

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.10.2023 10:44:52
Уникальный программный идентификатор:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb53ebc58

**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**

ЦИФРОВАЯ СКУЛЬПТУРА

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Дизайн костюма
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2020

Автор-составитель: Турковский А.А.

Челябинск 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. **Ошибка! Закладка не определена.**
2. **Ошибка! Закладка не определена.**
3. **Ошибка! Закладка не определена.**
4. **Ошибка! Закладка не определена.**

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

Процесс изучения дисциплины «Макетирование костюма» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-3 Способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	ОПК-3.1 Закономерности художественного творчества; технику работы в материалах; методы приложения средств и приемов в скульптуре к задачам дизайн-проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы скульптурной пластики; приемы работы в макетировании и моделировании;
	ОПК-3.2 Решать практические проектно-исследовательские задачи средствами макетирования; применять в процессе макетирования разнообразные технологии и материалы; решать практические проектно-исследовательские задачи средствами моделирования; применять знание в творческих задачах; создавать пластическое и стилистическое единство в проектах; выявлять пластико-ритмическое, декоративные, стилевые и другие качества и закономерности;
	ОПК-3.3 Приемами работы в макетировании и моделировании; методами изобразительного языка академической скульптуры; ведением анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов; изображением объектов в объеме; объемно-пространственными и эмоционально-психологическими основами скульптурной пластики.
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;
	ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации

	между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;
	ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;
	ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;
	ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).
ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;
	ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;
	ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОПК-3	Способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	<i>1 Этап – Знать:</i> ОПК-3.1 Закономерности художественного творчества; технику работы в материалах; методы приложения средств и приемов в скульптуре к задачам дизайн-проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы скульптурной пластики; приемы работы в макетировании и моделировании; <i>2 Этап – Уметь:</i> ОПК-3.2 Решать практические проектно-исследовательские задачи средствами макетирования; применять в процессе макетирования разнообразные технологии и материалы; решать практические проектно-исследовательские задачи средствами моделирования; применять знание в творческих задачах; создавать пластическое и стилистическое единство в проектах; выявлять пластико-ритмическое, декоративные, стилевые и другие качества и закономерности; <i>3 Этап – Владеть:</i> ОПК-3.3 Приемами работы в макетировании и моделировании; методами изобразительного языка академической скульптуры; ведением анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов; изображением объектов в объеме; объемно-пространственными и эмоционально-психологическими основами скульптурной пластики.
2.	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<i>1 Этап – Знать:</i> ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;

			<i>2 Этап – Уметь:</i> ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне; <i>3 Этап – Владеть:</i> ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
3.	ПК-5	Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования; <i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач; <i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).
4.	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;

		реализации дизайн-проекта на практике	<i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта; <i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.
--	--	---------------------------------------	--

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Шифр компетенции	Показатели оценивания (содержание компетенции)	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ОПК-3	Способность обладать начальными профессиональными навыками скульптора, приемами работы в макетировании и моделировании	<i>1 Этап – Знать:</i> ОПК-3.1 Закономерности художественного творчества; технику работы в материалах; методы приложения средств и приемов в скульптуре к задачам дизайн-проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы скульптурной пластики; приемы работы в макетировании и моделировании; <i>2 Этап – Уметь:</i> ОПК-3.2 Решать практические проектно-исследовательские задачи средствами макетирования; применять в процессе макетирования разнообразные технологии и материалы; решать практические проектно-исследовательские задачи средствами моделирования; применять знание в творческих задачах; создавать пластическое и стилистическое единство в проектах; выявлять пластико-ритмическое, декоративные, стиливые и другие качества и закономерности;	ЗАЧЕТ «Зачтено» правильная работа, возможно, с определенным количеством незначительных ошибок или работа, которая удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции «Не зачтено» Работа не удовлетворяет минимальным требованиям к

			<i>3 Этап – Владеть:</i> ОПК-3.3 Приемами работы в макетировании и моделировании; методами изобразительного языка академической скульптуры; ведением анализа структуры, конструкции, формы натуральных объектов; изображением объектов в объеме; объемно-пространственными и эмоционально-психологическими основами скульптурной пластики.	формированию компетенции
2.	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<i>1 Этап – Знать:</i> ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;	

			<i>2 Этап – Уметь:</i> ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне; <i>3 Этап – Владеть:</i> ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.	
3.	ПК-5	Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы,	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;	

		коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач; <i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).	
4.	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<i>1 Этап – Знать:</i> ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности; <i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта; <i>3 Этап – Владеть:</i> ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.	

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

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Устные ответы на вопросы

1. Основные рабочие области и панели инструментов
2. Что такое трехмерная графика
3. Понятие цифровой скульптуры
4. Способы создания цифровой скульптуры в программе ZBrush
5. Основные инструменты деформации и редактирования 3Д объектов в сцене
6. Виды кистей и способы их использования
7. Способы и виды адаптации сетки
8. Виды и назначение примитивов

Цель написания сообщения:

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Индивидуальные практические задания

Практические задания созданы для того, чтобы на практике закрепить знания и умения работы.

Список заданий:

Тема 1. Введение в программу ZBrush

Уметь осуществлять навигацию в сцене, масштабировать, вращать и перемещать объекты, пользоваться основными панелями инструментов, знать их расположение.

Тема 2. Изучение основных инструментов деформации и редактирования 3Д объектов в сцене.

Уметь работать с примитивами и применять инструменты деформации на начальном уровне.

Тема 2.2. Продолжение изучения инструментов деформации и редактирования 3Д объектов в сцене

Уметь работать с примитивами и применять инструменты деформации на среднем уровне.

Тема 3. Библиотека кистей, настройки и функции.

Использование стандартного набора кистей, создание новых авторских кистей, их настройка.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Индивидуальное итоговое творческое задание (зачет)

Итоговое задание создано для того, чтобы на практике проверить все полученные студентом, за время курса «Цифровая скульптура», навыки и умения в работе.

Содержание задания:

Тема 1. Введение в программу ZBrush

Изучение навигации в сцене, блокинг простейших объектов

Тема 2. Изучение основных инструментов деформации и редактирования 3Д объектов в сцене.

Скульптинг простейших объектов (ассет пропсов)

Тема 3. Библиотека кистей, настройки и функции.

Скульптинг модели несложного персонажа по концепту с использованием различных кистей

3. 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 устных ответов на вопросы

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема доклада раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема доклада раскрыта полностью, отсутствует презентация;
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	доклад не выполнен.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Индивидуальные творческие задания

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

Критерии оценивания индивидуального итогового творческого задания

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

Критерии оценивания для зачета

Общая оценка за зачет формируется из оценок за сообщения, творческие задания и итоговое задание.

ОЦЕНКА «ЗАЧТЕНО»:

1. Студент показал глубокое и прочное усвоение программного материала.
2. Выполнены все задания, в том числе итоговое или выполнено 60% всех заданий, включая итоговое.

ОЦЕНКА «НЕ ЗАЧТЕНО»:

1. Незнание значительной части программного материала.
2. Задания выполнены частично (менее 60%) или не выполнены вообще.

