

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
«НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д. Крячкова»  
(НГУАДИ)

РПД одобрена  
Ученым советом НГУАДИ

протокол № 53 от 26.08.2024

УТВЕРЖДАЮ  
Ректор НГУАДИ  
\_\_\_\_\_ Н.В. Багрова

" \_\_\_\_ " 202\_ г.

## **СОВРЕМЕННАЯ МУЗЕЙНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (МОДУЛЬ)**

### **Технологии современного искусства (видеоинсталляции, графические техники, илюстрации)**

**рабочая программа дисциплины (модуля)**

Закреплена за кафедрой

**Искусств**

Учебный план

51.04.04\_2023\_MagМузеология\_ОЗplx

Направление подготовки

51.04.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия  
цифровые и визуальные технологии в музее

Профиль

**Магистр**

Квалификация

**очно-заочная**

Форма обучения

**2 ЗЕТ**

Общая трудоемкость

72

Виды контроля в семестрах:

Часов по учебному плану  
в том числе:

аудиторные занятия 24

самостоятельная работа 48

**Распределение часов дисциплины по семестрам**

Семестр (<Курс>.<Семестр на курсе>)	<b>1 (1.1)</b>	Итого			
		Недель		16 1/6	
Вид занятий	УП	РП	УП	РП	
Лекции	16	16	16	16	
Практические	8	8	8	8	
Итого ауд.	24	24	24	24	
Контактная работа	24	24	24	24	
Сам. работа	48	48	48	48	
Итого	72	72	72	72	

Программу составил(и):  
к.и.н., Доцент, Запорожченко А.В.

Рецензент(ы):  
канд.искусствоведения, Доцент кафедры МДИ, Прохорова Т.В.

Рабочая программа дисциплины  
**Технологии современного искусства (видеоинсталляции, графические техники, иллюстрации)**

разработана в соответствии с:

Федеральный государственный образовательный стандарт высшего образования - магистратура по направлению подготовки 51.04.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия (приказ Минобрнауки России от 06.12.2017 г. № 1186)

составлена на основании учебного плана:  
51.04.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия  
утвержденного учёным советом вуза от 26.08.2024 протокол № 53.

Рабочая программа одобрена на заседании кафедры  
**Искусств**

Протокол от 08.06.2024 г. № 17  
Срок действия программы: 2023-2025 уч.г.  
Зав. кафедрой И.П. Шавшина

<b>1. ЦЕЛИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
1.1	Ознакомление обучающихся по направлению подготовки 51.04.04 Музеология и охрана объектов культурного и природного наследия с особенностями развития современного искусства, новыми концепциями и технологиями в искусстве.

<b>2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ООП</b>	
Цикл (раздел) ООП:	Б1.О.01
<b>2.1 Требования к предварительной подготовке обучающегося:</b>	
2.1.1	Знания, умения, навыки, творческие способности, полученные на предшествующем уровне образования
<b>2.2 Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины (модуля) необходимо как предшествующее:</b>	
2.2.1	Виртуальные музеи
2.2.2	Производственная практика. Технологическая (проектно-технологическая) практика
2.2.3	Цифровое культурное наследие
2.2.4	Цифровые и визуальные технологии в музейной деятельности (модуль)
2.2.5	Экзамен по модулю "Современная музейная деятельность (модуль)"
2.2.6	Практики современного искусства (модуль)
2.2.7	Современный выставочный процесс и кураторские проекты
2.2.8	Специфика визуальных медиийных искусств
2.2.9	Экзамен по модулю "Практики современного искусства (модуль)"
2.2.10	Зачет по модулю "Цифровые и визуальные технологии в музейной деятельности (модуль)"
2.2.11	Медиатехнологии в музейной деятельности
2.2.12	Стратегии представления музеев в виртуальном пространстве
2.2.13	Технологии компьютерных реконструкций
2.2.14	Цифровой музей как образовательное пространство
2.2.15	Выполнение и защита выпускной квалификационной работы
2.2.16	Производственная практика. Преддипломная практика

<b>3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b>	
<b>УК-2: Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла</b>	
<b>Знать:</b>	
Уровень 1	основные принципы управления проектами в профессиональной деятельности
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	разрабатывать музейные проекты и управлять деятельностью проектной команды на всех этапах работы
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	навыками разработки и управления проектами в профессиональной деятельности
<b>ПК-3: Способен применять информационные технологии в профессиональной деятельности</b>	
<b>Уметь:</b>	
Уровень 1	применять в профессиональной деятельности передовые информационные технологии выставочной деятельности
<b>Владеть:</b>	
Уровень 1	навыками применения современных информационных технологий при разработке музейных проектов

**В результате освоения дисциплины обучающийся должен**

<b>3.1</b>	<b>Знать:</b>
3.1.1	УК-2.1.1 Методологию и методику проектного менеджмента.
3.1.2	УК-2.1.2 Структуру и процесс управления проектом, обеспечивающие его успешную реализацию.
<b>3.2 Уметь:</b>	
3.2.1	УК-2.2.1 Разрабатывать и реализовывать проект полного цикла.
3.2.2	УК-2.2.2 Проводить системный анализ деятельности основных направлений музейной деятельности.

3.2.3	ПК-3.2.2 Обрабатывать, анализировать и использовать информацию в соответствии с научными и познавательными задачами.
3.2.4	ПК-3.2.4 Применять полученные знания в области информационно коммуникационных технологий для решения научно-исследовательских и профессиональных задач.
<b>3.3</b>	<b>Владеть:</b>
3.3.1	УК-2.3.1 Технологией разработки и реализации проектов.
3.3.2	УК-2.3.2 Методами управления интеграцией (содержанием) музейного проекта.
3.3.3	ПК-3.3.2 Основными способами поиска и представления информации.
3.3.4	ПК-3.3.3 Навыками использования основных методов и приёмов информационно-коммуникационных технологий в исследовательской, организационной и практической работе по сохранению, изучению и презентации культурного и природного наследия.

#### **4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Код занятия	Наименование разделов и тем /вид занятия/	Семестр / Курс	Часов	Компетенции	Литература	Примечание
	<b>Раздел 1. Технологии современного искусства</b>					
1.1	Hi-tech в искусстве: как современные технологии помогают художникам работать. Переосмысление отношения: художник – произведение – зритель /Лек/	1	6	УК-2 ПК-3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Л2.4 Э1	
1.2	3D-моделирование в современном искусстве. Графика.Видеостанции. /Лек/	1	4	УК-2 ПК-3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.3	Эволюция современного искусства XXI века: цифровые картины, световые и звуковые вариации (лайт-арт), кинетические скульптуры и анимация и т.п. /Лек/	1	6	УК-2 ПК-3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.4	Разработка зрительного образа инсталляции с применением в ее конструкции различных технологий, в том числе медиа /Пр/	1	2	УК-2 ПК-3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.5	3D-моделирование в современном искусстве. Видеостанции. Графика /Пр/	1	2	УК-2 ПК-3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.6	Грехтен Эндрю и виртуальная реальность в искусстве. Выставка «Однажды ничто». Дрон-технологии в искусстве /Пр/	1	4	УК-2 ПК-3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.7	Подготовка к практическим занятиям, контрольной работе /Ср/	1	48	УК-2 ПК-3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	
1.8	По всем темам и разделам дисциплины /Контр.раб./	1	0	УК-2 ПК-3	Л1.1 Л1.2 Л1.3 Л1.4Л2.1 Л2.2 Л2.3 Э1	

#### **5. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕЙ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ**

##### **5.1. Описание критериев и шкал оценивания сформированности компетенций в рамках текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине**

Пороговый уровень (удовлетворительно, 31-50 баллов): Компетенция не сформирована (неудовлетворительно, 0-30 баллов): У обучающегося обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Компетенция сформирована на пороговом уровне. Пороговый уровень даёт общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач. Базовый уровень (хорошо, 51-80 баллов): Компетенция сформирована на базовом уровне. Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам. Продвинутый уровень (отлично, 81-100 баллов): Компетенция сформирована на продвинутом уровне. Продвинутый
---

