

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.10.2023 10:42:41
Уникальный идентификатор документа:
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи



**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ
УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ПЛАКАТНАЯ И РЕКЛАМНАЯ ГРАФИКА**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2020

Автор-составитель: Дедкова А.А.

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	8
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	9

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

Процесс изучения дисциплины «Плакатная и рекламная графика» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
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 фиксирования результатов предпроектного и проектного исследования;
	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.
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, необхо-

	димых 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.	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 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.
ПК-7	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.	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 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	«Зачтено» 1) отличное изложение с незначительным количеством ошибок 2) в целом правильное выполнение заданий, с определенным количеством незначительных ошибок 3) удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции «Незачтено» 1) задание выполнено неправильно, с грубыми ошибками 2) не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции

			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.	
2.	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

Практические задания

Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх

Задание. Придумать сюжет собственной игры. Собрать референсы на стиль.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, цвет, форма, интерфейс, шрифт, освещение
- Проработать целевую аудиторию (возрастные ограничения)
- Разработать собственный сюжет для игры, в соответствии с потребностями ЦА
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль игры
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов
- Собрать референсы окружения, платформ, фонов, персонажей, предметов и т.д.
- Собрать референсы с ui kit и интерфейсами игр платформер
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Тема 3. Разработка персонажа.

Задание. Сбор референсов.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Определиться с тем, кто будут ваши персонажи
- Придумать историю для каждого. Главные вопросы: кто ваш герой, его профессия, пол, возраст, состояние, характер, где живет и т.д.
- Проанализировать аналогичных персонажей
- Собрать референсы с примерами различных дизайнов героев
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Тема 4. Разработка окружения.

Задание. Сбор референсов.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Определиться где будут происходить события: время, место, эпоха и т.д.
- Придумать окружение для сцены

- Проанализировать аналогичные проекты
- Собрать референсы с примерами различных локаций, стилей, зданий, предметов, природы и т.д.
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Тема 3. Разработка персонажа.

Задание. Скетчинг и поиск силуэта персонажа. Выбор нескольких стилизованных решений.

Цель: уметь искать интересные графические решения для проекта

Технология работ:

1. Опираясь на собранные референсы сделать скетчи с персонажами
2. Особое внимание уделить силуэту. Он должен быть понятен и хорошо считываться. Это можно проверить залив силуэт цветом
3. Придать персонажу индивидуальности за счет интересных элементов внутри силуэта: элементы одежды, аксессуары и т.д.
4. Особое внимание уделить выбранному стил. Персонаж должен в него вписываться.

Тема 4. Разработка окружения.

Задание. Скетчинг окружения для игрового уровня. Поиск через пятно и тон.

Цель: уметь работать через пятно, искать интересное композиционное решение

Технология работ:

1. Опираясь на собранные референсы сделать скетчи локаций
2. Сделайте пятновые скетчи локации в монохром. Лучше брать 4 цвета: 2 оттенка серого, белый и черный. С помощью цвета можно показать плановость.
3. Особое внимание нужно уделить композиции. Если у вас происходит какое-то активное действие в игре, лучше поддержать его динамичной композицией.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Тема 5. Оформление портфолио.

Задание. Верстка кейса для портфолио. Оформление презентации для защиты.

1. Оформить подачу проекта с авторской графикой.
2. Подачу можно разделить на блоки: персонажи, окружение, пропсы.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЗАЧЕТА.

Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить сюжет игры, обосновать выбранную тему и стилистическое решение, показать рефборды, скетчи, поиски форм для объектов, итоговый рендер. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

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*Критерии оценивания практических заданий*

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема проекта раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема проекта раскрыта полностью, отсутствует презентация;
«удовлетворительно»	тема проекта раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	задание не выполнено.

2 ЭТАП – УМЕТЬ*Критерии оценивания индивидуальных практических заданий*

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;
«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ**Зачет по дисциплине «Плакатная и рекламная графики»***Критерии оценивания знаний на зачёте***«Зачтено»**

- 1) отличное изложение с незначительным количеством ошибок;
- 2) в целом правильное выполнение заданий, с определенным количеством незначительных ошибок;
- 3) удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции

«Незачтено»

- 1) задание выполнено неправильно, с грубыми ошибками;
- 2) не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции