

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



«29» мая 2023 г.

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2020

Автор-составитель: Е.Л. Трушникова

Челябинск 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	6
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	9
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	13

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «История визуальной культуры» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-6 Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	ОПК-6.1. Информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; рынок программных средств информационных технологий в дизайне; основные требования информационной безопасности;
	ОПК-6.2. Решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; ориентироваться в терминах и определениях; выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике;
	ОПК-6.3. Навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
ПК-4 Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	ПК-4.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; современные проектные методы, методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов;
	ПК-4.2. Анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; составлять техническое задание к дизайн-проекту; находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксации результатов предпроектного и проектного исследования;
	ПК-4.3. культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информа-

	ции, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
ПК-7 Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	ПК-7.1. основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования; технологии макетирования, применяемые в дизайне; основные способы конструирования объектов дизайна; прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; ПК-7.2. Применять различные способы обработки материалов; грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов; реализовать художественный замысел в практической деятельности; осуществлять поиск и анализировать информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании формы объекта; осуществлять выбор средств и приемов макетирования. ПК-7.3. Навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОПК-6	Способность решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информа-	1 Этап - Знать: ОПК-6.1. Информационные процессы и информационно-коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; рынок программных средств информационных технологий в дизайне; основные требования информационной безопасности; 2 Этап - Уметь: ОПК-6.2. Решать стандартные задачи профес-

		ционно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	сиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; ориентироваться в терминах и определениях; выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике;
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-6.3. Навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.
2	ПК-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные методы проектирования (аналитические, композиционные, графические); критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; современные проектные методы, методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов;
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; составлять техническое задание к дизайн-проекту; находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксирования результатов предпроектного и проектного исследования;
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту;

			методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.
3.	ПК-7	Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-7.1. основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования; технологии макетирования, применяемые в дизайне; основные способы конструирования объектов дизайна; прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне; <i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-7.2. Применять различные способы обработки материалов; грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов; реализовать художественный замысел в практической деятельности; осуществлять поиск и анализировать информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании формы объекта; осуществлять выбор средств и приемов макетирования. <i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-7.3. Навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ОПК-6	Способность решать стандартные задачи	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-6.1. Информационные процессы и информационно-	«Зачтено» ставится, если студент демонстрирует

		профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	коммуникационные технологии, системы, ресурсы и технологии; рынок программных средств информационных технологий в дизайне; основные требования информационной безопасности; <i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-6.2. Решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры; ориентироваться в терминах и определениях; выбирать и рационально использовать конкретные информационные и библиографические технологии в практике; <i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-6.3. Навыками поиска необходимой информации в библиотечном фонде, справочной литературе или в сети Интернет по тематике решения проблемной задачи; навыками решения стандартных задач профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.	знание учебного материала изучаемого курса; дает развернутые и аргументированные ответы; правильно понимает причинно-следственные связи между событиями, процессами; достаточно свободно оперирует понятийным аппаратом; проявил отличные и хорошие знания, систематическую подготовку по предмету в течение всего времени его изучения и не имеет задолженностей по предусмотренным в рамках курса формам отчетности. «Не зачтено» ставится, если студент показывает слабое знание учебного материала; не может связно и логично выстроить ответ; не дает ответов на основные и дополнительные вопросы по изученному материалу; не владеет понятийным аппаратом; имеет систематические задолженности в рамках предусмотренных форм отчетности.
2.	ПК-4	Способность анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные методы дизайн-проектирования (аналитические, композиционные, графические); критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; возможности композиции как средства передачи художественных и эмоциональных особенностей, обладающей четкой стилистической характеристикой; состав требований к дизайн-проекту, порядок их формирования; современные проектные методы, методы формирования вариантов решения задач дизайн-	логично выстроить ответ; не дает ответов на основные и дополнительные вопросы по изученному материалу; не владеет понятийным аппаратом; имеет систематические задолженности в рамках предусмотренных форм отчетности.