<p>уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении.</p>			
<p><b>5.2. 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</b></p>			
<p>Подробнее см. Приложение 1 к рабочей программе дисциплины «Технологии современного искусства (видеоинсталляции, графические техники, иллюстрации)»</p>			
<p><b>5.3. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций</b></p>			
<p>Текущий контроль успеваемости и промежуточная аттестация может проводиться в очной форме и (или) с применением дистанционных образовательных технологий в соответствии с Положением об организации текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по образовательным программам высшего образования НГУАДИ имени А.Д. Крячкова. Контрольная работа – работа для оценки знаний и/или умений (по отдельной теме, разделу, дисциплине в целом). Контрольные работы могут быть представлены в различных вариантах: тест, конспект по отдельному вопросу, терминологический диктант и тп. Контрольная работа выполняется в соответствии с требованиями, формулируемыми преподавателем перед её выполнением. Как правило, контрольная работа выполняется письменно на практическом занятии и прикрепляется в личном кабинете обучающегося (ЭИОС).</p>			
<p><b>6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)</b></p>			
<p><b>6.1. Рекомендуемая литература</b></p>			
<p><b>6.1.1. Основная литература</b></p>			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л1.1	Шило А. В.	Искусствоведение - искусствознание - искусствовидение: монография	Белгород: Белгородский государственный технологический университет им. В.Г. Шухова, ЭБС АСВ, 2017
Л1.2	Чужанова, Т. Ю.	История искусств: учебное пособие	Санкт-Петербург: Санкт-Петербургский государственный университет промышленных технологий и дизайна, 2017
Л1.3	Шавшина И.П., авт.-сост.	ИСТОРИЯ искусств XX - начала XXI века: учеб.-метод. пособие	Новосибирск: , 2021
Л1.4	Амиржанова, А. Ш., Толмачева, Г. В.	История искусств. Основные закономерности развития западноевропейского искусства Нового времени: учебное пособие	Омск: Омский государственный технический университет, 2021
<p><b>6.1.2. Дополнительная литература</b></p>			
	Авторы, составители	Заглавие	Издательство, год
Л2.1	АРСЛАНОВ Виктор Григорьевич.	История западного искусствознания XX века: учеб. пособие для вузов	М.: Акад. проект, 2003
Л2.2	Агеева Т. В.	Визуальные искусства в современном художественном и информационном пространстве: сборник научных статей	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2016
Л2.3	Попова, Н. С.	Жанрово-стилевые метаморфозы в искусстве начала XXI столетия: коллективная монография	Кемерово: Кемеровский государственный институт культуры, 2019
Л2.4	Ткаченко, А. В., Ткаченко, Л. А.	Творчество скульптора А. П. Хмелевского в контексте художественных тенденций изобразительного искусства последней трети XX – начала XXI века: монография	Кемерово: Кемеровский государственный университет культуры и искусств, 2014
<p><b>6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети "Интернет"</b></p>			
Э1	ЭОР НГУАДИ по дисциплине «Технологии современного искусства (видеоинсталляции, графические техники, иллюстрации)» - <a href="https://portal.nsuada.ru/">https://portal.nsuada.ru/</a>		
<p><b>6.3.1 Перечень программного обеспечения</b></p>			

7.3.1.1	Windows 7 – операционная система, LibreOffice, Adobe Acrobat Reader DC, PowerPoint Viewer, Kaspersky Endpoint Security 10, 7-Zip x64.
<b>6.3.2 Перечень информационных справочных систем</b>	
7.3.2.1	Электронная библиотечная система «IPRbooks» – Режим доступа: <a href="http://www.iprbookshop.ru/">http://www.iprbookshop.ru/</a>
7.3.2.2	Elibrary.ru: научная электронная библиотека – Режим доступа: <a href="https://elibrary.ru/">https://elibrary.ru/</a>

**7. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

7.1	Учебная аудитория, оснащенная комплектом учебной мебели и мультимедийным оборудованием с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступом к электронной информационно-образовательной среде НГУАДИ
-----	---

**8. МЕТОДИЧЕСКИЕ УКАЗАНИЯ ДЛЯ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ОСВОЕНИЮ ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)**

Методические указания обучающимся для организации самостоятельной работы

Успешное освоение компетенций, формируемых данной учебной дисциплиной, предполагает оптимальное использование времени самостоятельной работы. Основной формой самостоятельной работы обучающихся является изучение конспекта лекций, их дополнение рекомендованной литературой, активное участие на практических занятиях и подготовка по основным темам дисциплины. Самостоятельная работа во внеаудиторное время состоит из:

- повторения лекционного материала;
- подготовки к практическим занятиям работам;
- изучения учебно-методической и научной литературы;
- решения задач, выданных на практических занятиях;
- выполнения контрольной работы;
- проведения самоконтроля путем ответов на вопросы текущего контроля знаний, решения представленных в учебно-методических материалах дисциплины задач, тестов.

**МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ**  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение  
высшего образования  
**«НОВОСИБИРСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ  
АРХИТЕКТУРЫ, ДИЗАЙНА И ИСКУССТВ имени А.Д.Крячкова»**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**  
для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации

Приложение 1 к рабочей программе дисциплины (практики)

## **СОВРЕМЕННАЯ МУЗЕЙНАЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТЬ (МОДУЛЬ)**

### **Технологии современного искусства (видеоинсталляции, графические техники, иллюстрации)**

Учебный план: 51.04.04\_2023\_МагМузеология\_О3plx

Направление подготовки (специальность): 51.04.04 Музеология и охрана объектов  
культурного и природного наследия

Профиль: Цифровые и визуальные технологии в музее

Составитель: канд.ист.наук,  
доцент кафедры Искусств,  
Запорожченко А.В.

Рассмотрен и рекомендован  
для использования в учебном процессе  
на заседании кафедры Искусств  
Протокол от 08.06.2024 г. №17  
Зав. кафедрой Искусств Шавшина И.П.

Новосибирск 2024

## 1. ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Фонд оценочных средств (ФОС) включает материалы для проведения текущего контроля и промежуточной аттестации.

Целью текущего контроля (ТК) и промежуточной аттестации (ПА) является контроль освоения запланированных по дисциплине знаний и умений, направленных формирование у обучающихся компетенций в соответствии с рабочей программой дисциплины.

Код компетенции	Код и наименование индикаторов компетенций
УК-2	УК-2.1.1 Методологию и методику проектного менеджмента УК-2.1.2 Структуру и процесс управления проектом, обеспечивающие его успешную реализацию УК-2.2.1 Разрабатывать и реализовывать проект полного цикла УК-2.2.2 Проводить системный анализ деятельности основных направлений музейной деятельности УК-2.3.1 Технологиями разработки и реализации проектов УК-2.3.2 Методами управления интеграцией (содержанием) музеиного проекта
ПК-3	ПК-3.2.2 Обрабатывать, анализировать и использовать информацию в соответствии с научными и познавательными задачами ПК-3.2.4 Применять полученные знания в области информационно-коммуникационных технологий для решения научно-исследовательских и профессиональных задач ПК-3.3.2 Основными способами поиска и представления информации ПК-3.3.3 Навыками использования основных методов и приёмов информационно-коммуникационных технологий в исследовательской, организационной и практической работе по сохранению, изучению и презентации культурного и природного наследия

## 2. КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ

**Оценочное средство:** Тестовые задания по дисциплине «Технологии современного искусства (видеоинсталляции, графические техники, иллюстрации)».

УК-2

### Задание 1.

*Дайте определение понятию «цифровое искусство» (англ. Digital art) (выберите правильный вариант из предложенных)*

- 1) Искусство, созданное с использованием дигитальных технологий.
- 2) Искусство, существующее только в виртуальной реальности.
- 3) Искусство, созданное исключительно с помощью нейросетей.
- 4) Искусство, не имеющее материального носителя.

### Задание 2.

*Из предложенных вариантов выберите те, которые определяют основные технологии, используемые в цифровом искусстве:*

- 1) Виртуальная реальность (VR)
- 2) Искусственный интеллект (AI)
- 3) 3D-моделирование
- 4) Угольный рисунок

- 5) NFT
- 6) Гравюра

### **Задание 3.**

*Прочтайте вопрос и выберите правильный вариант ответа.*

Как называется методология управления проектами, основанная на последовательных этапах с фиксированными сроками?

