флоры и фауны).
24	Трафарет и шаблон	Создание трафарета рубленного и художественного шрифта
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (4 СЕМЕСТР) – 50 часов		
18 ч.	Мастер-класс - 4 часа Пиктограммы	Разработка пиктограмм для городской среды и прилегающей к городу территории. Выполняются эскизы на формате А3. Итоговый вариант выполняется на формате А3, графический материал.
18 ч.	Логотип, знак	Ребрендинг логотипа, торгового знака Выполняются эскизы на формате А3. Итоговый вариант выполняется на формате А3, графический материал.
14 ч.	Визитная карточка	Выполняется в графическом редакторе на основе разработанного логотипа. Формат А8.
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (4 СЕМЕСТР) – 67 часов		
20 ч.	Урок по обучению программе PhotoShope. Пейзаж 1	Выполнить обучающий урок по работе в растровом графическом редакторе. Формат А4
20 ч.	Урок по обучению программе PhotoShope. Пейзаж 2.	Выполнить обучающий урок по работе в растровом графическом редакторе. Формат А4
27 ч.	Урок по обучению программе PhotoShope. Коллаж	Выполнить обучающий урок по работе в растровом графическом редакторе. Формат А4
ПОДГОТОВКА К ЭКЗАМЕНУ – 27 ЧАСОВ		
ЛЕКЦИИ (5 СЕМЕСТР) – 2 часа		
2 ч.	Дизайн рекламы	Композиция. Цвет. Шрифт
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (5 СЕМЕСТР) – 42 часа		
12 ч.	Мастер-класс - 4 часа Обложка портфолио	Выполняется на формате А5. Эскизные поиски оформляются на картоне формата А2.
16 ч.	Рекламный плакат	Выполняется в векторном редакторе на выбор. Размер плаката 3 на 6 метров.
14 ч.	Социальный плакат	Выполняется в векторном редакторе на выбор. Размер плаката 3 на 6 метров.
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (5 СЕМЕСТР) – 100 часов		
30 ч.	Открытка 1	Выполнить обучающий урок по работе в векторном графическом редакторе. Формат А4
30 ч.	Открытка 2	Выполнить обучающий урок по работе в векторном графическом редакторе. Формат А4
40 ч.	Открытка 3	Выполнить обучающий урок по работе в векторном графическом редакторе. Формат А4
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (6 СЕМЕСТР) – 50 ч.		
50 ч.	Мастер-класс - 4 часа Комплект полиграфии на выбранную тему: - ресторан; - экспозиция; - салон красоты и т.п.	- Вывеска; - Буклет А4; - Благодарственные письма и дипломы А4; - Каталог А5; - Обложка книги отзывов А5; - Пригласительный, подарочный сертификат А6; - Этикетка на работу А8.

САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (6 СЕМЕСТР) – 67 часов		
67 ч.	Комплект полиграфии на выбранную тему: - ресторан; - экспозиция; - салон красоты и т.п.	- Вывеска; - Буклет А4; - Благодарственные письма и дипломы А4; - Каталог А5; - Обложка книги отзывов А5; - Пригласительный, подарочный сертификат А6; - Этикетка на работу А8.
ПОДГОТОВКА К ЭКЗАМЕНУ – 27 ЧАСОВ		
ЛЕКЦИИ (7 СЕМЕСТР) – 2 часа		
2 ч.	Полиграфия. Инфографика.	Печатная продукция. Типографика. Фирменный стиль
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (7 СЕМЕСТР) – 42 ч.		
16 ч.	Мастер-класс - 4 часа Разработка информационного стенда образовательной организации	Выполняется на формате А3. Размер изображения А0.
14 ч.	Разработка буклета образовательной организации	Выполняется на формате А3. Размер изображения А4.
12 ч.	Разработка пресс-вол образовательной организации	Выполняется на формате А3. Размер изображения А0.
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (7 СЕМЕСТР) – 100 часов		
40 ч.	Разработка информационного стенда образовательной организации	Выполняется на формате А3. Размер изображения А0
30 ч.	Разработка буклета образовательной организации	Выполняется на формате А3. Размер изображения А4.
30 ч.	Разработка пресс-вол образовательной организации	Выполняется на формате А3. Размер изображения А0.
ПРАКТИЧЕСКАЯ ПОДГОТОВКА (8 СЕМЕСТР) – 46 ч.		
46 ч.	Мастер-класс - 4 часа Брендбук на тему по выбору: - Бийск; - Алтай; - и т.д. Разработка сувенирной продукции на основе брендбука	Состав брендбук определяется индивидуально. Формат А4. Предварительный чертеж на формате А3. Выполняется в материале. Упаковка.
САМОСТОЯТЕЛЬНАЯ РАБОТА СТУДЕНТА (8 СЕМЕСТР) – 71 час		
71 ч.	Брендбук на тему по выбору: - Бийск; - Алтай; - и т.д. Разработка сувенирной продукции на основе брендбука	Состав брендбук определяется индивидуально. Формат А4. Предварительный чертеж на формате А3. Выполняется в материале. Упаковка.
ПОДГОТОВКА К ЭКЗАМЕНУ – 27 ЧАСОВ		
В интерактивной форме 24 часа Практических (мастер-класс 24 часа)		

6. Лабораторный практикум

Данный вид работ не предусмотрен

7. Примерная тематика курсовых работ

Данный вид работ не предусмотрен

8. Учебно-методическое и информационное обеспечение дисциплины

а) основная литература

1. Аббасов, И.Б. Основы графического дизайна на компьютере в Photoshop CS6 [Электронный ресурс] / И. Б. Аббасов. — Электрон. текстовые данные. — Саратов : Профобразование, 2017. — 237 с. — 978-5-4488-0084-9. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/63805.html>
2. Проектирование. Предметный дизайн [Электронный ресурс] : учебное наглядное пособие для студентов очной формы обучения по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профили подготовки: «Графический дизайн», «Дизайн костюма»; квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / сост. А. Г. Алексеев. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2017. — 95 с. — 978-5-8154-0405-2. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/76340.html>
3. Дрозд, А. Н. Декоративная графика [Электронный ресурс] : учебное наглядное пособие по направлению подготовки 54.03.01 (072500.62) «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / А. Н. Дрозд. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2015. — 84 с. — 978-5-8154-0305-5. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/55762.html>
4. Елисеенков, Г. С. Дизайн-проектирование [Электронный ресурс] : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», профиль «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «магистр» / Г. С. Елисеенков, Г. Ю. Мхитарян. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2016. — 150 с. — 978-5-8154-0357-4. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/66376.html>

б) дополнительная литература

1. Проектирование в графическом дизайне [Электронный ресурс] : сборник описаний практических работ по специальности 070601 «Дизайн», специализации «Графический дизайн», квалификации «Дизайнер (графический дизайн)» / сост. И. В. Пашкова. — Электрон. текстовые данные. — Кемерово : Кемеровский государственный институт культуры, 2011. — 56 с. — 2227-8397. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/22066.html>
2. Зинюк, О. В. Современный дизайн. Методы исследования [Электронный ресурс] : монография / О. В. Зинюк. — Электрон. текстовые данные. — М. : Московский гуманитарный университет, 2011. — 128 с. — 978-5-98079-757-7. — Режим доступа: <http://www.iprbookshop.ru/8444.html>

в)

[http:// www.iprbookshop.ru/](http://www.iprbookshop.ru/) ЭБС IPRbooks
<http://www2.bigpi.biysk.ru/library/news.php>
<https://icdlib.nspu.ru/>
<https://elibrary.ru/defaultx.asp>

9. ОПИСАНИЕ МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЙ БАЗЫ, НЕОБХОДИМОЙ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ЗАНЯТИЙ

№	Наименование программы	№№ лицензий и лицензионных соглашений, № договоров	аудитории
1.	Win10PRO PQR OEM	Контракт №19/5-ЭА от 18.11.2019 (Поставка программно-аппаратного комплекса Студент)	2-215 2-201
2.	Антивирус Касперского	Сублицензионный договор №СЦ-00000310 от 01.03.2022 Лицензия № 26FE-220305-102626-1-2263 (370)	2-215 2-201
3.	Автоматизированная библиотечная информационная система «Ирбис»	Договор №128/29-02-12 от 29.02.2012г.; Договор №С 2-05-11 от 12.05.2012г.; Договор № С 4-06-14, от 17 июня 2014г. (ФГБОУ ВПО "Омский государственный технический университет")	Библиотека, читальный зал
4.	Консультант Плюс	Договор №1127 от 30.12.2021г ООО «Юркомп»	2-215 2-201
5.	Photoshop Elements 7.0 RU	Certificate Number 6255746	2-215
7.	CorelDRAW Graphics Suite	Software Number: LCCDGSX4MIULAA	2-215