			нерского проектирования объектов;	
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта; составлять техническое задание к дизайн-проекту; находить адекватные и оригинальные решения поставленных композиционно-проектных задач, пользоваться графическими приемами для фиксирования результатов предпроектного и проектного исследования;	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. культурой проектного мышления; способностью к обобщению, анализу, восприятию информации, постановке целей и задач, выбору путей её достижения; методикой анализа объектов дизайн – проектирования и определения требований к дизайн-проекту; методами дизайн – проектирования; алгоритмом аналитической работы с аналогами. способностью синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта.	
3	ПК-7	Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-7.1. основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования; технологии макетирования, применяемые в дизайне; основные способы конструирования объектов дизайна; прогрессивные методы обработки и современные материалы,	

			используемые в дизайне;	
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-7.2. Применять различные способы обработки материалов; грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов; реализовать художественный замысел в практической деятельности; осуществлять поиск и анализировать информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании формы объекта; осуществлять выбор средств и приемов макетирования.	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-7.3. Навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.	

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Собеседование по Теме 1. Феномен визуальной культуры: генезис и границы существования

- Зрительный ряд и зрительная информация; их роль в восприятии внешнего мира.
- Принципы представления информации человеком: визуальный ряд, визуальный контраст, визуальная иерархия, визуальный вес.
- Средства коммуникации и медиа. Индустриальная и постиндустриальная (информационная) эпохи и характер медиа.
- Массовое общество потребления. Массовая культура. Экранная культура. Клип культура. Общество спектакля.
- Реальное и виртуальное. Симулякры и гиперреальность.
- Цифровое изображение. Проблема экспертизы: трансляция знания.
- Визуальные исследования. Анализ медиа.

Собеседование по Теме 2. Формирование визуальной культуры и история визуальных медиа

- История появления оптических средств. Классификация оптических средств: лупа,

очки, бинокль, телескоп, микроскоп.

- Классификация оптических приборов, фиксирующих действительность и их историческая эволюция: камера обскура, камера люцида, волшебный фонарь, фотокамера, кинокамера.
- Классификация экранных средств. Проблема видимости, прозрачности.
- Различные приёмы, позволяющие обмануть ожидания наблюдателя, ввести его в состояние визуальной неопределённости.
- Принципы видимости от живописи до кинематографа.

Собеседование по Теме 3. Феномен «экранной культуры». Современные технологии визуальности

- Содержание категорий «экранной культуры»: экран, экранность, экранная культура.
- Экранная культура и электронные СМИ.
- Соотношение понятий экранная культура и мультимедийная культура.
- Современные технологии визуальности: презентационные мультимедиа (компьютерная презентация, web-сайт, cd-визитка), интерактивные мультимедиа (голография, дополненная реальность, флэш-анимация, мультитач-технологии, QR-code), виртуальные мультимедиа (виртуальная реальность, виртуальная реконструкция, 3D-пространство).

Собеседование по Теме 4. Структура визуальных практик в современной культуре. Роль кино и отношения восприятия

- Феномен кинематографа. Современные исследования кино в междисциплинарном поле исторических и теоретических исследований медиа и визуальной культуры.
- Кинематографический опыт и тело зрителя. Динамические взаимодействия между экраном и зрителем.
- Классификация кинофильмов: историческое кино, игровое кино, документальное кино, авторское кино.
- История в фильме или фильм в истории: концептуальные исследования исторического кино З. Кракауэра, М. Ферро, Р. Розенстоун, проблема социального заказа, реабилитация исторического прошлого.
- Визуальная антропология: специфика этнографического кино (полевые материалы, художественная реконструкция, метод home-video).

