

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.10.2023 10:49:40
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbab033e0c36

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ

Ректор



М.В. Усынин

«29» мая 2023 г.

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
3D-ТЕКСТУРИРОВАНИЕ**

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

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

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.....	8
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	29

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

Процесс изучения дисциплины «3D-текстурирование» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОК-10 Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	ОК-10.2 Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;
	ОК-10.1 Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;
	ОК-10.3 Навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза; способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.
ПК-2 Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе; различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;
	ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе; выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию форматворческой деятельности; использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;
	ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени

	<p>сложности;</p> <p>навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>
<p>ПК-7 Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале</p>	<p>ПК-7.1. основные правила и принципы разработки технологических процессов изготовления продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности;</p> <p>различные подходы к решению композиционных задач при помощи макетирования;</p> <p>технологии макетирования, применяемые в дизайне;</p> <p>основные способы конструирования объектов дизайна;</p> <p>прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне;</p>
	<p>ПК-7.2. Применять различные способы обработки материалов;</p> <p>грамотно работать с чертежами будущего объекта;</p> <p>применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании промышленных объектов;</p> <p>реализовать художественный замысел в практической деятельности;</p> <p>осуществлять поиск и анализировать информацию, необходимую для решения проектных задач; использовать свойства и пластику материала при проектировании формы объекта;</p> <p>осуществлять выбор средств и приемов макетирования.</p>
	<p>ПК-7.3. Навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.</p>

№ п/п	Код компетенций	Наименование компетенций	Этапы формирования компетенций
1.	ОК-10	Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<p><i>1 Этап – знать:</i></p> <p>ОК-10.2 Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;</p>
			<p><i>2 Этап – уметь:</i></p> <p>ОК-10.1 Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;</p>
			<p><i>3 Этап – владеть:</i></p> <p>ОК-10.3 Навыками абстрактного мышления, навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза;</p> <p>способностью к восприятию, обобщению и анализу информации, постановке цели и выбору путей её достижения; стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.</p>

2.	ПК-2	Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<p><i>1 Этап – знать:</i> ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе; различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i> ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе; выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формо-творческой деятельности; использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i> ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>
3.	ПК-7	Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<p><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;</p>

			<p>прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне;</p>
			<p><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.</p>
			<p><i>3 Этап – владеть:</i> ПК-7.3. Навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.</p>

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.	ОК-10	Способность к абстрактному мышлению, анализу, синтезу	<p><i>1 Этап – знать:</i> ОК-10.2 Формы и типы мышления; особенности абстрактного мышления; основы логики; нормы критического подхода, формы анализа и восприятия информации;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i> ОК-10.1 Описывать и анализировать процессы окружающего мира; делать выводы на основании нескольких суждений;</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i> ОК-10.3 Навыками абстрактного мышления,</p>	<p>Экзамен</p> <p><i>Оценка «Отлично»:</i></p> <p>1. Теоретическое содержание дисциплины освоено полностью, без пробелов и отражено в представленных работах, 2. Необходимые практические навыки работы с основным материалом сформированы, 3. Все задачи, предусмотренные изучением дисциплины выполнены, 4. В итоговом проекте продемонстрированы творческие способности, креативность мышления, оригинальность и нестандартность решения в</p>

			<p>навыком анализа причинно - следственных связей и синтеза;</p> <p>способностью к восприятию, обобщению и анализу информации,</p> <p>постановке цели и выбору путей её достижения;</p> <p>стремлением к личностному и профессиональному саморазвитию.</p>	<p>выполнении задания,</p> <p>5. Итоговый проект выполнен на очень высоком уровне и в полном объеме.</p> <p><i>Оценка «Хорошо»:</i></p> <p>1. Темы заданий раскрыты в полном объеме и на хорошем уровне,</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с материалом в основном сформированы,</p> <p>3. Отсутствуют существенные ошибки, но в итоговом проекте содержатся несущественные недочеты,</p> <p>4. В итоговом проекте некоторые навыки работы с основным материалом сформированы недостаточно,</p> <p>5. Практическая работа представлена не в полном объеме.</p> <p><i>Оценка «Удовлетворительно»:</i></p> <p>1. Теоретическое содержание дисциплины отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера,</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с основным материалом в основном сформированы,</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены,</p> <p>4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне,</p> <p>5. В практических работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал.</p> <p><i>Оценка «Неудовлетворительно»</i></p>
2.	ПК-2	Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<p><i>1 Этап – знать:</i></p> <p>ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей;</p> <p>основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями;</p> <p>критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования;</p> <p>законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе;</p> <p>различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i></p> <p>ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию;</p> <p>презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы;</p> <p>производить предпроектный и проектный анализ, создавать ди-</p>	<p>1. Теоретическое содержание дисциплины отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера,</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с основным материалом в основном сформированы,</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены,</p> <p>4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне,</p> <p>5. В практических работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал.</p> <p><i>Оценка «Неудовлетворительно»</i></p>