	X4 Education License		
8.	Flash Pro CS5 11 Windows Russian	Certificate Number 8229084	2-215
14	Movavi Video Editor Academic Edition 2020	Лицензионный договор на использование программного обеспечения от 26.02.2021г.	2-215 2-201
15	Movavi Photo Editor 6	Лицензионный договор на использование программного обеспечения от 26.02.2021г.	2-215 2-201
16.	Astra Linux Special Edition LibreOffice (текстовый редактор, табличный редактор, программа подготовки презентаций, механизм подключения к внешним СУБД, векторный графический редактор, редактор формул) <i>Редактор растровой графики</i> GIMP v2.8.14 <i>Воспроизведение мультимедиа</i> alsa v1.0.25 VLC v2.2.2	Лицензионный договор № РБТ-14/1617-01-ВУЗ на предоставление права использования программы для ЭВМ от 09.11.2017г.	2-215 2-201
17.	ПАК NITRINO	Контракт №19/5-ЭА от 18.11.2019 (Поставка программно-аппаратного комплекса Студент)	2-215 2-201
СПО по лицензионным соглашениям в свободном распространении, в том числе по GNUGeneralPublicLicense и аналогам: 2 ГИС, 7-Zip, Adobe License: Adobe Flash Player; Adobe Reader, AIMP3, BurnAware Free, CCleaner, Defraggler, Far Manager, Firebird, Foxit Reader, GNU (Geniral Public, cense или аналог) Version 2: Auda City; Blender; DB Designer; FileZilla; Inscapе; Open Office 4; Virtual Dub, VLC Media player; Oracle Vertual Box, GNU (Geniral Public License или аналог) Version 3, Gimp; K-LiteKodecPack, XAMPP, Google Chrome, HEFS, IBExpert, MyTestX, Notepad++, Pascal ABC, Денвер, ictnзор, InternetCensor, Non Vigual Desktop Access (NVDA), LibreOffice			

10. Методические рекомендации по организации изучения дисциплины

10.1 Методические рекомендации для преподавателей по организации изучения дисциплины

Рекомендации по проведению лекционных занятий.

Лекция – презентация представляет собой визуальное восприятие материала в виде подборки слайдов об изучаемом разделе дисциплины. Сопровождается устным объяснением преподавателя, отдельные блоки информации конспектируются студентами.

Рекомендации по проведению практических занятий.

Практические занятия на начальном этапе имеют общий характер, раскрывающий основные моменты создания проекта. Далее работа со студентом проходит индивидуально. В процессе

проведения мастер-классов преподаватель самостоятельно показывает студентам возможные действия для выполнения проекта для всей аудитории обучающихся. В завершении практического занятия анализируется выполненная работа, определяются дальнейшие этапы работы над проектом.

10.2 Методические рекомендации для студентов по организации изучения дисциплины

Рекомендации по освоению дисциплины на лекционных занятиях

На каждом занятии преподаватель дает методические рекомендации по ведению работы, обозначая логические этапы. Соблюдение данных рекомендаций позволит каждому студенту справиться с конкретной поставленной задачей. Лекционное занятие выполняется в виде конспекта. В отдельных случаях возможно выполнение доклада или презентации по теме лекции.

Рекомендации по освоению дисциплины на практических занятиях.

Практические занятия содержат ряд требований по выполнению конкретного задания. При оценивании студента учитываются формат выполненного проекта, техника, эстетическое содержание, степень проработанности, состав проекта, дисциплинированность студента. Практические занятия подразумевают самостоятельную работу студента, в которой существует четко регламентированный состав отчетности.

11. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Текущий контроль по дисциплине «Проектирование в графическом дизайне» представлен как:

- контроль посещаемости студентов на каждом занятии,
- контроль подготовки студентов к каждому практическому занятию, в том числе по которому предусмотрена самостоятельная работа студента,
- оценка этапов выполнения практических заданий.
- просмотр работ в середине семестра на аттестационной неделе, выставление рейтинга студента.

Промежуточный контроль происходит в виде просмотра работ в конце семестра на соответствие всем требованиям к каждой завершенной практической работе. Форму аттестации в виде зачета студент может получить при условии регулярной подготовки к занятиям и удовлетворительного выполнения всех практических заданий семестра.

Критерии, оценивающие качество выполненных студенческих проектов на просмотре:

1. Разнообразие приемов композиционного, образного и функционального творчества.
2. Умение трансформировать проектное решение в поисках оптимальных композиционных ходов.
3. Умение составить образно-психологический план проектируемой объемно-пространственной структуры.
4. Умение работать с аналогами и ориентироваться в архитектурно-исторической среде и понятиях: стиль, масштабность, функция, конструкция.
5. Совершенство технического и художественного исполнения. Мастерство владения макетными и художественно-графическими материалами.
6. Полный объем задания.
7. Оригинальность решения.
8. Владение средствами проектной графики.

ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ 2 КУРС 4 СЕМЕСТР

1. Назовите первоначальные значения англоязычного понятия «дизайн»?
 2. Что такое дизайн?
 3. В чем заключается природа дизайна?
 4. Какие факторы способствовали возникновению дизайна?
 5. Какие науки определяют область необходимых знаний дизайнера-графика?
- Приведите примеры.
6. Приведите примеры первых графических объектов, имеющих утилитарное назначение.
 7. Каким образом потребности человека и общества влияют на дизайнерскую деятельность?
 8. Почему процесс самоопределения графического дизайна носит длительный

характер?

9. Что способствовало развитию потребности в создании графических дизайн-объектов?
10. О чем свидетельствует появление плаката как средства визуальной информации?
11. Назовите социокультурные факторы развития графического дизайна.
12. Каким образом объекты дизайн-графики манипулируют массовым сознанием?
13. Почему именно реклама представляет собой наиболее развивающееся направление графического дизайна?
14. Охарактеризуйте коммуникативную функцию дизайна рекламы.
15. В чем состоит задача графического или визуального дизайна?

ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ 3 КУРС 6 СЕМЕСТР

16. Что представляет собой процесс визуализации культуры?
17. Приведите примеры использования объектов графического дизайна в различных областях массовой информации.
18. В чем заключается креативность мышления дизайнера-графика?
19. Как вы понимаете определение дизайнера-графика как «визуального интерпретатора»?
20. Какую роль в рекламном дизайне играет эстетическая форма?
21. Назовите социокультурные функции графического дизайна?
22. Охарактеризуйте класс трехмерных объектов графического дизайна на основании типологии по типу изобразительной поверхности.

ВОПРОСЫ К ЭКЗАМЕНУ 4 КУРС 8 СЕМЕСТР

1. Проектная деятельность как область знания и сфера профессиональной деятельности
2. Технология разработки дизайн-проекта
3. Планирование рекламной кампании.
4. Креативный бриф (структура).
5. Брендбук и гайдлайн.
6. POS-материалы.
7. Средства распространения рекламы.
8. Креатив в рекламе.
9. Товарные знаки.
10. Фирменный стиль предприятия.
11. Композиция в дизайне рекламы.
12. Оформление выставок.

Планируемые уровни сформированности компетенции у студентов-выпускников вуза

УК-6 «Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни»

-знать:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результата
3.1	способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей; стратегии личностного развития, методы эффективного планирования времени	демонстрирует способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, необходимых для успешного построения траектории саморазвития, демонстрирует знания методов планирования собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей, временной перспективы развития деятельности и требований рынка;

-уметь:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
-----	---------------------	-------------------------------

У.1	определять задачи саморазвития и профессионального роста, распределять их на долго- средне- и краткосрочные с обоснованием их актуальности и определением необходимых ресурсов , планировать свою жизнедеятельность на период обучения в образовательной организации	выстраивает образовательную траекторию в соответствии с будущей профессиональной деятельностью и имеющимися ресурсами, эффективно планирует собственное время
-----	--	---

-владеть навыками

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
В.1	инструментами и методами управления временем при выполнении конкретных задач, проектов, при достижении поставленных целей	владеет отдельными способами выявления и оценки индивидуально-личностных и профессионально-значимых качеств, необходимых для выполнения профессиональной деятельности, выделяет конкретные пути самосовершенствования

Уровни сформированности компетенции:

Составляющие компетенции (знания, умения, владения (навыки))	Показатели сформированности (индикаторы)	УРОВНИ СФОРМИРОВАННОСТИ		
		НИЗКИЙ «3» (описание выраженности индикаторов)	СРЕДНИЙ «4» (описание выраженности индикаторов)	ВЫСОКИЙ «5» (описание выраженности индикаторов)
3.1	демонстрирует способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, необходимых для успешного построения траектории саморазвития, демонстрирует знания методов планирования собственной деятельности с учетом условий, средств, личностных возможностей, временной перспективы развития деятельности и требований рынка	демонстрирует некоторые способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, необходимых для успешного построения траектории саморазвития	демонстрирует большинство способов самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, необходимых для успешного построения траектории саморазвития	демонстрирует все способы самоанализа и самооценки собственных сил и возможностей, необходимых для успешного построения траектории саморазвития
У.1	выстраивает образовательную траекторию в соответствии с будущей профессиональной деятельностью и имеющимися ресурсами, эффективно планирует	частично выстраивает образовательную траекторию в соответствии с будущей профессиональной	выстраивает простую образовательную траекторию в соответствии с будущей профессиональной деятельностью	полностью выстраивает образовательную траекторию в соответствии с будущей профессиональной деятельностью и

	собственное время	деятельностью и имеющимися ресурсами Задания выполнены частично	и имеющимися ресурсами Большинство заданий выполнены	имеющимися ресурсами Все требования, предъявляемые к заданию выполнены.
В.3	выделяет конкретные пути самосовершенствования	частично выделяет конкретные пути самосовершенствования Задания выполнены частично	значительно выделяет конкретные пути самосовершенствования Большинство заданий выполнены	полностью выделяет конкретные пути самосовершенствования Все требования, предъявляемые к заданию выполнены.

ОПК-3 «Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)»

-знать:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результата
3.2	основные составляющие дизайн-проекта и их содержание	1. Называет основные составляющие дизайн-проекта, раскрывает их содержание. 2. Объясняет взаимосвязь и последовательность этапов. 3. Отмечает наиболее трудоемкие этапы работы над проектом.

-уметь:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
У.2	осуществлять предпроектный анализ для представления авторской идеи дизайн-проекта	1. Анализирует существующее состояние проектируемого объекта. 2. Принимает решение о дальнейшей выполняемой функции объекта.

-владеть:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
В.2	компьютерными технологиями для представления проектной идеи	1. Демонстрирует навыки визуализации проектной идеи с помощью компьютерных технологий 2. Способен применить навыки компьютерного дизайна для обоснования проектной идеи.

Уровни сформированности компетенции:

Составляющие компетенции (знания, умения, владения (навыки)	Показатели сформированности (индикаторы)	УРОВНИ СФОРМИРОВАННОСТИ		
		НИЗКИЙ «3» (описание выраженности индикаторов)	СРЕДНИЙ «4» (описание выраженности индикаторов)	ВЫСОКИЙ «5» (описание выраженности индикаторов)

У				
3.2	Называет основные составляющие дизайн-проекта, раскрывает их содержание	Называет основные составляющие дизайн-проекта, раскрывает их содержание. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Называет основные составляющие дизайн-проекта, раскрывает их содержание. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих	Называет основные составляющие дизайн-проекта, раскрывает их содержание. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Объясняет взаимосвязь и последовательность этапов	Объясняет взаимосвязь и последовательность этапов. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Объясняет взаимосвязь и последовательность этапов. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих	Объясняет взаимосвязь и последовательность этапов. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Отмечает наиболее трудоемкие этапы работы над проектом	Отмечает наиболее трудоемкие этапы работы над проектом. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Отмечает наиболее трудоемкие этапы работы над проектом. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих	Отмечает наиболее трудоемкие этапы работы над проектом. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
У.2	Анализирует существующее состояние проектируемого объекта	Анализирует существующее состояние проектируемого объекта, делает не верные выводы.	Анализирует существующее состояние проектируемого объекта. С помощью наводящих вопросов делает верные выводы.	Анализирует существующее состояние проектируемого объекта, делает верные выводы.
	Принимает решение о дальнейшей выполняемой функции объекта	Принимает решение о дальнейшей выполняемой функции объекта, делает не верные выводы.	Принимает решение о дальнейшей выполняемой функции объекта. С помощью наводящих вопросов делает верные выводы.	Принимает решение о дальнейшей выполняемой функции объекта. делает верные выводы.
В.2	Демонстрирует навыки визуализации проектной идеи с помощью	Демонстрирует навыки визуализации проектной идеи с помощью	Демонстрирует навыки визуализации проектной идеи с помощью	Демонстрирует навыки визуализации проектной идеи с помощью компьютерных технологий, самостоятельно, на

	компьютерных технологий	компьютерных технологий, с применением пошаговых методик	компьютерных технологий, с помощью небольших подсказок преподавателя	высоком уровне
	Способен применить навыки компьютерного дизайна для обоснования проектной идеи	Способен применить навыки компьютерного дизайна для обоснования проектной идеи, с применением пошаговых методик	Способен применить навыки компьютерного дизайна для обоснования проектной идеи, с помощью небольших подсказок преподавателя	Способен применить навыки компьютерного дизайна для обоснования проектной идеи самостоятельно, на высоком уровне

ОПК-4 «Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики»

-знать:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результата
3.5	современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	1. Рассказывает о возможностях проектной графики. 2. Приводит примеры применения шрифтовых композиций в дизайне

-уметь:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
У.3	применять законы цветовой гармонизации	1. Применяет законы цветовой гармонизации при разработке объекта дизайна.

-владеть

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
В.4	приемами макетирования и (или) моделирования формы в работе над проектом	1. Выполняет макет или модель дизайн-объекта с учетом конструктивных, функциональных, эстетических особенностей и применяемых материалов.

Уровни сформированности компетенции:

Составляющие компетенции (знания, умения, владения (навыки))	Показатели сформированности (индикаторы)	УРОВНИ СФОРМИРОВАННОСТИ		
		НИЗКИЙ «3» (описание выраженности индикаторов)	СРЕДНИЙ «4» (описание выраженности индикаторов)	ВЫСОКИЙ «5» (описание выраженности индикаторов)
3.5	Рассказывает о возможностях	Рассказывает о возможностях	Рассказывает о возможностях	Рассказывает о возможностях проектной графики. В ответе

	проектной графики	проектной графики. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	проектной графики. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Приводит примеры применения шрифтовых композиций в дизайне	Приводит примеры применения шрифтовых композиций в дизайне. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Приводит примеры применения шрифтовых композиций в дизайне. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Приводит примеры применения шрифтовых композиций в дизайне. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
У.3	Применяет законы цветовой гармонизации при разработке объекта дизайна.	Применяет законы цветовой гармонизации при разработке объекта дизайна, но с помощью большого количества подсказок.	Применяет законы цветовой гармонизации при разработке объекта дизайна, но с помощью нескольких подсказок.	Применяет законы цветовой гармонизации при разработке объекта дизайна без дополнительной помощи преподавателя.
В.4	Выполняет макет или модель дизайн-объекта с учетом конструктивных, функциональных, эстетических особенностей и применяемых материалов	Выполняет макет или модель дизайн-объекта с учетом конструктивных, функциональных, эстетических особенностей и применяемых материалов, с помощью большого количества подсказок	Выполняет макет или модель дизайн-объекта с учетом конструктивных, функциональных, эстетических особенностей и применяемых материалов, но с помощью не большого количества подсказок.	Выполняет макет или модель дизайн-объекта с учетом конструктивных, функциональных, эстетических особенностей и применяемых материалов, без дополнительной помощи преподавателя.

