

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.10.2023 10:45:22
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**

КОНЦЕПТ-АРТ

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

Автор-составитель: Нажмутдинова А.С.

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	5
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	7
4.Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	15

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

Процесс изучения дисциплины Концепт-арт направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-1 Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	ПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; методы приложения приемов графики к задачам дизайн – проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования;
	ПК-1.2. Грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; использовать рисунок для составления композиции; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; применять различные макетные технологии;
	ПК-1.3. Навыками работы с макетными материалами; навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; способностью к пространственному аналитическому мышлению.
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	ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные

технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	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.	ПК-1	Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; методы приложения приемов графики к задачам дизайн – проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования;
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2. Грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; использовать рисунок как средство познания при изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; использовать рисунок для составления композиции; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; применять различные макетные технологии;
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3. Навыками работы с макетными материалами; навыками линейно-конструктивного построения; принципами

			выбора техники исполнения конкретного рисунка; рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; способностью к пространственному аналитическому мышлению.
2.	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).
3.	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. 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-1	Способность владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения конструкций и пространств; методы приложения приемов графики к задачам дизайн – проектирования; объемно-пространственные и эмоционально-психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования; <i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2. Грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представлению, по воображению, различными графическими материалами; использовать рисунок как средство познания при	Экзамен: Оценка «ОТЛИЧНО»: 1. Глубокое и прочное усвоение программного материала. 2. Правильная формулировка основных понятий и определений. 3. Знание основ композиции, рисунка и анатомии. 4. Владение навыками скетчинга. 5. Умение грамотно использовать различные художественные материалы и техники. 6. Умение работать в указанной стилистике 7. Умение работать с формой, силуэтом, линией и тоном. 8. Безошибочное выполнение практического задания. 9. Умение выделить главное, четко обозначать цель, планировать этапы работы, формулировать выводы. 10. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «ХОРОШО»: 1. Хорошее знание программного материала. 2. Наличие

			изучении, наблюдении, исследовании окружающего мира; использовать рисунок для составления композиции; пользоваться графическими техниками и композиционными приемами при проектировании дизайн-объектов; использовать различные графические материалы и технические приемы рисования; применять различные макетные технологии; <i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3. Навыками работы с макетными материалами; навыками линейно-конструктивного построения; принципами выбора техники исполнения конкретного рисунка; рисунком и приемами работы с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями; способностью к пространственному аналитическому мышлению.	незначительных неточностей при употреблении терминов, определений. 3. Знание основ композиции, рисунка, анатомии. 4. Владение навыками скетчинга. 5. Умение грамотно использовать различные художественные материалы и техники. 6. Умение работать в указанной стилистике 7. Умение работать с формой, силуэтом, линией и тоном. 8. Негрубая ошибка при выполнении практического задания. 9. Недостаточно полное раскрытие темы. 10. Правильные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО» : 1. Поверхностное усвоение программного материала. 2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений. 3. Недостаточно полное знание основ композиции, рисунка, анатомии. 4. Слабое владение навыками скетчинга. 5. Недостаточно навыков использования художественных материалов и техник. 6. Сложности работы в указанной стилистике 7. Сложности работы с формой, силуэтом, линией и тоном. 8. Неумение четко сформулировать выводы. 9. Грубая ошибка в практическом задании.
2.	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 бу-	

			дущего 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).	10. Неточные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬ НО»: 1. Незнание значительной части программного материала. 2. Неверное употребление терминов, определений. 3. Незнание основ композиции, рисунка, анатомии. 4. Нет навыков скетчинга. 5. Неверный выбор художественных материалов и техники для реализации идеи. 6. Неумение работать в указанной стилистике. 7. Ошибки в работе с формой, силуэтом, линией и тоном. 8. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. 9. Грубые ошибки при выполнении практического задания. 10. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.
3	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.	
--	--	--	--	--

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

Раздел I

Тема 4: Креативность

Задание: упражнения на креативность

Цель: развить творческое мышление.

Задачи:

- Изучить приемы и техники на развитие креативности.
- Выполнить упражнения.

Тема 5: Окружение для игры в жанре «Кликер»

Задание: провести аналитическую работу перед разработкой элементов живой и неживой природы для окружения в игре

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

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты: стиль графики, композиция, форма.
- Определиться с элементами окружения.
- Собрать референсы живой и неживой природы и оформить в единый рефборд.
- Определить характерные черты элементов.

Тема 6: Предметы быта для игры в жанре «Кликер»

Задание: провести аналитическую работу перед разработкой предметов быта для игры.

