
УТВЕРЖДЕНА

Решением Ученого совета
АНО ВО «Центральный университет»
«25» мая 2026 г.
Протокол № 2

**Рабочая программа дисциплины (модуля)
«Стейдж-дизайн»**

Направление подготовки: 02.04.01 Математика и компьютерные науки

Направленность (профиль) подготовки: Медиаискусство

Специализация: Генеративные и гибридные медиа

Квалификация (степень) выпускника: магистр

Форма обучения: очная

Срок освоения программы: 2 года

Год набора: 2026

**Москва
2026**

Содержание

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля).....	3
2. Перечень планируемых результатов обучения.....	5
3. Тематический план.....	8
4. Содержание дисциплины (модуля).....	8
5. Учебно-методическое обеспечение	9
6. Материально-техническое обеспечение	9
7. Методические и оценочные материалы	11

1. Краткая характеристика дисциплины (модуля)

Рабочая программа дисциплины (модуля) «Стейдж-дизайн» составлена в соответствии с федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования – магистратура по направлению 02.04.01 Математика и компьютерные науки, профиль Медиаискусство, утвержденный приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации № 810 от 23.08.2017 года.

Изучение дисциплины (модуля) «Стейдж-дизайн» позволяет студентам понимать сцену как интегрированное пространство, где архитектура, свет, движение и технологии работают на раскрытие художественной идеи.

Место дисциплины (модуля) в структуре образовательной программы

Настоящая дисциплина (модуль) включена в учебный план по программе подготовки магистратуры по направлению 02.04.01 Математика и компьютерные науки, профиль Медиаискусство и входит в вариативную часть Блока 1, формируемую участниками образовательных отношений, как дисциплина, подлежащая обязательному изучению на специализации «Генеративные и гибридные медиа».

Дисциплина (модуль) изучается на 2 курсе в 3 семестре.

Цель изучения дисциплины (модуля): формирование у обучающихся комплексного понимания сценического пространства как художественной и технологической среды, а также развитие навыков проектирования выразительных, функциональных и технологически обоснованных сценических решений для современных перформативных форматов.

Задачи изучения дисциплины (модуля):

- изучить основы композиции и средства художественной выразительности в сценическом пространстве;
- освоить ключевые этапы развития сценического освещения и понять функции светового дизайна в создании атмосферы и фокуса;
- научиться различать типы световых и сценических приборов и выбирать их в зависимости от задачи;
- ознакомиться с возможностями цифровых технологий — проекционного мэппинга, LED-экранов, интерактивных систем — в стейдж-дизайне;
- овладеть навыками разработки эскизной концепции сцены и формулирования технического задания для её реализации.

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен:

знать:

- основные принципы композиции и средства художественной выразительности;
- ключевые вехи развития сценического освещения и задачи светового дизайна;
- типы приборов для стейдж-дизайна и их функциональные различия;
- возможности современных цифровых технологий в стейдж-дизайне.

уметь:

- анализировать сценическое пространство с точки зрения композиции, масштаба, световых и цветовых решений;
- разрабатывать эскизную концепцию сцены, обосновывая выбор композиционных и

выразительных средств;

- выбирать подходящие типы оборудования;
- использовать базовый терминологический аппарат для описания технологических и художественных решений в стейдж-дизайне.

владеть:

- навыками визуального анализа сценических решений;
- базовыми навыками проектирования сценического пространства на уровне эскизной концепции и описания;
- умением формулировать техническое задание;
- навыками критического осмысления интеграции цифровых технологий;
- способностью разработать эскизный проект сценического решения.

2. Перечень планируемых результатов обучения

Компетенции, формируемые в результате освоения дисциплины (модуля) при проведении учебных занятий в форме контактной работы обучающихся с педагогическими работниками Университета и в форме самостоятельной работы обучающихся:

Компетенция	Содержание компетенции	Индикатор компетенции	Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю)
УК-1.	Способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	УК-1.1.	Знает основные принципы системного подхода и методы критического анализа, а также теоретические основы стратегического планирования и принятия решений
		УК-1.2.	Умеет применять методы системного анализа для выявления ключевых проблемных ситуаций, формулировать гипотезы и разрабатывать альтернативные стратегии действий на основе полученных данных
		УК-1.3.	Имеет практический опыт в проведении анализа реальных проблемных ситуаций в рамках проектов, способен вырабатывать и обосновывать стратегии действий, учитывая различные аспекты и последствия
ОПК-3.	Способен самостоятельно создавать прикладные программные средства на основе современных информационных технологий и сетевых ресурсов, в том числе отечественного производства, для управления и демонстрации объектов медиаискусства	ОПК-3.1.	Знает основные принципы программирования, а также особенности отечественных информационных технологий и сетевых ресурсов в области медиаискусства
		ОПК-3.2.	ОПК-3.2. Умеет разрабатывать прикладные программные средства, используя современные инструменты и технологии, а также интегрировать их с сетевыми ресурсами для решения конкретных задач в области медиаискусства
		ОПК-3.3.	ОПК-3.3. Имеет практический опыт разработки программных средств, используемых при

			создании моделей и решений в области медиаискусства
ПК-2.	Способен проектировать технические решения для объектов и сред в сфере медиаискусства	ПК-2.1.	Знает о принципах работы и интеграции физических и цифровых компонентов системы в художественных и технических проектах сферы медиаискусства
		ПК-2.2.	Умеет программировать цифровые пространства и настраивать взаимодействие между компонентами и медиаконтентом в составе интерактивных объектов и/или сред
		ПК-2.3.	Имеет практический опыт создания комплексных медиа-решений, объединяющих аппаратные и программные элементы, в рамках образовательных или исследовательских проектов под руководством опытных специалистов
ПК-3.	Способен проектировать и реализовывать генеративные и/или иммерсивные медиа-решения с применением методов визуального программирования, современных технологий для аудиовизуальных перформансов, цифровых инсталляций и шоу-проектов	ПК-3.1.	Знает о принципах генеративного дизайна, технологиях визуального программирования, основах сценографии пространства и подходах к построению иммерсивных сред
		ПК-3.2.	Умеет проектировать сценографические решения медиа-сред и применять современные технологии при разработке проекта
		ПК-3.3.	Имеет практический опыт создания генеративных и иммерсивных медиа-решений, включая перформансы, цифровые инсталляции и сценографию под руководством опытных специалистов
ПК-4.	Способен проектировать и сопровождать системы, включающие компоненты искусственного интеллекта, с учётом этических и авторских	ПК-4.1.	Знает о возможностях использования технологий искусственного интеллекта в художественных и технических проектах, а также о типовых сценариях их

	аспектов в сфере медиаискусства		применения в области медиаискусства
		ПК-4.2.	Умеет формулировать требования к качеству, интерпретируемости и контролируемости компонентов искусственного интеллекта в контексте медиаискусства
		ПК-4.3.	Имеет опыт ведения проектной документации, фиксирующей структуру, логику и результаты функционирования компонентов искусственного интеллекта, с целью воспроизводимости и сохранения авторского замысла под руководством опытных специалистов

3. Тематический план

№ п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Трудоемкость, академические часы				ТКУ (текущий контроль успеваемости)
		Очная форма				
		Аудиторная работа		Контроль	Самостояте льная работа	
		Лекции	Семинары (практичес кие занятия)			
1	Основы стейдж- дизайна и композиции сценического пространства	8	16		37	Аудиторная работа Проект
2	Сценический свет	8	17		37	Аудиторная работа Проект
3	Цифровые технологии в стейдж-дизайне: визуализация и интеграция	8	17		38	Аудиторная работа Проект Документация проекта
	Экзамен			4		Публичное выступление
Итого:		24	50	4	112	
Объем дисциплины (модуля) (в ак. ч.)		190				
Объем дисциплины (модуля) (в зач. ед.)		5				

4. Содержание дисциплины (модуля)

№п/п	Наименование раздела дисциплины (модуля)	Содержание дисциплины (модуля) по темам
1	Основы стейдж-дизайна и композиции сценического пространства	Стейдж-дизайн как искусство Пространственная композиция Законы сценографической композиции Анализ выразительных средств Основные задачи стейдж-дизайна
2	Сценический свет	Эволюция сценического освещения Типы световых приборов Световые эффекты Принципы построения сценического освещения
3	Цифровые технологии в стейдж- дизайне: визуализация и интеграция	Приборы в сценическом дизайне Инструменты визуализации Интеграция цифровых и живых элементов

5. Учебно-методическое обеспечение

Университет располагает полным набором лицензионного и свободно распространяемого программного обеспечения, включая продукты отечественного производства.

Каждый студент в течение всего периода обучения получает индивидуальный неограниченный доступ к электронно-библиотечной системе и электронной информационно-образовательной среде университета. Эти системы предоставляют возможность доступа к ресурсам из любой точки, где есть подключение к сети Интернет, как на территории университета, так и за его пределами.

Студентам обеспечен удаленный доступ к современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам.

Основная литература:

1. Гиясов, Б. И. Архитектурно-строительное проектирование зданий и сооружений : учебно-методическое пособие / Б. И. Гиясов, Д. А. Ким ; Министерство науки и высшего образования Российской Федерации, Национальный исследовательский Московский государственный строительный университет, кафедра архитектурно-строительного проектирования. – Москва : Издательство МИСИ – МГСУ, 2022. – 58 с. – ISBN 978-5-7264-2979-3. – Текст : электронный. – URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2249472>.

2. Пашкова, И. В. Проектирование: иллюстрация в графическом дизайне : учебное пособие для обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль подготовки «Графический дизайн», квалификация (степень) выпускника «бакалавр» / И. В. Пашкова ; Кемеров. гос. ин-т культуры. – Кемерово : КемГИК, 2024. – 213 с. – ISBN 978-5-8154-0706-0. – Текст : электронный. – URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2197116>.

Дополнительная литература:

1. Дмитриева, Л. М. Дизайн в культурном пространстве: Учебное пособие / Дмитриева Л.М., Балюта П.А. - Москва :Магистр, НИЦ ИНФРА-М, 2026. - 152 с. - ISBN 978-5-9776-0545-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/1845998>.

2. Маэда, Д. Законы простоты: Дизайн. Технологии. Бизнес. Жизнь : практическое пособие / Д. Маэда. - Москва : Альпина Паблишер, 2026. - 118 с. - ISBN 978-5-9614-5433-8. - Текст : электронный. - URL: <https://znanium.ru/catalog/product/2234389>.

6. Материально-техническое обеспечение

Университет располагает материально-технической базой, соответствующей действующим противопожарным правилам и нормам и обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работ обучающихся, предусмотренных учебным планом.

Помещения, которые представляют собой учебные аудитории для проведения занятий лекционного типа, занятий семинарского (практического) типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации, а также помещения для самостоятельной работы и помещения для хранения и профилактического обслуживания учебного оборудования. Помещения укомплектованы специализированной

мебелью и техническими средствами обучения, служащими для представления учебной информации большой аудитории.

Изучение дисциплины (модуля) обеспечивается в учебных аудиториях, оснащенных:

- столами и стульями;
- компьютерной техникой;
- механическими калькуляторами;
- специализированным оборудованием, включая демонстрационное оборудование.

Помещения для самостоятельной работы обучающихся, в том числе приспособленные для использования инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья, оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и обеспечением доступа в электронную информационно-образовательную среду Университета.

Обучающимся предоставляется доступ (в том числе удаленный) к ресурсам информационно-телекоммуникационной сети «Интернет», электронным ресурсам (в том числе электронным библиотечным системам, современным профессиональным базам данных и информационным справочным системам):

№	Наименование портала (издания, курса, документа)	Ссылка
1.	Научная электронная библиотека elibrary.ru библиотека	https://elibrary.ru/defaultx.asp
2.	База данных для IT-специалистов	https://habr.com
3.	База данных ScienceDirect	https://www.sciencedirect.com
4.	Официальный сайт Министерства науки и высшего образования Российской Федерации	https://minobrnauki.gov.ru/
5.	Федеральный портал «Российское образование»	https://www.edu.ru/
6.	Информационная система "Единое окно доступа к образовательным ресурсам"	http://window.edu.ru/
7.	Единая коллекция цифровых образовательных ресурсов	http://school-collection.edu.ru/
8.	Федеральный центр информационно - образовательных ресурсов	http://fcior.edu.ru/

Перечень информационных технологий, используемых при осуществлении образовательного процесса по дисциплине (модулю), в том числе комплект лицензионного программного обеспечения, современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы:

Наименование ПО	Производство	Лицензионное / свободно распространяемое
Операционные системы:		
Microsoft Imagine (Windows Client, Server)	зарубежное	лицензионное
Браузеры:		
Яндекс.Браузер	отечественное	свободно распространяемое
Google Chrome	зарубежное	свободно распространяемое
Офисные приложения:		

Microsoft Imagine (Visio, OneNote)	зарубежное	лицензионное
TeXstudio	зарубежное	свободно распространяемое
Adobe Acrobat Reader	зарубежное	свободно распространяемое
Программное обеспечение для планирования и учета времени:		
Toggle app	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления проектами:		
Microsoft Imagine (Project)	зарубежное	лицензионное
Системы управления базами данных:		
Microsoft Imagine (SQL Server)	зарубежное	лицензионное
Системы резервного копирования (backup):		
Acronis Backup Advanced for HyperV	зарубежное	лицензионное
Справочно-правовые системы:		
КонсультантПлюс: справочно-правовая система	отечественное	лицензионное
Средства антивирусной защиты:		
Kaspersky Endpoint Security для бизнеса Стандартный Russian Edition	отечественное	лицензионное
Среды разработки:		
Visual Studio Code	зарубежное	свободно распространяемое
Bash (Unix shell)	зарубежное	свободно распространяемое
Anaconda	зарубежное	свободно распространяемое
Robotic Operating System	зарубежное	свободно распространяемое
CopelliaSim	зарубежное	свободно распространяемое
Google Colaboratory	зарубежное	свободно распространяемое
Пакеты программных средств и библиотек:		
AutoPsy	зарубежное	свободно распространяемое
Interactive Disassembler (IDA)	зарубежное	свободно распространяемое
Системы управления библиографической информацией:		
Zotero	зарубежное	свободно распространяемое
Сервисы и службы:		
Bind	зарубежное	свободно распространяемое
Docker	зарубежное	свободно распространяемое

7. Методические и оценочные материалы

Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины (модуля)

В процессе изучения дисциплины (модуля) «Стейдж-дизайн» в рамках текущего контроля успеваемости используются такие виды учебной работы, как лекции, семинары, проект, документация проекта, публичное выступление, аудиторная работа, а также различные виды самостоятельной работы обучающихся по заданию преподавателя, направленные на развитие навыков профессиональной лексики, закрепление практических профессиональных компетенций, поощрение инициатив.

Лекция – систематическое, последовательное, монологическое изложение преподавателем учебного материала, как правило, теоретического характера.

В процессе лекций рекомендуется вести конспект лекций: кратко и схематично фиксировать основные идеи, выводы и обобщения лекции; выделять важные мысли, ключевые слова и термины. Необходимо отметить вопросы или материалы, которые вызывают затруднения, и попытаться найти ответы в рекомендованной литературе. Если разобраться в материале не удастся, следует сформулировать вопрос и задать его преподавателю на консультации или во время семинарского (практического) занятия.

Семинар — это форма учебной деятельности, проводимая в учебном заведении под руководством преподавателя, где студенты активно участвуют в обсуждениях, практических заданиях и других формах взаимодействия.

Для успешной подготовки к семинару рекомендуется заранее ознакомиться с темой занятия и основными материалами, чтобы иметь возможность активно участвовать в обсуждении. Также полезно подготовить вопросы и идеи для обсуждения, что поможет глубже понять материал и продемонстрировать заинтересованность.

Проект – исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов.

Для успешной подготовки к проекту рекомендуется: четко определить цели и задачи проекта; составить план работы, разбив проект на этапы с указанием сроков выполнения каждого из них; использовать разнообразные источники информации и инструменты для исследования темы; регулярно проверять прогресс и вносить коррективы в план, если это необходимо.

Документация проекта – видео документация итогового проекта, которая включает в себя концепцию проекта, описание технических особенностей работы, методы и этапы создания, демонстрацию прототипа. Оформлена в едином стиле и опубликована в открытый доступ.

Подготовка документации позволяет студентам систематизировать результаты своей работы, отразить ключевые этапы создания проекта и продемонстрировать его сильные стороны широкой аудитории. Такой формат развивает навыки визуальной коммуникации, структурированного изложения информации и формирования профессионального портфолио.

Публичное выступление – подготовленное выступление перед аудиторией с чёткой структурой: введение, основная часть и заключение.

Во время выступления рекомендуется использовать визуальные материалы для поддержки ключевых идей, а после – отвечать на вопросы аудитории. После выступления студенты получают персональную обратную связь от преподавателя. Такой формат помогает отработать навыки уверенного и убедительного выступления, полученные в процессе изучения дисциплины.

Аудиторная работа – активная работа студента на семинаре, его ответы на вопросы преподавателя и участие в дискуссии.

Для успешного участия в семинаре студентам рекомендуется заранее ознакомиться с темой обсуждения, прочитать необходимые материалы и подготовить вопросы. Важно активно слушать и вовлекаться в дискуссию, высказывая свои мнения и аргументируя их. При ответах на вопросы преподавателя стоит быть уверенным, четким и логичным,

опираясь на изученный материал. Также полезно поддерживать диалог с однокурсниками, чтобы обогатить обсуждение и расширить свои знания.

Самостоятельная работа – работа студентов, направленная на углубленное изучение отдельных тем и вопросов учебной дисциплины (модуля).

В процессе самостоятельной работы студенты взаимодействуют с рекомендованными материалами при минимальном участии преподавателя. Задачи студента включают работу с конспектами лекций (обработка текста), повторное изучение учебных материалов планов и тезисов ответов, изучение дополнительных тем, выполнение учебно-исследовательских заданий и другое.

Система оценивания результатов обучения по дисциплине (модулю)

Критерии получения уровня и оценивания сформированности компетенций по дисциплине (модулю) «Стейдж-дизайн»

Оценивание уровня учебных достижений обучающихся по дисциплине (модулю) осуществляется в виде текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации.

Промежуточная аттестация по дисциплине (модулю) осуществляется в форме **экзамена**, при этом проводится оценка компетенций, сформированных по дисциплине.

Для оценивания текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации используется десятибалльная шкала оценивания, которая соотносится с традиционной пятибалльной шкалой следующим образом, если иное не указано в силлабусе дисциплины:

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
10	Отлично	Студент полностью владеет знаниями, изложенными в рабочей программе, и глубоко осмысляет дисциплину. Он самостоятельно и логически последовательно отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее важном. Умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя ключевые моменты и устанавливая причинно-следственные связи. Четко формулирует ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов и других исследований, а также решает сложные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты дисциплины (модуля) с практическими задачами.
9	Отлично	
8	Отлично	
7	Хорошо	Студент обладает знаниями предмета почти в полном объеме рабочей программы и самостоятельно, логически последовательно и всесторонне отвечает на все вопросы, акцентируя внимание на наиболее значимых моментах. Он умеет анализировать, сравнивать, классифицировать, обобщать, конкретизировать и систематизировать изученный материал, выделяя его ключевые аспекты и устанавливая причинно-следственные связи. Формулирует свои ответы, уверенно интерпретирует результаты анализов
6	Хорошо	

Десятибалльная оценка	Пятибалльная оценка	Общая характеристика результата обучения по дисциплине (модулю)
		и других исследований, а также решает сложные ситуационные задачи. Студент хорошо знаком с методами исследования, необходимыми для практической деятельности, и умеет связывать теоретические аспекты предмета с практическими задачами.
5	Удовлетворительно	Студент обладает базовыми знаниями по дисциплине, но испытывает трудности при самостоятельных ответах и использует неточные формулировки. В ходе ответов он допускает ошибки, касающиеся сути вопросов. Студент способен решать только самые простые задачи и владеет лишь минимальным набором методов исследования.
4	Удовлетворительно	
3	Не сдан	Студент не овладел обязательным минимумом знаний по предмету и не может ответить на вопросы, даже если преподаватель задает дополнительные наводящие вопросы.

Дисциплина (модуль) «Стейдж-дизайн» оценивается следующим образом:

Активность	Вес	Количество	Описание
Аудиторная работа	30%	1	Активная работа студента на занятии
Проект	30%	1	Исследовательская работа по дисциплине (модулю) и презентация результатов
Документация проекта	20%	1	Видео документация итогового проекта
Экзамен	20%	1	Публичное выступление – подготовленное выступление перед аудиторией с чёткой структурой

Формула расчёта итоговой оценки по дисциплине (модулю) «Стейдж-дизайн»:
«0,3 × Аудиторная работа + 0,3 × Проект + 0,2 × Документация проекта + 0,2 × Экзамен».

Текущий контроль успеваемости обучающихся по дисциплине (модулю)

Примерные вопросы для подготовки к занятию

Тема: Основы стейдж-дизайна и композиции сценического пространства

1. Каковы основные функции стейдж-дизайна — художественная, коммуникативная, технологическая?
2. Какие принципы пространственной композиции (масштаб, ритм, контраст, центр композиции) используются при проектировании сцены?
3. Как законы сценографической композиции помогают направлять внимание зрителя и передавать смысл?
4. Какие выразительные средства (форма, цвет, текстура, объём) применяются в сценическом дизайне для создания атмосферы?
5. Какие задачи решает стейдж-дизайнер: от интерпретации концепции до обеспечения безопасности артистов?

Тема: Сценический свет

1. Как эволюционировало сценическое освещение — от свечей до цифровых движущихся приборов?
2. Какие типы световых приборов используются на сцене (Fresnel, PAR, Profile, Moving Light) и в чём их различие?
3. Какие световые эффекты (цвет, текстура, движение, тень) создают настроение и акценты?
4. Какие принципы лежат в основе построения светового решения — зонирование, выделение, ритм, смена состояний?
5. Как свет взаимодействует с декорацией и костюмами, усиливая или изменяя их восприятие?

Тема: Цифровые технологии в стейдж-дизайне: визуализация и интеграция

1. Какие цифровые приборы активно используются в современном стейдж-дизайне (LED-стены, проекторы, экраны, сенсоры)?
2. Какие инструменты визуализации (Vectorworks, WYSIWYG, MadMapper, Notch) помогают проектировать и тестировать сценические решения?
3. Как проекционный мэппинг интегрируется в сценографию и меняет восприятие статичной конструкции?
4. Как цифровые элементы взаимодействуют с живыми действиями артистов — синхронно или импровизационно?
5. Какие вызовы возникают при объединении физических и цифровых сред — по синхронизации, технической надёжности, эстетике?

Примерное описание задания и критерии оценивания к проекту

Описание задания: студент разрабатывает эскизный проект сценического решения для концерта, перформанса или театральной постановки. Проект включает:

- концептуальное обоснование (стиль, настроение, вдохновение);
- композиционный эскиз сцены (вид сверху и фронтальный разрез);
- световую схему и указание типов приборов;
- визуализацию ключевого ракурса (от руки или в цифре);
- краткое техническое задание: перечень оборудования, зоны действия, интеграция цифровых элементов (если есть).

Формат сдачи: графическая часть + пояснительная записка (1–2 страницы).

Критерии оценивания проекта:

- художественная выразительность: концепция ясна, образное решение оригинально и целостно;
- композиционная грамотность: соблюдены принципы масштаба, ритма, центрации, читаемости пространства;
- техническая обоснованность: корректный выбор оборудования, реалистичное размещение приборов;
- интеграция света и пространства: свет работает на раскрытие сценографии, а не

противоречит ей;

— качество оформления и документации: эскизы понятны, схемы читаемы, техзадание логично и полно.

Примеры оценивания документации проекта:

— полнота раскрытия концепции: документация чётко формулирует художественную идею, постановку проблемы и культурный или социальный контекст проекта;

— ясность описания технической реализации: подробно и доступно изложены используемые технологии, оборудование, программное обеспечение, архитектура системы и этапы сборки;

— структурированность и логичность повествования: видео имеет чёткую композицию — введение, основная часть (этапы создания, методы), демонстрация работы, заключение — и легко воспринимается зрителем;

— качество визуального и звукового оформления: соблюден единый стилистический подход, используются понятные схемы, кадры прототипа, пояснения в кадре или голос за кадром, звук и изображение не искажены.

Примерное описание задания и критерии оценивания к публичному выступлению

Описание задания: студент представляет свой проект в формате публичного выступления (5–7 минут). Выступление включает:

- краткое введение (идея, вдохновение, задача);
- демонстрацию работы (видео или живой запуск);
- техническое пояснение: какие сенсоры, протоколы и инструменты использовались;
- описание принципа интерактивности (как зритель влияет на систему);
- заключение (выводы, сложности, возможные развития проекта).

Обязательно визуальное сопровождение (слайды, схема, видео). После — ответы на вопросы.

Критерии оценивания выступления:

- ясность и логичность изложения: структура выступления понятна, идея раскрыта;
- уверенность и культура речи: чёткая дикция, зрительный контакт, владение временем;
- качество визуального сопровождения: демонстрация и слайды помогают понять проект;
- глубина технического объяснения: студент понимает и может объяснить пайплайн;
- аргументированность ответов на вопросы: способность отвечать на технические и художественные уточнения.

Задания для промежуточной аттестации по дисциплине (модулю)

№ п/п	Задание	Ответ	Компетенция
1.	Укажите основную функцию стейдж-дизайна,	Художественная	УК-1

	связанную с визуальным выражением идеи, и её название.	выразительность	
2.	Назовите принцип композиции, при котором внимание зрителя фокусируется на одном элементе, и его вид.	Центр композиции акцент	ОПК-3
3.	Укажите закон сценографии, связанный с чередованием элементов, и его название.	Ритм повторение	ПК-2
4.	Назовите выразительное средство, влияющее на восприятие объёма и настроение, и его тип.	Цвет эмоция	ПК-3
5.	Укажите задачу стейдж-дизайнера по организации пространства для артистов, и её суть.	Функциональность безопасность	ПК-4
6.	Назовите этап в истории света, когда начали использовать электричество, и его время.	Электрический свет XIX век	УК-1
7.	Укажите тип прибора с узким направленным пучком света, и его название.	Профиль прожектор	ОПК-3
8.	Назовите световой эффект, создающий текстуру на поверхности, и его инструмент.	Гобо проекция	ПК-2
9.	Укажите принцип светового решения, при котором сцена делится на зоны, и его цель.	Зонирование выделение	ПК-3
10.	Назовите прибор, способный менять направление, цвет и фокус дистанционно, и его вид.	Moving Light голова	ПК-4
11.	Укажите цифровой элемент, заменяющий живую декорацию, и его форму.	LED-стена экран	ПК-2
12.	Назовите инструмент для 3д-визуализации сцены и света, и его пример.	WYSIWYG моделирование	ПК-3
13.	Укажите технологию, проецирующую изображение на сложную поверхность, и её название.	Мэппинг адаптация	ПК-4
14.	Назовите вызов при синхронизации цифровых и живых элементов, и его проявление.	Лag рассинхрон	ПК-2
15.	Укажите среду, где физическое и цифровое пространство объединяются, и её тип.	Гибридная сцена интеграция	УК-1
16.	Назовите принцип композиции, основанный на соотношении объектов, и его вид.	Масштаб пропорция	ОПК-3
17.	Укажите выразительное средство, связанное с фактурой материалов, и его восприятие.	Текстура тактильность	ПК-2
18.	Назовите документ, описывающий оборудование и его размещение, и его вид.	Техзадание схема	ПК-3
19.	Укажите ошибку при неправильном выборе угла света, и её последствие.	Тень маскировка	ПК-4
20.	Назовите цель критического осмысления цифровых технологий, и её задачу.	Осознанность обоснование	ПК-3