ОПК-5 (Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах фестивалях)
-знать:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
3.2	Знать критерии оценки работ в области изобразительного искусства и дизайна	Приводит примеры критериальной оценки работ по изобразительному искусству и дизайну. Рассказывает о возможностях оформления работ по изобразительному искусству и дизайну

-уметь:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
У.2	Уметь оформлять работы для представления на выставку, конкурс или фестиваль по различным видам изобразительного искусства и дизайна	Демонстрирует умение оформлять работы по изобразительному искусству в процессе подготовки выставки (просмотр) Демонстрирует умение оформлять работы по дизайну в процессе подготовки выставки (просмотр)

-владеть:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
В.1	Владеть навыками составления экспозиционного пространства выставки в области изобразительного искусства и дизайна	Демонстрирует приемы создания выставочных экспозиций по изобразительному искусству и дизайну в процессе подготовки выставки (просмотр)

Уровни сформированности компетенции:

Составляющие компетенции (знания, умения, владения (навыки))	Показатели сформированности (дескрипторы)	УРОВНИ СФОРМИРОВАННОСТИ		
		НИЗКИЙ «3» (описание выраженности индикаторов)	СРЕДНИЙ «4» (описание выраженности индикаторов)	ВЫСОКИЙ «5» (описание выраженности индикаторов)
3.2	Приводит примеры критериальной оценки работ по изобразительному искусству и дизайну.	Приводит примеры критериальной оценки работ по изобразительному искусству и дизайну с помощью преподавателя.	Приводит примеры критериальной оценки работ по изобразительному искусству и дизайну с наводящими вопросами.	Приводит примеры критериальной оценки работ по изобразительному искусству и дизайну.
	Рассказывает о возможностях оформления работ по изобразительному искусству и дизайну	Рассказывает о возможностях оформления работ по изобразительному искусству и дизайну с помощью преподавателя	Рассказывает о возможностях оформления работ по изобразительному искусству и дизайну с наводящими вопросами	Рассказывает о возможностях оформления работ по изобразительному искусству и дизайну
У.2	Демонстрирует умение оформлять работы по изобразительному искусству в процессе подготовки выставки	Демонстрирует умение оформлять работы по изобразительному искусству в процессе подготовки выставки (просмотр)	Демонстрирует умение оформлять работы по изобразительному искусству в процессе подготовки выставки (просмотр)	Демонстрирует умение оформлять работы по изобразительному искусству в процессе подготовки выставки (просмотр)

	(просмотр)	(не соблюдает требования, выполняет небрежно)	(выполняет небрежно)	
	Демонстрирует умение оформлять работы по дизайну в процессе подготовки выставки (просмотр).	Демонстрирует умение оформлять работы по дизайну в процессе подготовки выставки (просмотр) (не соблюдает требования, выполняет небрежно)	Демонстрирует умение оформлять работы по дизайну в процессе подготовки выставки (просмотр) (выполняет небрежно)	Демонстрирует умение оформлять работы по дизайну в процессе подготовки выставки (просмотр)
В.1	Демонстрирует приемы создания выставочных экспозиций по изобразительному искусству и дизайну в процессе подготовки выставки (просмотр)	Демонстрирует приемы создания выставочных экспозиций по изобразительному искусству и дизайну в процессе подготовки выставки (просмотр) с помощью преподавателя	Демонстрирует приемы создания выставочных экспозиций по изобразительному искусству и дизайну в процессе подготовки выставки (просмотр) (с ошибками)	Демонстрирует приемы создания выставочных экспозиций по изобразительному искусству и дизайну в процессе подготовки выставки (просмотр)

ПК-2 «Способен проектировать графическую продукцию и средства визуальной коммуникации»
-*знать*:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результата
3.1	основы композиции в графическом дизайне	1. Рассказывает об основных законах композиции. 2. Приводит примеры графических композиций 3. Определяет основные способы создания композиций в графическом дизайне
3.2	основы визуальной коммуникации	1. Приводит примеры визуальной коммуникации 2. Перечисляет основные способы создания визуальной коммуникации
3.3	основы теории и методологии в графическом дизайне	1. Рассказывает методы, технологии и способы работы над проектом в графическом дизайне 2. Определяет необходимые методики для достижения целей проекта
3.4	художественно-техническое редактирование	1. Рассказывает о возможностях художественно-технического редактирования 2. Приводит примеры способов художественного и технического редактирования объекта графического дизайна