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

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, форма.
- Придумать композиционное решение и выбрать наиболее удачный ракурс.

- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов и оформить в единый рефборд

Тема 7: Композиция из предметов быта в интерьере

Задание: провести аналитическую работу перед разработкой композиции из предметов быта.

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

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, форма.
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль персонажа
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов и оформить в единый рефборд

Раздел II

Тема 1: Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»

Задание 1: провести аналитическую работу перед разработкой персонажа для игры.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, определять целевую аудиторию и ее потребности, выбирать графический стиль игры, составлять анкету персонажа, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, форма
- Проработать целевую аудиторию
- Составить анкету персонажа в соответствии с жанром и потребностями ЦА
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль персонажа
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов и оформить в единый рефборд

Тема 2: Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»

Задание: провести аналитическую работу перед разработкой окружения для игры.

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, форма
- Придумать композиционное решение
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль жанра игры, соответствует выбранной тематике.
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов и оформить в единый рефборд

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Раздел I

Тема 4: Креативность

Технология работ:

1. Изучить приемы и техники на развитие креативности
2. Ознакомиться с различными упражнениями на развитие креативности
3. Из предложенных упражнений выбрать три понравившихся и выполнить.
4. На основе полученного опыта придумать свое упражнение на развитие творческого потенциала.

Тема 5: Окружение для игры в жанре «Кликер»

Технология работ:

1. Определиться с объектами живой и неживой природы, составить список.
2. Опираясь на собранные референсы сделать небольшие легкие зарисовки объектов живой и неживой природы.
3. Выделить характерные особенности объектов и выполнить стилизованные эскизы.
4. Обязательно проверить выразительность формы и силуэта. Это можно сделать при помощи уменьшения масштаба, либо выполнить заливку пятном.
5. Лучшие варианты скетчей доработать при помощи текстуры и тона.

Тема 6: Предметы быта для игры в жанре «Кликер»

Технология работ:

1. Изучить персонажа, для которого будут разрабатываться предметы быта.
2. Определиться с предметами быта, которые необходимы вашему персонажу, составить список.
3. Опираясь на собранные референсы сделать небольшие легкие зарисовки предметов быта.
4. Выполнить стилизованные эскизы. Начинать работу со стилизацией следует с простых форм, постепенно их усложняя.
5. Проверить выразительность формы и читаемость силуэта. Насколько узнается ваш стилизованный объект.
6. Наиболее удачные эскизы изобразить в двухточечной перспективе, подбирая наиболее удачный ракурс.
7. Доработать скетчи текстурой и тоном.

Тема 7: Композиция из предметов быта в интерьере

Технология работ:

1. Определитесь с форматом композиции (вертикальный или горизонтальный)
2. Опираясь на собранные референсы сделать небольшие легкие зарисовки 3-4 предметов быта.
3. Создать 5 или более вариантов размещения этих предметов в заданном формате в двухточечной перспективе. На этом этапе необходимо принимать во внимания законы и правила композиции.
4. Выбрать наиболее удачный вариант.
5. Выполнить стилизацию предметов в композиции для разнохарактерных персонажей (доброго, злого, хитрого, мудрого или др). Здесь следует учитывать форму и силуэт предмета.
6. Добавить скетчам необходимые детали, текстуру и закончить легкой тонировкой.

Раздел II

Тема 1: Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»

Технология работ:

1. Создать анкету персонажа для лучшего понимания его характера и роли в игре.
2. Опираясь на собранные референсы сделать небольшие легкие зарисовки пятном для поиска силуэта персонажа.
3. Доработать силуэт.
4. На основе выбранного силуэта сделать скетч персонажа линиями.
5. Проверить анатомию персонажа и пропорции. Насколько выразительны и соответствуют ли идее и жанру.
6. Продумать детали, костюм, аксессуары. Скетчинг.
7. Проработать эмоции персонажа и динамику поз. Скетчинг.
8. Изобразить персонажа в разных ракурсах.
9. Итоговый скетч выполнить на формате А3, доработать при помощи текстур и тона.

Тема 2: Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»

Технология работ:

1. Определиться с наполнением композиции фона. Какие элементы окружения будут присутствовать в той или иной композиции будет зависеть непосредственно от темы игры и персонажа.
2. Опираясь на собранные референсы сделать наброски элементов окружения, стилизуя их в соответствии с заданной темой.
3. Определиться с форматом, продумать композицию.
4. Выполнить несколько эскизов с разным композиционным решением.
5. Разобрать эскизы по форме пятна и тону.
6. Выбрать наиболее удачный вариант.
7. Доработать эскиз, добавить детали, текстуры, проработать передний план, расставить акценты.
8. Стилистические поиски, наброски и итоговый эскиз оформить на формат А2.

