

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ТОМСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ (НИ ТГУ)

Институт искусств и культуры

УТВЕРЖДЕНО:

Директор

Д. В.Галкин

Оценочные материалы по дисциплине

Культура цифровой эпохи

по направлению подготовки

54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль) подготовки:

Графический дизайн

Форма обучения

Очная

Квалификация

Бакалавр

Год приема

2024

Руководитель ОПОП

Т.А.Завьялова

Председатель УМК

М.В. Давыдов

Томск – 2024

1. Компетенции и индикаторы их достижения, проверяемые данными оценочными материалами

Целью освоения дисциплины является формирование следующих компетенций:

ОПК-1 Способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода.

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.

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

Результатами освоения дисциплины являются следующие индикаторы достижения компетенций:

ИОПК-1.1 Демонстрирует знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности

ИОПК-1.2 Обосновывает творческие концепции, основываясь на историческом контексте эстетических, культурных, философских идей различных исторических периодов

ИОПК-1.3 Осуществляет предпроектный анализ на основе оценки и отбора полученной научной информации и культурно-исторических предпосылок

ИОПК-6.3 Выполняет отдельные виды исследовательских и проектных работ в сфере информационных технологий

ИОПК-8.2 Планирует организацию профессиональной деятельности в соответствии с задачами современной культурной политики Российской Федерации.

ИУК-6.2 Планирует перспективные цели деятельности с учетом имеющихся условий и ограничений на основе принципов образования в течение всей жизни

2. Оценочные материалы текущего контроля и критерии оценивания

Элементы текущего контроля:

- творческие работы
- аналитический обзор

Примеры заданий

Проверка ИОПК-1.1, ИОПК-6.3, ИОПК-8.2, ИУК-6.2.

1) Дебаты “Автоматизация творчества - вымещение человека из профессиональной деятельности”, «Этические проблемы генеративного дизайна», аргументирование точки зрения за и против.

2) Реферат “Генеративные системы - виды и принципы работы” (тема уточняется для каждого студента) о конкретных генераторах и нейросетях. Учащемуся необходимо выбрать генеративный инструмент, исследовать принцип его работы, сферу его применения, примеры работ, выполненных этим инструментом, поделиться опытом работы.

Проверка ИОПК-1.2, ИОПК-1.3

3) Генерация объектов промышленного дизайна в разнообразной стилистике изобразительного искусства с помощью генеративных инструментов.

4) Создание коллажа на основе сгенерированных изображений. Доработка коллажа в нейросетях. Учащиеся создают коллаж на основе сгенерированного изображения, смешивают стили изображений и используют частичную генерацию.

5) Разработка концепт-артов для проекта с применением нейросетей. Учащиеся продумывают образ персонажа, локаций для комикса или игры, на этапах эскизирования применяют ИИ, дорабатывают концепты в графических редакторах.

Критерии оценивания:

- Выполнение работы в срок
- Качество технического исполнения задания (качество нарисованного объекта и его анимации, примененные эффекты, правильно сохраненные файлы и т.д.).

Контрольная работа (ИОПК-6.3, ИОПК-1.2, ИОПК-1.3, ИПК-2.2)

Контрольная работа проводится в формате просмотра творческих работ: Создание концепт-артов вселенной – продумать тематику альтернативной вселенной (например, вселенная, где зародилось новое направление в дизайне, основанное на шрифтах, или где новое поколение людей находит оставшиеся от прошлой цивилизации окаменелые инструменты, технику, или вселенную современную нашей, но в эстетике подводного средневековья и т.д.). Необходимо сгенерировать иллюстрации, всесторонне рассматривающую эту тему.

Результаты контрольной работы определяются оценками «отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно».

Оценка «отлично» выставляется, если работа сделана в едином цветовом и стилистическом решении, качественная аккуратная отрисовка в соответствии с концепцией автора

Оценка «хорошо» выставляется, если работа в едином цветовом и стилистическом решении, выполнена с небольшими несоответствиями

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если в работе нет единого стиля, есть нарушения в гармонии цветов

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если работа отсутствует.

3. Оценочные материалы итогового контроля (промежуточной аттестации) и критерии оценивания

Зачёт проводится в формате просмотра итоговой работы – разработка авторского проекта Нейро- айдентики, комикса или анимации на свободную тему; проверяет ИОПК-6.3, ИПК-2.2.

Критерии оценивания:

Текущий контроль влияет на аттестацию. Итоговая оценка складывается из выполняемых в течение семестра заданий (40%), итоговая работа (60%). В случае невыполнения заданий или пропусков занятий более чем на 25% по неуважительной причине оценка будет снижена.

Результаты зачета определяются оценками «зачтено» и «незачтено».

Оценка «зачтено» выставляется, если проект с продуманной концепцией и единым визуальным решением.

Оценка «незачтено» выставляется, если у проекта отсутствует единая концепция и визуальное решение.

4. Оценочные материалы для проверки остаточных знаний (сформированности компетенций)

Примеры теоретических вопросов:

- 1) Дайте определение генеративному искусству?
- 2) Что называют процессуальным искусством?

- 3) Поясните главный принцип генеративного искусства – автономность.
- 4) Приведите примеры генеративных некомпьютерных систем?
- 5) Как вы можете классифицировать ген-арт?
- 6) В каких ролях может выступать автоматизация искусства?
- 7) Какие этические проблемы существуют в сфере ген-арта?
- 8) Опишите сферы применения генеративного дизайна?
- 9) Приведите примеры интерактивно-генеративного искусства?
- 10) Приведите примеры компьютерного искусства?
- 11) В чём заключается различие между компьютерным и генеративным искусством?

Пример формата ответа:

Генеративное искусство – это «любой художественный опыт, в рамках которого художник использует автономную систему (набор лингвистических правил, компьютерную программу, механизм или устройство), участвующую в создании произведения искусства либо полностью производящую его». Генеративное искусство иначе называют процессуальным искусством, так как в основе лежит определенная последовательность действий и алгоритмы, это не жанр или стиль искусства, это способ его создания – процесс. Главным принципом генеративного искусства является автономность – независимость от воли человека.

Информация о разработчиках

Галкин Дмитрий Владимирович, д.ф.н, профессор кафедры культурологии и музеологии ИИК ТГУ.

Коновалова Кристина Владимировна, ассистент кафедры дизайна ИИК ТГУ.