- 1) Scrum
- 2) Waterfall
- 3) Agile
- 4) Lean

### **Задание 4.**

*Ответьте на предложенный ниже вопрос коротким текстом (не более 50 слов).*

Как современные технологии помогают художникам/кураторам управлять арт проектами?

---

---

---

### **Задание 5.**

*Прочтайте текст и вставьте пропущенное слово*

Для создания детализированных цифровых скульптур художники используют программы для \_\_\_\_\_ моделирования.

### **Задание 6.**

*Прочтайте вопрос и выберите верный ответ.*

Какое из утверждений НЕ описывает особенности видеомэппинга (*англ. Video mapping*) в современном искусстве?

- 1) Он позволяет создавать динамические проекции на неровные поверхности, изменяя восприятие пространства.
- 2) Он используется исключительно в музеях для демонстрации исторических артефактов.
- 3) Он комбинирует технологии проекции и анимации для создания эффектов движения.
- 4) Он часто применяется в перформансах, концертах и мультимедийных арт-инсталляциях.

### **Задание 7.**

*Прочтайте вопрос и выберите правильный вариант ответа.*

Что изменилось в восприятии искусства благодаря цифровым технологиям?

- 1) У зрителя появилась возможность взаимодействовать с произведением
- 2) Произведения стали менее детализированными
- 3) Искусство полностью ушло в цифровую среду
- 4) Картины стали недоступны для широкой публики

### **Задание 8.**

*Прочтайте текст и вставьте пропущенное слово.*

В теории восприятия искусства утверждается, что современный зритель становится не просто наблюдателем, а \_\_\_\_\_, способным влиять на структуру и содержание произведения через цифровые технологии.

**Задание 9.**

*Прочтайте вопрос и выберите правильный вариант ответа.*

Что такое интеграция в музейном проекте?

- 1) Процесс объединения всех аспектов разработки и реализации проекта в единое целое
- 2) Исключительно маркетинговая стратегия музея
- 3) Метод реставрации музейных экспонатов
- 4) Способ финансирования культурных инициатив

**Задание 10.**

*Прочтайте вопрос и выберите верный вариант ответа*

Что такое видеомэппинг?

- 1) Программа для обработки видео
- 2) Метод записи звука для художественных инсталляций
- 3) Форма традиционного кинематографа
- 4) Проекция изображений на реальные объекты с учетом их геометрии

**Задание 11.**

*Прочтайте вопрос и выберите утвердительный или отрицательный ответ.*

Можно ли считать цифровую культуру исключительно продуктом 21 века?

Да	Нет

**Задание 12.**

*Прочтайте текст и вставьте пропущенное слово.*

Документ, содержащий детальное описание всех затрат, необходимых для реализации проекта, называется \_\_\_\_\_.

**Задание 13.**

*Прочтайте вопрос и выберите правильный вариант ответа*

Какой из перечисленных методов наиболее эффективен для выявления потенциальных угроз в проекте?

- 1) Гант-анализ
- 2) Векторное планирование
- 3) SWOT-анализ
- 4) Дедлайн-контроль

**Задание 14.**

*Прочтайте вопрос, выберите верный ответ и обоснуйте его*

Что такое иммерсивное искусство?

- 1) Искусство, полностью погружающее зрителя в виртуальную среду
- 2) Искусство, создаваемое только с помощью проекций

- 3) Искусство, требующее участия зрителя в процессе создания  
4) Искусство, использующее исключительно звук

--

**Задание 15.**

*Прочтите вопрос и выберите утвердительный или отрицательный ответ*

Верно ли утверждение, что фандрайзинг – это процесс поиска и привлечения финансирования для проектов?

Да	Нет

**Задание 16.**

*Прочтите вопрос и запишите верный ответ.*

Какому понятию соответствует безвозмездное финансирование, выделяемое на реализацию культурного проекта?

--

**Задание 17.**

*Сопоставьте формы изобразительного искусства, расположенные в левом столбце с их характеристиками из правого столбца:*

	Формы изобразительного искусства		Характеристики
A)	Традиционная	1)	художественные произведения создаются только с использованием цифровых технологий
B)	Псевдоцифровая	2)	используются как цифровые, так и традиционные формы.
V)	Цифровая	3)	цифровые технологии не используются
G)	Гибридная	4)	произведения создаются с помощью традиционных материалов изобразительного искусства, но основной средой их существования является компьютерная виртуальная среда

Запишите в таблицу выбранные цифры под соответствующими буквами

A	Б	В	Г

**Задание 18.**

*Прочтите вопрос и выберите верный ответ.*

Что такое концепция проекта?

- 1) Документ, фиксирующий главные идеи, цели и методы реализации проекта

- 2) Финансовый отчет по проекту
- 3) Визуализация будущего результата проекта
- 4) Маркетинговая стратегия продвижения проекта

### **Задание 19.**

*Прочтите вопрос и выберите верный ответ.*

Какой инструмент планирования помогает визуально представить задачи проекта и их взаимосвязи?

- 1) PEST-анализ
- 2) SWOT-анализ
- 3) Диаграмма Ганта
- 4) KPI-мониторинг

### **Задание 20.**

*Прочтайте текст и запишите недостающее слово.*

На этапе инициации арт-проекта ключевым документом является \_\_\_\_\_, в котором формулируются цели и задачи.

---

## **ПК-3**

### **Задание 1.**

*Дайте определение понятию «лайт-арт» (выберите правильный вариант из предложенных)*

- 1) Живопись на холсте с эффектами свечения
- 2) Направление в литературе
- 3) Искусство, использующее свет как основной выразительный элемент
- 4) Граффити, нанесенное флуоресцентными красками

### **Задание 2.**

*Из предложенных вариантов выберите те, которые относятся к hi-tech (англ. high technology) в искусстве?*

- 1) Использование цифровых технологий для создания произведений
- 2) Применение традиционных материалов, с новым концептуальным подходом
- 3) Создание работ с учетом интерактивности и новых медиа
- 4) Упрощение художественного процесса за счет технологических решений
- 5) Применение программного кода и алгоритмов в художественной практике

### **Задание 3.**

*Прочтите вопрос и выберите правильный вариант ответа.*

Какой из этапов является первичным в процессе разработки арт-проекта?

- 1) Анализ целевой аудитории и контекста проекта
- 2) Финальное представление проекта публике
- 3) Постпроектная аналитика и оценка эффективности
- 4) Техническая реализация и подбор инструментов

### **Задание 4.**

*Ответьте на предложенный ниже вопрос коротким текстом (не более 50 слов).*

Как технологии современного искусства, включая видео арт, цифровые медиа и интерактивные инсталляции, изменили способы восприятия и создания произведений искусства в XXI веке?

---

---

---

**Задание 5.**

*Прочитайте текст и вставьте пропущенное слово*

Искусство, объединяющее движение, звук и свет, называется \_\_\_\_\_ искусство.

**Задание 6.**

*Прочитайте вопрос и выберите верный ответ.*

Какое из утверждений НЕ описывает использование 3D-моделирования в искусстве?

- 1) Оно применяется только в коммерческих проектах и не имеет художественной ценности.
- 2) Оно используется для создания цифровых копий существующих объектов.
- 3) Оно расширяет возможности художников, позволяя создавать виртуальные скульптуры и инсталляции.
- 4) Оно дополняет традиционные художественные методы и не исключает их из практики.

**Задание 7.**

*Прочитайте вопрос и выберите правильный вариант ответа.*

Какой из аспектов является ключевым для видеонсталляции?

- 1) Полная статичность визуального образа
- 2) Сочетание видеоряда с пространственной средой и звуком
- 3) Отсутствие взаимодействия со зрителем
- 4) Использование исключительно аналоговых технологий

**Задание 8.**

*Прочитайте текст и вставьте пропущенное слово.*

Одной из ключевых задач музея является сохранение культурного наследия, включая оцифровку и создание цифровых \_\_\_\_\_ экспонатов.