Собеседование по Теме 5. Структура визуальных практик в современной культуре. Роль телеиндустрии в конструировании повседневности

- Содержание понятия культура повседневности.
- Телевидение как неотъемлемая часть повседневной культуры.
- Культурные образцы современной телекультуры: досуг и отдых.
- Язык и коммуникация. Агрессия и борьба. Любовь и сексуальность.
- Образ обычного человека в пространстве телевизионного ток-шоу. Ток-шоу и реалити-шоу. Технологии формирования образа обычного человека.
- Феномен кабельных каналов. Музыкальный клип. Сериал.

Собеседование по Теме 6. «Зарождение и становление фотографии. Мода в фотографии и кино

- Основные этапы становления фотографии. Темы, сюжеты, герои фотографии. Деятельность фотографов в различных жанрах и сферах культуры. Постановочная и репортажная фотография.
- Фотографии моды как важная составляющая современной визуальной культуры.

- Как образ рассказывает ту или иную историю или предлагает пережить некий волнующий опыт в тоже время воплощает вкус, устремления и мечты своей эпохи.
- Вариации понятия красоты, элегантности, сексуальности и их новые трактовки.
- Как это нашло отражение и в дизайне одежды, и в фотографии.
- Как «идея» моды меняется в зависимости от эпохи, средства коммуникации и зрителя.
- Фотография моды парадоксальна: это одновременно творческий и коммерческий жанр: снимки создаются на заказ, но при этом порождают новаторские, экспериментальные художественные образы.

Собеседование по Теме 7. Тотальный дизайн в экономике образов

- Почему мы руководствуемся при покупке упаковкой; как господство дизайна удостоверяет в наши дни преобладание визуального кода восприятия.
- Дизайн не только промышленная графика, не только оформление интерьеров, виды экспонирования объектов на выставке, презентация в торговле, но вообще всё перцептивное.
- Дизайн стал тотальным явлением, пронизывающим повседневность. Глубокое проникновение дизайна во все социальные сферы связано с конкретными причинами.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Создание презентации по заданной теме

Мультимедийные презентации используются для того, чтобы обучающийся смог наглядно продемонстрировать визуальные (табличные, графические) материалы, освоенные в ходе самостоятельной и практической работы по определенной теме.

Темы для создания презентаций:

- Технологии формирования образа обычного человека средствами телевидения.
 - Феномен сериальности. Обзор основных этапов становления сериала в современной культуре.
 - Анализ успешных сериальных проектов.
 - Анализ фэшн-фотографии в медиа.
 - Влияние зрительных образов на повседневность.
 - Обзор деятельности модных домов, блогов о моде.
 - Анализ образов в кинематографе.
 - Рекламные проекты известных режиссеров для брендов.
 - Влияние тотального дизайна на повседневность. Анализ дизайна товаров и вещей.
- Рекламные визуальные стратегии. Упаковка.

Общие требования к презентации:

Презентация не должна быть меньше 10 слайдов.

Первый слайд – титульный лист, на котором обязательно должны быть представлены: тема; фамилия, имя, автора, номер учебной группы;

Второй слайд – содержание, где представлены основные вопросы, разобранные в ходе изучения темы. Желательно, чтобы из содержания по гиперссылке можно было перейти на необходимую страницу и вернуться вновь на содержание.

В структуре презентации необходимо использовать: графическую и анимационную информацию: схемы, таблицы, диаграммы и т.д.

Последний слайд демонстрирует список ссылок на используемые информационные ресурсы.

Тематические вопросы для докладов

Мужчина и женщина (Образы, ситуации, деятельность, чувственность, стереотипы, преодоление стереотипов, привлекательность/сексуальность, отцовство/материнство). Отдельно и вместе...

Как рождается мода: 100 фотографий. В рамках Московской международной биеннале (на примере одной биеннале с 2000-2020 гг.) «Мода и стиль в фотографии 2015».

Сформулируйте идею вашей подборки примеров, что объединяет, какая главная тема, создайте развернутый комментарий к своей работе.

