

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный университет имени М.В. Ломоносова
Факультет вычислительной математики и кибернетики

УТВЕРЖДАЮ
декан факультета вычислительной
математики и кибернетики

/И.А. Соколов /
«27» сентября 2022г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине
История визуальных искусств

Уровень высшего образования:
бакалавриат

Направление подготовки / специальность:
01.03.02 "Прикладная математика и информатика" (3++)

Направленность (профиль) ОПОП:
Искусственный интеллект и анализ данных

Форма обучения:
очная

Рассмотрен и утвержден
на заседании Ученого совета факультета ВМК
(протокол №7, от 27 сентября 2022 года)

Москва 2022

1. ФОРМЫ И ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

В процессе и по завершении изучения дисциплины оценивается формирование у студентов следующих компетенций:

Планируемые результаты обучения по дисциплине (модулю)		
Содержание и код компетенции.	Индикатор (показатель) достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине, сопряженные с индикаторами достижения компетенций
УК-5. Способен воспринимать межкультурное разнообразие общества в социально-историческом, этическом и философском контекстах	УК-5.1. - Воспринимает социокультурные особенности различных социальных групп, опираясь на знания и умения философского характера УК-5.2. – Владеет навыками построения конструктивного взаимодействия с людьми с учетом их социокультурных особенностей, опираясь на знания и умения этического характера	знать основные понятия и категории проектной культуры дизайна визуальных коммуникаций; методы анализа и оценки общих требований к современным визуальным коммуникациям и медиа-дизайну; методы интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов, влияющих на дизайн-проектирование в данной области; методы синтеза набора возможных решений проектных задач; Уметь вести творческое дизайн-проектирование от постановки задач — через замысел/идею — к проекту; осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; обрабатывать и анализировать материалы; определять предпосылки и факторы, ожидания и требования, влияющие на проектирование в области визуальных коммуникаций и медиадизайна; формировать задание (бриф) на проектирование; использовать методы стимуляции творческих концепций, способы обмена идеями и информацией; Иметь практический опыт приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских

		<p>решений в области визуальных коммуникаций и медиа-дизайна; правилами систематизации первичных и вторичных результатов проектирования, отбора предварительных эскизов, анализом потенциально успешных разработок, предложений и креативных идей.</p>
--	--	--

1.1. Текущий контроль успеваемости

Текущий контроль успеваемости осуществляется путем оценки результатов выполнения заданий практических (семинарских) занятий, самостоятельной работы, предусмотренных учебным планом и посещения занятий/активность на занятиях.

В качестве оценочных средств текущего контроля успеваемости предусмотрены:

реферат
опрос

Примеры вопросов для устного опроса на практических занятиях

1. Аудитория и публика. Смысловая и позиционная составляющая сюжета.
2. Традиционные искусства и кино
3. Характеристики зрелища
4. Сценарий и последовательность его воплощения
5. Язык современного изобразительного искусства
6. Дискурсивность и визуальность как альтернативные стратегии.
7. Членение современного языка. Речь и язык
8. Членение кинематографического кода
9. Расслоение кинематографического образа
10. Символический и предметный миры
11. Искусство и реальность кинематографа
12. Videологический сектор кинематографической культуры
13. Дискурсивные и визуальные условия нарратива
14. Проблема жанра и тематизации
15. Концептуализм в современном визуальном искусстве

Темы рефератов

1. «Цивилизация образа» и печатный текст
2. Модернизм и визуализация искусства
3. Классика и традиция в визуальной культуре XX века
4. Идеология и визуальная культура
5. PR в современной визуальной культуре
6. Индустрия и коммерция в современных видах искусства
7. Визуальная и молодежная культуры
8. Видеокультура и проблемы подростковой психологии

1.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация осуществляется в форме зачета

В качестве средств, используемых на промежуточной аттестации предусматривается:

Билеты

1.3. Типовые задания для проведения промежуточной аттестации

Вопросы к зачету

1. Изменение сферы, определяющей визуальный образ культуры.
2. Влияние массового производства на появление визуальной культуры.
3. формирования языка коммуникации.
4. Вальтер Беньямин о трансформации художественного образа.
5. Каналы коммуникации, формируемые медиа.
6. Многообразие визуальных практик
7. Визуальный образ.
8. Социальные представления. Имидж.
9. Семиотические методы исследования визуальных образов
10. Визуальные образы как дискурсивная практика.
11. Постмодерные координаты визуального образа.
12. Методы исследования репрезентаций визуального опыта в сознании аудитории.
13. Визуальное восприятие: феномен, содержание, основные характеристики.
14. Подходы к исследованию субъективных интерпретаций визуального опыта.

2. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ШКАЛА И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ результатов обучения (РО) по дисциплине				
Оценка	2 (не зачтено)	3 (зачтено)	4 (зачтено)	5 (зачтено)
виды оценочных средств				
Знания (виды оценочных средств: приведены в п. 1.2.)	Отсутствие знаний	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные систематические знания
Умения (виды оценочных средств: приведены в п. 1.2.)	Отсутствие умений	В целом успешное, но не систематическое умение	В целом успешное, но содержащее отдельные пробелы умение (допускает неточности не принципиального характера)	Успешное и систематическое умение
Навыки (владения, опыт деятельности) (виды оценочных средств: приведены в п. 1.2..)	Отсутствие навыков (владений, опыта)	Наличие отдельных навыков (наличие фрагментарного опыта)	В целом, сформированные навыки (владения), но используемые не в активной форме	Сформированные навыки (владения), применяемые при решении задач