**Задание 9.**

*Прочитайте вопрос и выберите правильный вариант ответа.*

Что делает цифровое искусство более доступным для художников по сравнению с традиционными формами искусства?

- 1) Традиционное искусство более популярно.
- 2) Цифровое искусство дешевле в производстве.
- 3) Цифровое искусство можно скопировать без ухудшения качества.
- 4) Традиционное искусство требует меньше навыков и обучения.

**Задание 10.**

*Прочитайте вопрос и выберите верный вариант ответа*

Какой метод оценки эффективности проекта учитывает временные, финансовые и качественные показатели?

- 1) Анализ SMART-целей
- 2) Экспериментальный метод

- 3) Теория цветового воздействия
- 4) Историко-культурный анализ

**Задание 11.**

*Прочтайте вопрос и выберите утвердительный или отрицательный ответ.  
Интерактивное искусство является односторонним процессом?*

Да	Нет

**Задание 12.**

*Прочтайте текст и вставьте пропущенное слово.*

Жанр искусства, в котором зритель становится участником художественного процесса, называется \_\_\_\_\_.

**Задание 13.**

*Прочтайте вопрос и выберите правильный вариант ответа*

Что такое NFT в контексте искусства?

- 1) Процесс создания физических копий произведений искусства.
- 2) Цифровая презентация произведения искусства, подтверждающая его подлинность и право собственности.
- 3) Способ виртуальной репродукции старинных произведений искусства.
- 4) Средство для представления произведений искусства в музеях.

**Задание 14.**

*Прочтайте вопрос, выберите верный ответ и обоснуйте его*

Какое влияние оказало развитие информационно-коммуникационных технологий на искусство XXI века?

- 1) Позволило художникам создавать новые формы искусства, основанные на цифровых технологиях.
- 2) Полностью вытеснило традиционные формы искусства.
- 3) Ограничило творчество, сделав искусство зависимым от техники.
- 4) Исключительно ускорило процесс создания картин.

--

**Задание 15.**

*Прочтайте вопрос и выберите утвердительный или отрицательный ответ  
Кинетические скульптуры остаются статичными и неподвижными после создания.*

Да	Нет

**Задание 16.**

*Прочтайте вопрос и запишите верный ответ.*

Как называется область современного искусства, где художественное произведение создается на стыке науки, искусства и технологий.

**Задание 17.**

*Сопоставьте технологии, расположенные в левом столбце с их характеристиками из правого столбца:*

	Формы изобразительного искусства		Характеристики
А)	NFT	1)	Технология, позволяющая подтверждать подлинность цифровых произведений искусства
Б)	VR-арт	2)	Искусство, создаваемое в виртуальной реальности
В)	AI-арт	3)	Генерация изображений с использованием нейросетей
Г)	Лайт-арт	4)	Искусство, использующее светодиоды, лазеры и проекции

Запишите в таблицу выбранные цифры под соответствующими буквами

A	Б	В	Г

**Задание 18.**

*Прочтите вопрос и выберите верный ответ.*

Что такое мультимедийная инсталляция?

- 1) Искусство, объединяющее различные средства коммуникации (видео, звук и свет) для создания уникального пространства
- 2) Процесс создания художественных объектов, исключающий использование традиционных материалов
- 3) Техника, использующая изображения и текст для создания статичных произведений искусства
- 4) Искусство, использующее исключительно фотографии и скульптуры без технологических элементов

**Задание 19.**

*Прочтите вопрос и выберите верный ответ.*

Какой фактор НЕ влияет на восприятие зрительного образа в мультимедийной инсталляции?

- 1) Цветовые и световые решения
- 2) Звуковые и кинетические эффекты
- 3) Специфика музеиного хранения произведения
- 4) Взаимодействие зрителя с пространством инсталляции

**Задание 20.**

*Прочтите текст и запишите недостающее слово.*

Художники Нам Джун Пайк, Брюс Науман и Билл Виола являются одними из самых известных представителей \_\_\_\_\_ искусства, которое сочетает в себе элементы перформанса и новых медиа.