Приемы и внешний вид/формат готовой работы: клип, коллаж, лэндинг, альбом/каталог (представьте, что вы делаете выставку), рекламный буклет.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Вопросы к зачёту

1. Этимология категории «визуальный».
2. Зрительный ряд и зрительная информация; их роль в восприятии внешнего мира.
3. Формы и принципы представления информации человеком: визуальный ряд, визуальный контраст, визуальная иерархия, визуальный вес.
4. История появления оптических средств.
5. Историческая эволюция оптических приборов, фиксирующих действительность: камера обскура, камера люцида, "волшебный фонарь", фотокамера, кинокамера.
6. История экранных средств: телевизор, персональный компьютер.
7. Проблемы термина: «Визуальная культура», «визуальный поворот», «визуальные исследования».
8. Формы визуального контента (классификация М.Ирвина).
9. Теории визуальности: Т. Митчелл.
10. Теории визуальности: Дж. Элкинс.
11. Теории визуальности: Н. Мирзоефф.
12. Феномен «экранной культуры».
13. Анализ экранной культуры (К.Разлогов).
14. Соотношение понятий «экранная культура» и «мультимедийная культура».
15. Современные технологии визуальности.
16. Феномен «кинематографа». Концептуальные исследования исторического кино З.Кракауэра, М.Ферро, Р.Розенстоун, проблема социального заказа, реабилитация исторического прошлого.
17. «Визуальная антропология»: специфика этнографического кино.
18. Роль телеиндустрии в конструировании повседневности.
19. Образ «обычного человека» в пространстве телевизионного ток-шоу.
20. Современные визуальные презентации художественной культуры. В.Бнямин «Произведение искусства в эпоху его технической воспроизводимости».
21. Современные визуальные презентации художественной культуры: К. Мокси и проблема невоплощенных образов (disembodied images).
22. «Новое искусство»: проблемы институции. Феномен «биеннале».
24. Компьютерная игра. Уильям Гибсон и история создания игрового киберпространства. Жанровая классификация компьютерных игр.
25. Феномен «геймера». Геймер и реальность: социокультурные проблемы современности.
26. Характерные особенности визуальной рекламы: психология колористической гаммы, ассоциативность, «шкала времени», «перекрывание реальности», создание мотивации, знаковое моделирование. Законы визуальной рекламы.

27. Феномен «комикса». Структура комикса. История жанра. Основные визуальные образы.

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Собеседование по теме

При выполнении задания собеседования по теме, следуйте логике изложения содержания вопроса, учитывая три основных раздела:

1. Формулировка сущности вопроса

Внимательно прочитайте вопрос и подумайте, какую основную мысль, концепцию, проблему он содержит? Попробуйте определить, какие категории, методы можно применить как основу для построения ответа на этот вопрос. Продумайте последовательность изложения содержания ответа.

2. Содержание ответа на вопрос

Ответ на вопрос – это не буквальный пересказ текста учебника или лекции, а конкретное изложение сути рассматриваемых явлений и процессов.

Слово «проблема» обязательно должно прозвучать в тексте ответа на вопрос. Важно дать необходимые понятия рассматриваемых объектов, указать их свойства, характеристики, аналитический разбор, сформулировать выводы.

3. Аргументация излагаемого материала.

В ответе приводится аргументация излагаемого материала. Для этого недостаточно только изложить суть вопроса (по учебнику или лекции), а привести ссылку на данные, полученные из дополнительных источников информации или практические примеры.

Аргументами считаются:

1. Выводы науки (теории, экономические законы и т. д.).
2. Статистика (количественные показатели экономических явлений и процессов).
3. Объективные показатели состояния исследуемой проблемы.
4. Данные экспериментов, исследований.
5. Ссылки на авторитетные источники (мнение ученого, общественного деятеля, специалиста-практика, эксперта и т. п.; цитата из авторитетного источника: отчетов международных организаций, данных социологических исследований и др.).

Критерии оценивания ответов на вопросы собеседования

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	В содержании ответа развернуто сформулирована проблема, дано полное содержание ответа (понятия, определения, анализ) и аргументация излагаемого материала.
«хорошо»	В содержании ответа отражена формулировка проблемы, названы основные понятия и определения, краткий анализ и аргументация излагаемого материала.
«удовлетворительно»	В содержании ответа допущены практические и теоретические ошибки. Ответ раскрывает основную суть части вопросов, ответ не содержит аргументации излагаемого материала.
«неудовлетворительно»	В содержании ответа допущены практические и теоретические

	ошибки в большинстве случаев. В содержании ответа не представлены аргументы излагаемого материала. Ответ не раскрывает основную суть вопроса.
--	---

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Создание презентаций на заданную тему

Критерии оценивания презентаций

№	Параметры оценивания презентации	Выставляемая оценка (балл) от 1 до 3
1	Связь презентации с темой, соответствие содержанию темы	
2	Графическая информация (иллюстрации, графики, таблицы, диаграммы и т.д.)	
3	Полнота изложения темы	
4	Выводы и заключения в презентации	
Итого баллов:		

На каждый представленный параметр заполняется таблица оценивания, где по каждому из критериев присваиваются баллы от 1 до 3, что соответствует определённым уровням развития компетентности: 1 балл – это низкий уровень; 2 балла – это средний уровень; 3 балла – высокий уровень. Определение уровня компетентности:

Количество набранных баллов за представленную презентацию	Уровни	Оценка
от 12 до 15	Высокий уровень	отлично
от 8 до 11	Средний уровень	хорошо
от 5 до 8	Низкий уровень	удовлетворительно
до 5	-	неудовлетворительно

Требования по подготовке доклада/сообщения по теме

Требования к оформлению доклада/сообщения:

- текст на формате A4, с одной стороны листа;
- шрифт Times New Roman;
- кегль шрифта 14;
- межстрочное расстояние 1,5;
- поля: сверху 2 см, снизу - 2 см, слева - 3 см, справа 1,5 см;
- доклад должен быть представлен в сброшюрованном виде;
- формат абзаца текста должен быть выровнен «по ширине» положения на странице.

Абзацный отступ первой строки каждого абзаца должен быть равен 1,25 см;

- номер страницы проставляется арабскими цифрами в центре верхней части листа без точки, начиная с введения (3 страница). На титульном листе и на Содержании страница не ставится;

- объем работы не должен превышать 10 страниц.

Критерии оценивания доклада/сообщения

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«зачтено»	Содержание доклада соответствует теме; Правильное использования источников литературы; Соответствие оформления доклада стандартом; Знание изложенного материала (для ответа на устные вопросы); Умение грамотно и аргументировано изложить суть проблемы в тексте и устно; Тезисы и предположения аргументированы, сделаны выводы и умозаключения; В тексте отражено умение анализировать фактический материал и исторические и культурные факты.
«не зачтено»	Тема раскрыта недостаточно полно; Отсутствует библиографический список; Тезисы и предположения не аргументированы, не сделаны выводы и умозаключения; В тексте отсутствует фактологический анализ; Ответы на устные вопросы не отражают умение грамотно и аргументировано изложить суть доклада.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Зачёт по дисциплине «История современной визуальной культуры»

Критерии оценивания знаний на зачёте

«Зачтено» ставится, если студент демонстрирует знание учебного материала изучаемого курса; дает развернутые и аргументированные ответы; правильно понимает причинно-следственные связи между событиями, процессами; достаточно свободно оперирует понятийным аппаратом; проявил отличные и хорошие знания, систематическую подготовку по предмету в течение всего времени его изучения и не имеет задолженностей по предусмотренным в рамках курса формам отчетности.

«Не зачтено» ставится, если студент показывает слабое знание учебного материала; не может связно и логично выстроить ответ; не дает ответов на основные и дополнительные вопросы по изученному материалу; не владеет понятийным аппаратом; имеет систематические задолженности в рамках предусмотренных форм отчетности.