Тема 3: Работа над портфолио

Технология работ:

1. Зарегистрироваться на популярной медиа-платформе.
2. Изучить технические требования к публикации работ.
3. Создать кейс проекта. Как правило, кейс состоит из обложки проекта, заглавной иллюстрации, краткого описания целей и задач проекта, далее следует расположить наиболее удачные изображения и ракурсы разработанного концепта, в конце можно дать ссылки на источники или личный сайт, e-мейл.
4. В описании кейса обязательно указать, что проект является учебным, а также ФИО научного руководителя.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Экзамен проходит в форме защиты проекта.

Темы проектов:

Окружение для игры в жанре «Кликер»

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи объектов живой и неживой природы и скомпоновать их в кейс.

2. Подачу можно разделить на блоки: творческий поиск и первые наброски, стилизованные изображения, итоговые эскизы

3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранную тему, показать рефборды, поиски форм для объектов, этапы стилизации, итоговые эскизы– все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Предметы быта для игры в жанре «Кликер»

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи, наработки по предметам быта.

2. Подачу можно разделить на блоки: творческий поиск и первые наброски, работа с формой и стилизация, итоговые эскизы в перспективе.

3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранную тему, показать рефборды, поиски форм для объектов, этапы стилизации, поиск ракурсов, итоговые эскизы – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Композиция из предметов быта в интерьере

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи, наработки по предметам быта.

2. Подачу можно разделить на блоки: творческий поиск и первые наброски предметов быта, поиск композиции и ракурс, итоговые эскизы композиции из предметов быта для разнохарактерных персонажей.

3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранную тему, обосновать стилистическое и композиционное решение, показать рефборды, скетчи, поиски форм для объектов, итоговые эскизы– все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить результат разработки на листе ватмана формата А3.

2. Подачу можно разделить на блоки: творческий поиск и первые наброски, скетчи персонажа в движении и работа над эмоциями, разработка элементов костюма, итоговые эскизы персонажа в разных ракурсах.

3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранную тему, жанр игры, обосновать стилистическое решение, показать рефборды, скетчи, поиски формы и силуэта для персонажа, итоговые эскизы– все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить результат разработки на листе ватмана формата А2.

2. Подачу можно разделить на блоки: наброски элементов окружения, поиск композиционного решения, итоговые эскизы по заданным темам.

3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить тему, обосновать композиционное и стилистическое решение, показать рефборды, скетчи, поиски форм для объектов, итоговые эскизы – все что было разработано. 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

Экзамен по дисциплине «Концепт-арт»

Критерии оценивания знаний на экзамене

Оценка «ОТЛИЧНО»:

1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.
2. Правильная формулировка основных понятий и определений.
3. Знание основ композиции, рисунка и анатомии.
4. Владение навыками скетчинга.
5. Умение грамотно использовать различные художественные материалы и техники.
6. Умение работать в указанной стилистике
7. Умение работать с формой, силуэтом, линией и тоном.
8. Безошибочное выполнение практического задания.
9. Умение выделить главное, четко обозначать цель, планировать этапы работы, формулировать выводы.

10. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «ХОРОШО»:

1. Хорошее знание программного материала.
2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.
3. Знание основ композиции, рисунка, анатомии.
4. Владение навыками скетчинга.
5. Умение грамотно использовать различные художественные материалы и техники.
6. Умение работать в указанной стилистике
7. Умение работать с формой, силуэтом, линией и тоном.
8. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.
9. Недостаточно полное раскрытие темы.
10. Правильные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Поверхностное усвоение программного материала.
2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.
3. Недостаточно полное знание основ композиции, рисунка, анатомии.
4. Слабое владение навыками скетчинга.
5. Недостаточно навыков использования художественных материалов и техник.
6. Сложности работы в указанной стилистике
7. Сложности работы с формой, силуэтом, линией и тоном.
8. Неумение четко сформулировать выводы.
9. Грубая ошибка в практическом задании.
10. Неточные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Незнание значительной части программного материала.
2. Неверное употребление терминов, определений.
3. Незнание основ композиции, рисунка, анатомии.
4. Нет навыков скетчинга.
5. Неверный выбор художественных материалов и техники для реализации идеи.
6. Неумение работать в указанной стилистике.
7. Ошибки в работе с формой, силуэтом, линией и тоном.
8. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
9. Грубые ошибки при выполнении практического задания.
10. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.