---

### **Критерии оценивания тестирования:**

<b>Не сформирована 0-30% баллов (неудовлетворитель- но)</b>	<b>Пороговый уровень 31-50% баллов (удовлетворительн- о)</b>	<b>Базовый уровень 51-80% баллов (хорошо)</b>	<b>Продвинутый уровень 81-100% баллов (отлично)</b>
Компетенция не сформирована. У обучающегося обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.	Компетенция сформирована на пороговом уровне. Пороговый уровень дает общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач	Компетенция сформирована на базовом уровне. Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам	Компетенция сформирована на продвинутом уровне. Продвинутый уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении

### **3. КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ**

Данная дисциплина входит в модуль, который включает несколько связанных предметов, направленных на углубленное изучение выбранной области.

<b>Современная музейная деятельность (модуль)</b>	
<b>Дисциплина модуля</b>	<b>Форма промежуточной аттестации</b>
Современные методы учета, хранения и изучения музеиных коллекций	
Технологии современного искусства (видеоинсталляции, графические техники, иллюстрации)	Экзамен
Виртуальные музеи	
Музейная коммуникация	

**Экзамен** – вид промежуточной аттестации, в результате которого обучающийся получает оценку по четырехбалльной шкале («отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно»).

Экзамен по модулю «Современная музейная деятельность» включает в себя задания по каждой дисциплине модуля.

**Оценочное средство:** Контрольный опрос по дисциплине «Технологии современного искусства (видеоинсталляции, графические техники, иллюстрации).

**Вопросы для контрольного опроса:**

1. Как искусственный интеллект влияет на создание произведений искусства?
2. Какие цифровые инструменты наиболее популярны среди современных художников?
3. Как технологии дополненной и виртуальной реальности используются в искусстве?
4. Может ли искусственный интеллект заменить художника?
5. Как блокчейн и NFT меняют рынок искусства?
6. Как цифровые технологии изменили взаимодействие зрителя с искусством?
7. Что важнее в современном искусстве: авторский замысел или интерпретация зрителя?
8. Как интерактивные инсталляции влияют на роль зрителя в искусстве?
9. Можно ли считать алгоритмы, создающие искусство, самостоятельными художниками?
10. Как интернет и соцсети изменили восприятие искусства?
11. В чем отличие традиционной скульптуры от цифрового 3D-моделирования?
12. Как 3D-печать используется в искусстве?
13. Какие программы для 3D-моделирования наиболее востребованы среди художников?
14. Как 3D-арт помогает в создании анимации?
15. Можно ли считать цифровые 3D-объекты полноценными произведениями искусства?
16. Как изменились традиционные техники рисования с появлением цифровых инструментов?
17. Чем цифровая графика отличается от классической живописи?
18. Как развивается стиль пиксель-арта и его место в современном искусстве?
19. Как видеоинсталляции изменили пространство галерей и музеев?
20. Какие технические сложности возникают при создании видеоинсталляций?

**Критерии оценивания устного контрольного опроса**

- 1) правильность ответа (отсутствие фактических ошибок)
- 2) полнота ответа (раскрытие объема используемых понятий)
- 3) обоснованность ответа (наличие аргументов)
- 4) логика изложения ответа (правильная последовательность изложения материала)
- 5) сопоставимость с эталонным ответом.

**Критерии выставления оценки:**

Не сформирована (неудовлетворительно)	Пороговый уровень (удовлетворительно)	Базовый уровень (хорошо)	Продвинутый уровень (отлично)
Компетенция не сформирована. У обучающегося	Компетенция сформирована на пороговом уровне.	Компетенция сформирована на базовом уровне.	Компетенция сформирована на продвинутом

<p>обнаружены пробелы в знаниях основного учебного материала, допущены принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий.</p>	<p>Пороговый уровень дает общее представление о виде деятельности, основных закономерностях функционирования объектов профессиональной деятельности, методов и алгоритмов решения практических задач</p>	<p>Базовый уровень позволяет решать типовые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения по известным алгоритмам, правилам и методикам</p>	<p>уровне. Продвинутый уровень предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, нетиповые задачи, принимать профессиональные и управленческие решения в условиях неполной определенности, при недостаточном документальном, нормативном и методическом обеспечении</p>
--	--	---	--