Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Усынин Максим Валерьевич

Должность: Ректор

Дата подписания: 17.10.2023 10:45:22 Уникальный **Настинос**кобразовательное учреждение высшего образования f498e59e83f65dd7c3c97bh8a25chhabb33ebc58 «VIeждународный 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 освоени образовательной программы
2.Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования описание шкал оценивания5
3.Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формировани компетенций в процессе освоения образовательной программы
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений
навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенци в процессе освоения образовательной программы1

# 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	Код и наименование индикатора достижения
компетенций	компетенций
выпускника	
ПК-1 Способность вла-	ПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основы строения кон-
деть рисунком и прие-	струкций и пространств; методы приложения приемов графики
мами работы, с обосно-	к задачам дизайн – проектирования; объемно-
ванием, художественно-	пространственные и эмоционально-психологические основы
го замысла дизайн-	изобразительной информации в рисунке; графические материа-
проекта, в макетирова-	лы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайн-
нии и моделировании, с	проектирования, определения требований к проекту; систему
цветом и цветовыми	технологий макетирования и моделирования, применяемых в
композициями	дизайне; методы формирования вариантов решения задач ди-
	зайнерского проектирования объектов средствами макетирова-
	ния и моделирования;
	ПК-1.2. Грамотно рисовать с натуры, по памяти, по представ-
	лению, по воображению, различными графическими материа-
	лами; использовать рисунок как средство познания при изуче-
	нии, наблюдении, исследовании окружающего мира; использо-
	вать рисунок для составления композиции; пользоваться гра-
	фическими техниками и композиционными приемами при про-
	ектировании дизайн-объектов; использовать различные графи-
	ческие материалы и технические приемы рисования; применять
	различные макетные технологии;
	ПК-1.3. Навыками работы с макетными материалами; навыка-
	ми линейно-конструктивного построения; принципами выбора
	техники исполнения конкретного рисунка; рисунком и приема-
	ми работы с обоснованием художественного замысла дизайн-
	проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цвето-
	выми композициями; способностью к пространственному ана-
	литическому мышлению.
ПК-5 Способность кон-	ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конст-
струировать предметы,	руирования и проектирования продукции и объектов в сфере
товары, промышленные	профессиональной деятельности; принципы и закономерности
образцы, коллекции,	формообразования;
комплексы, сооружения,	ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта;
объекты, в том числе для	применять технологии проектирования объектов, соответст-
создания доступной сре-	вующих изделий, необходимых при создании графических объ-
ды	ектов; ориентироваться в современных материалах и их конст-
	руктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый
	материал для решения тех или иных конструкторских задач;
	ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предме-
	тов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов,
	сооружений, объектов, в том числе для создания доступной
	среды).
ПК-6 Способность при-	ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуе-
менять современные	мые при реализации дизайн-проекта; современные проектные
	The familiary Washington and Santa a

технологии, требуемые	методы; возможности компьютера как инструмента проектиро-
при реализации дизайн-	вания; информационные технологии в различных сферах ди-
проекта на практике	зайн-деятельности;
	ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при
	реализации дизайн-проекта на практике; использовать инфор-
	мационные технологии в реализации дизайн-проекта;
	ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками
	применения современных технологий, требуемых при реализа-
	ции дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителя-
	ми информации, распределенными базами данных, с информа-
	цией в глобальных компьютерных сетях.

№	Код	Наименование	Promy donymonoung competativi
п/п	компетенции	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	<ul> <li>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 дизайнпроектирования, определения требований к проекту; систему технологий макетирования и моделирования, применяемых в дизайне; методы формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования;</li> <li>2 Этап - Уметь:</li> <li>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;</li> <li>З Этап - Владеть:</li> <li>ПК-1.3. Навыками работы с макетными</li> </ul>
			материалами; навыками линейно-конструктивного построения; принципами

	T		
	THE 5		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	ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;  2 Этап - Уметь: 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;  3 Этап - Владеть: ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том чис-
3.	ПК-6	Способность применять современные техноло-гии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	ле для создания доступной среды).  1 Этап - Знать: 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;  2 Этап - Уметь: ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайнпроекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;  3 Этап - Владеть: 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

	Шкала енивания
1 DK 1 CHOCOGHOCTI 1 2man 2uami . Proposorii	
владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием, художественного замысла дизайнпроекта, в макетировании, с цветом и цветом вы строения конструкций и пространственные и змоционально психологические основы изобразительной информации в рисунке; графические материалы, их свойства и возможности; порядок анализа задач дизайнпроектирования, проектирования, проекту; систему технологий макетирования и моделирования проектирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования объектов средствами макетирования и моделирования и моделирования;  2 Этап - Уметь:  ПК-1.1. Технологию и технику рисунка; основностья конструкций и пространств; методы приможения кантомии. В Лаание композици анатомии. В Лаание композици анатомии. В Лаание композици анатомии. В Владен контольном композици анатомии. В Лаание композици анатомии. В Лаание композици анатомии. В Лаание композици и техники. В Лаание композици анатомии. В Лаание композици и техники. В Лаание композици анатомии. В Лаание композици и техники. В Лаание композици анатомии. В Лаание композици и техники. В Лаание композици и техники. В Лаание композици анатомии. В Лаание композици и техники. В Лаание композици анатомии. В Лаание композици и техники. В Лаание композици и техники и	программного выная овка основных определений. основ ии, рисунка и навыками е грамотно вать различные венные материалы е работать в стилистике е работать с силуэтом, линией ибочное ие практического е выделить четко обозначать анировать этапы формулировать е, полные и ответы на ельные вопросы. КОРОШО»:

	Ī	T		
			изучении, наблюдении,	незначительных
			исследовании окру-	неточностей при
			жающего мира; исполь-	употреблении терминов,
			зовать рисунок для со-	определений.
			ставления композиции;	3. Знание основ
			пользоваться графиче-	композиции, рисунка,
			скими техниками и	анатомии.
			композиционными	4. Владение навыками
			приемами при проекти-	скетчинга.
			ровании дизайн-	5. Умение грамотно
			объектов; использовать	использовать различные
			различные графические	художественные материалы
			материалы и техниче-	и техники.
			ские приемы рисова-	6. Умение работать в
			ния; применять различ-	указанной стилистике
			ные макетные техноло-	7. Умение работать с
			гии;	формой, силуэтом, линией
			3 Этап - Владеть:	и тоном.
			ПК-1.3. Навыками ра-	8. Негрубая ошибка при
			боты с макетными ма-	выполнении практического
			териалами; навыками	задания.
			линейно-	9. Недостаточно полное
			конструктивного по-	раскрытие темы.
			строения; принципами	10.Правильные ответы на
			выбора техники испол-	дополнительные вопросы.
			нения конкретного ри-	Оценка
			сунка; рисунком и	«УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»
			приемами работы с	:
			обоснованием художе-	1. Поверхностное усвоение
			ственного замысла ди-	программного материала.
			зайн-проекта, в макети-	2. Наличие неточностей в
			ровании и моделирова-	_
			нии, с цветом и цвето-	определений.
			выми композициями;	3. Недостаточно полное
			способностью к про-	знание основ композиции,
			странственному анали-	рисунка, анатомии.
			тическому мышлению.	4. Слабое владение
2.	ПК-5	Способность	1 Этап - Знать:	навыками скетчинга.
		конструировать	ПК-5.1. Основные ме-	5. Недостаточно навыков
		предметы, това-	тоды и приемы художе-	использования
		ры, промышлен-	ственного конструиро-	художественные
		ные образцы,	вания и проектирова-	материалов и техник.
		коллекции, ком-	ния продукции и объ-	6. Сложности работы в
		плексы, соору-	ектов в сфере профес-	указанной стилистике
		жения, объекты,	сиональной деятельно-	7. Сложности работы с
		в том числе для	сти; принципы и зако-	формой, силуэтом, линией
		создания дос-	номерности формооб-	и тоном.
		тупной среды	разования;	8. Неумение четко
		гуппон эроды	2 Этап - Уметь:	сформулировать выводы.
			ПК-5.2. Грамотно рабо-	9. Грубая ошибка в
İ			тать с чертежами бу-	практическом задании.
<u> </u>		<u> </u>	Taib C Tepterkamin Oy-	1

			дущего объекта; при-	10. Неточные ответы на
			менять технологии	дополнительные вопросы.
			проектирования объек-	Оценка
			тов, соответствующих	«НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬ
			изделий, необходимых	HO»:
			при создании графиче-	1. Незнание значительной
			ских объектов; ориен-	части программного
			тироваться в современ-	материала.
			ных материалах и их	2. Неверное употребление
			конструктивных свой-	терминов, определений.
			ствах; самостоятельно	3. Незнание основ
			выбирать необходимый	
			материал для решения	композиции, рисунка,
			тех или иных конструк-	анатомии.
			торских задач;	4. Нет навыков скетчинга.
			3 Этап - Владеть:	5. Неверный выбор
			ПК-5.3. навыками кон-	художественных
			струирования объектов	материалов и техники для
			дизайна (предметов,	реализации идеи.
			товаров, промышлен-	6. Неумение работать в
			ных образцов, коллек-	
			ций, комплексов, со-	указанной стилистике.
			оружений, объектов, в	7. Ошибки в работе с
			том числе для создания	формой, силуэтом, линией
			доступной среды).	и тоном.
3	ПК-6	Способность	1 Этап - Знать:	8. Неумение выделить
		применять со-	ПК-6.1. Основные со-	главное, сделать выводы и
		временные тех-	временные технологии	обобщения.
		нологии, тре-	и методы, требуемые	9. Грубые ошибки при
		буемые при реа-	при реализации дизайн-	
		лизации дизайн-	проекта; современные	выполнении практического
		проекта на прак-	проектные методы;	задания.
		тике	возможности компью-	10. Неправильные ответы
			тера как инструмента	на дополнительные
			проектирования; ин-	вопросы.
			формационные техно-	
			логии в различных сфе-	
			рах дизайн-	
			деятельности;	
			2 Этап - Уметь:	
			ПК-6.2. Применять со-	
			временные технологии,	
			требуемые при реали-	
			зации дизайн-проекта	
			на практике; использо-	
			вать информационные	
			технологии в реализа-	
			1	
			ции дизайн-проекта;	

3 Этап - Владеть:	
ПК-6.3. Информацион-	
ными технологиями в	
дизайне; навыками	
применения современ-	
ных технологий, тре-	
буемых при реализа-	
ции дизайн-проекта на	
практике; навыками	
работы с носителями	
информации, распре-	
деленными базами	
данных, с информаци-	
ей в глобальных ком-	
пьютерных сетях.	

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИ-МЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

#### 1 ЭТАП – ЗНАТЬ

## Практические задания

#### Разлел **I**

## Тема 4: Креативность

**Задание:** упражнения на креативность **Цель:** развить творческое мышление.

#### Залачи

- 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 разработкойпредметов 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

#### Разлел І

### 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, е-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 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
«онрицто»	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 художественные 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.