-*уметь*:

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
У.1	решать основные типы проектных	1. Рассматривает возможные варианты для

	задач в графическом дизайне	решения проектных задач 2. Определяет этапы выполнения проекта
У.2	проектировать графическую продукцию и средства визуальной коммуникации	1. Анализирует возможные варианты для выполнения проекта в области графического дизайна и визуальной коммуникации 2. Проводит предпроектный анализ
У.3	обосновывать концептуальные дизайн-предложения	1. Демонстрирует материалы для утверждения дизайн-концепции 2. Приводит примеры реализации проекта

-владеть

Код	Результаты обучения	Показатели оценки результатов
В.1	приемами организации проектного материала	1.Способен организовать работу по выполнению проекта 2. Способен реализовать проект с первого до последнего этапа
В.2	современными компьютерными технологиями типографики	1. Владеет графическими редакторами и технологиями для достижения результата 2. Выполняет этапы проекта с применением современных компьютерных технологий
В.3	выполнением проекта в материале	1. Владеет технологией выполнения проектируемого объекта в материале 2. Демонстрирует возможности графического дизайна на примере реализованного объекта в материале

5. Уровни сформированности компетенции:

Составляющие компетенции (знания, умения, владения (навыки))	Показатели сформированности (индикаторы)	УРОВНИ СФОРМИРОВАННОСТИ		
		НИЗКИЙ «3» (описание выраженности индикаторов)	СРЕДНИЙ «4» (описание выраженности индикаторов)	ВЫСОКИЙ «5» (описание выраженности индикаторов)
3.1	Рассказывает об основных законах композиции	Рассказывает об основных законах композиции. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Рассказывает об основных законах композиции. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Рассказывает об основных законах композиции. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
	Приводит примеры графических композиций	Приводит примеры графических композиций. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Приводит примеры графических композиций. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Приводит примеры графических композиций. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).

			вопросов.	
	Определяет основные способы создания композиций в графическом дизайне	Определяет основные способы создания композиций в графическом дизайне. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Определяет основные способы создания композиций в графическом дизайне. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Определяет основные способы создания композиций в графическом дизайне. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
3.2	Приводит примеры визуальной коммуникации	Приводит примеры визуальной коммуникации с большим количеством наводящих вопросов преподавателя.	Приводит примеры визуальной коммуникации с наводящими вопросами от преподавателя.	Приводит примеры визуальной коммуникации без вопросов преподавателя.
	Перечисляет основные способы создания визуальной коммуникации	Перечисляет основные способы создания визуальной коммуникации с большим количеством наводящих вопросов преподавателя.	Перечисляет основные способы создания визуальной коммуникации с наводящими вопросами от преподавателя.	Перечисляет основные способы создания визуальной коммуникации без вопросов преподавателя.
3.3	Рассказывает методы, технологии и способы работы над проектом в графическом дизайне	Рассказывает методы, технологии и способы работы над проектом в графическом дизайне, допуская ошибки и отсутствие конкретики.	Рассказывает методы, технологии и способы работы над проектом в графическом дизайне, допуская некоторые неточности	Рассказывает методы, технологии и способы работы над проектом в графическом дизайне, конкретно поясняя и не допуская ошибок.
	Определяет необходимые методики для достижения целей проекта	Определяет необходимые методики для достижения целей проекта с большим количеством наводящих вопросов преподавателя.	Определяет необходимые методики для достижения целей проекта с наводящими вопросами от преподавателя, допуская некоторые неточности	Определяет необходимые методики для достижения целей проекта без вопросов преподавателя.

3.4	Рассказывает о возможностях художественно-технического редактирования	Рассказывает о возможностях художественно-технического редактирования, допуская ошибки и отсутствие конкретики.	Рассказывает о возможностях художественно-технического редактирования, допуская некоторые неточности	Рассказывает о возможностях художественно-технического редактирования конкретно поясняя и не допуская ошибок.
	Приводит примеры способов художественного и технического редактирования объекта графического дизайна	Приводит примеры способов художественного и технического редактирования объекта графического дизайна с большим количеством наводящих вопросов преподавателя.	Приводит примеры способов художественного и технического редактирования объекта графического дизайна с наводящими вопросами от преподавателя, допуская некоторые неточности	Приводит примеры способов художественного и технического редактирования объекта графического дизайна без вопросов преподавателя.
У.1	Рассматривает возможные варианты для решения проектных задач	Рассматривает возможные варианты для решения проектных задач. Допускает ошибки в выборе методики поиска, не видит конечный результат.	Рассматривает возможные варианты для решения проектных задач. Допускает ошибки в выборе методики поиска, но прогнозирует конечный результат .	Рассматривает возможные варианты для решения проектных задач. Не допускает ошибок в выборе методики поиска и понимает какой результат должен получиться.
	Определяет этапы выполнения проекта	Определяет этапы выполнения проекта. Допускает ошибки в выборе методики поиска, не видит конечный результат. Допускает ошибки в выборе методики поиска, не видит конечный результат.	Определяет этапы выполнения проекта. Допускает ошибки в выборе методики поиска, но прогнозирует конечный результат. Допускает ошибки в выборе методики поиска, но	Определяет этапы выполнения проекта. Не допускает ошибок в выборе методики поиска и понимает какой результат должен получиться. Не допускает ошибок в выборе методики поиска и понимает какой результат должен получиться.

			прогнозирует конечный результат.	
У.2	Анализирует возможные варианты для выполнения проекта в области графического дизайна и визуальной коммуникации	Анализирует возможные варианты для выполнения проекта в области графического дизайна и визуальной коммуникации. Допускает ошибки в выборе методики поиска, не видит конечный результат.	Анализирует возможные варианты для выполнения проекта в области графического дизайна и визуальной коммуникации. Допускает ошибки в выборе методики поиска, но прогнозирует конечный результат.	Анализирует возможные варианты для выполнения проекта в области графического дизайна и визуальной коммуникации. Не допускает ошибок в выборе методики поиска и понимает какой результат должен получиться.
	Проводит предпроектный анализ	Проводит предпроектный анализ. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя	Проводит предпроектный анализ. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих вопросов.	Проводит предпроектный анализ. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).
У.3	Демонстрирует материалы для утверждения дизайн-концепции	Демонстрирует материалы для утверждения дизайн-концепции. Допускает ошибки в выборе методики поиска материалов, не видит конечный результат.	Демонстрирует материалы для утверждения дизайн-концепции. Допускает ошибки в выборе методики поиска материала, но прогнозирует конечный результат.	Демонстрирует материалы для утверждения дизайн-концепции. Не допускает ошибок в выборе методики поиска и понимает какой результат должен получиться.
	Приводит примеры реализации проекта	Приводит примеры реализации проекта. Отсутствуют ответы на дополнительные вопросы преподавателя.	Приводит примеры реализации проекта. Отвечает на вопросы с помощью дополнительных наводящих	Приводит примеры реализации проекта. В ответе присутствует дополнительная информация (не из лекций).

			вопросов.	
В.1	Способен организовать работу по выполнению проекта	Способен организовать работу по выполнению проекта. Допускает ошибки в выборе технологии, не видит конечный результат.	Способен организовать работу по выполнению проекта. Допускает ошибки в выборе технологии, но прогнозирует конечный результат .	Способен организовать работу по выполнению проекта. Не допускает ошибок в выборе технологии и понимает какой результат должен получиться.
	Способен реализовать проект с первого до последнего этапа	Способен реализовать проект с первого до последнего этапа. Допускает ошибки в выборе последовательности, не видит конечный результат.	Способен реализовать проект с первого до последнего этапа. Допускает небольшие ошибки в выборе последовательности, не видит конечный результат.	Способен реализовать проект с первого до последнего этапа. Не допускает ошибки в выборе последовательности, определяет конечный результат.
В.2	Владеет графическими редакторами и технологиями для достижения результата	Владеет графическими редакторами и технологиями для достижения результата. Допускает ошибки в выборе технологии, не видит конечный результат.	Владеет графическими редакторами и технологиями для достижения результата. Допускает небольшие ошибки в выборе технологии, не видит конечный результат.	Владеет графическими редакторами и технологиями для достижения результата. Не допускает ошибок в выборе технологии и понимает какой результат должен получиться.
	Выполняет этапы проекта с применением современных компьютерных технологий	Выполняет этапы проекта с применением современных компьютерных технологий. Допускает ошибки в	Выполняет этапы проекта с применением современных компьютерных технологий Допускает небольшие	Выполняет этапы проекта с применением современных компьютерных технологий. Не допускает ошибок в последовательности действий и понимает какой результат должен получиться.

		последовательность и действий, не видит конечный результат.	ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	
В.3	Владеет технологией выполнения проектируемого объекта в материале	Владеет технологией выполнения проектируемого объекта в материале. Допускает ошибки в выборе технологии, не видит конечный результат.	Владеет технологией выполнения проектируемого объекта в материале. Допускает небольшие ошибки в выборе технологии, не видит конечный результат.	Владеет технологией выполнения проектируемого объекта в материале. Не допускает ошибок в выборе технологии и понимает какой результат должен получиться.
	Демонстрирует возможности графического дизайна на примере реализованного объекта в материале	Демонстрирует возможности графического дизайна на примере реализованного объекта в материале. Допускает ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Демонстрирует возможности графического дизайна на примере реализованного объекта в материале. Допускает небольшие ошибки в последовательности действий, не видит конечный результат.	Демонстрирует возможности графического дизайна на примере реализованного объекта в материале. Не допускает ошибок в последовательности действий и понимает какой результат должен получиться.