			<p>зайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе; выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию форматворческой деятельности; использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;</p>	<p>1. Теоретическое содержание дисциплины не освоено. 2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству, 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы, 4. В практическом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.</p>
3.	ПК-7	Способность выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	<p><i>3 Этап – владеть:</i> ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>	
			<p><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 композицион-</p>	

			<p>ных задач при помощи макетирования; технологии макетирования, применяемые в дизайне; основные способы конструирования объектов дизайна; прогрессивные методы обработки и современные материалы, используемые в дизайне;</p>	
			<p><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.</p>	
			<p><i>3 Этап – владеть:</i> ПК-7.3. Навыками выполнения эталонных образцов объекта дизайна или его отдельных элементов в макете, материале.</p>	

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

Требования к практическим работам:

1. Содержание практических работ полностью должно отвечать обозначенным темам.
2. В работах должны быть отражены:
 - теоретические знания и навыки практического использования,
 - раскрыта ключевая проблематика темы,
 - умение самостоятельно находить и изучать необходимый материал для тех или иных проектных задач.
3. В защитах представленных практических работах должны быть показаны навыки многовариантной работы, самостоятельного анализа проблем, возникающих при поставленных задачах.

Тема 1.1 Инструменты текстурирования в Blender

Задание: Использовать инструменты текстурирования в Blender: Brush. Soften. Smear. Clone. Fill. Mask. Настройка карты. Настройка кистей.

Цель: развить навыки работы: Blender: Brush. Soften. Smear. Clone. Fill. Mask.

Задачи:

Выполнять задачи в Blender: Brush. Soften. Smear. Clone. Fill. Mask. Настройка карты. Настройка кистей. Инструменты текстурирования в Blender: Brush. Soften. Smear. Clone. Fill. Mask.

Владеть настройками карты.

Владеть навыками работы кистей.

Тема 3.1. Создание материала низкой сложности

Задание: Работа с референсами. Подбор реальных фотографий материалов под всеми возможными ракурсами и разными освещенными.

Цель: развить навыки работы с референсами. Подбор реальных фотографий материалов под всеми возможными ракурсами и разными освещенными.

Задачи:

Выполнять работы с референсами.

Подбор реальных фотографий материалов под всеми возможными ракурсами и разными освещенными

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Тема 2.1 Введение в PBR

Технология работ:

1. Изучить приемы и техники работы в PBR. Теори. я PBR. PBR-Shading.
2. Ознакомиться с различными упражнениями на развитие
3. Из предложенных упражнений выбрать три понравившихся и выполнить.
4. На основе полученного опыта продемонстрировать свое упражнение в PBR. Теори. я PBR. PBR-Shading.

Тема 3.1. Создание материала низкой сложности

Технология работ:

1. Изучить приемы и техники работы с референсами. Подбор реальных фотографий материалов под всеми возможными ракурсами и разными освещенностями.
2. Подбор реальных фотографий материалов под всеми возможными ракурсами и разными освещенностями.
3. Из предложенных упражнений выбрать три понравившихся и выполнить.
4. На основе полученного опыта продемонстрировать свое упражнение

Тема 3.2. Создание комплексного материала средней сложности

Технология работ:

1. Изучить и проанализировать материал, выявить закономерности и паттерны, разбиение на логические слои.
2. Создание слоев материала. Создание, настройка и структурирование основных слоев материала. Смешивание основных слоев с помощью генераторов, текстурных карт, слоев рисования и прочее
3. Из предложенных упражнений выбрать три понравившихся и выполнить.
4. На основе полученного опыта продемонстрировать свое упражнение

Тема 4.1. Запекание текстурных карт в Blender

Технология работ:

1. Изучить и запекание текстурных карт в Blender. Запекание текстурных карт в Substance
2. Создание текстурных карт в Blender. Запекание текстурных карт в Substance
3. Из предложенных упражнений выбрать три понравившихся и выполнить.
4. На основе полученного опыта продемонстрировать свое упражнение

Тема 5.1. Введение в освещение. Типы и настройка источников освещения

Технология работ:

1. Изучить и введение в освещение. Типы источников освещения. HDRI: Концепция HDRI карт. Их настройка. Point. Spot. Area. Sun. Настройка источников освещения. Portal. Концепция и методы применения portal light Создание текстурных карт в Blender. Запекание текстурных карт в Substance
2. Из предложенных упражнений выбрать три понравившихся и выполнить.
3. На основе полученного опыта продемонстрировать свое упражнение

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Практические задания к экзамену за 6 семестр

Примерные вопросы к зачету с оценкой

.1. Инструменты текстурирования в Blender:

Инструменты текстурирования в Blender: Brush. Soften. Smear. Clone. Fill. Mask. Настройка карты. Настройка кистей.

РАЗДЕЛ II. PBR SHADING

Тема 2.1. Введение в PBR.

Введение в PBR. Теория PBR. PBR-Shading.

Тема 2.2. Основные параметры PBR.

Базовые шейдеры: Base Color (Albedo). Metallic. Specular. Roughness. Transmission. Emission. Alpha. Специализированные шейдеры: Clearcoat. Anisotropic. Sheen. Subsurface Scattering. Шейдеры рельефа: Bump. Normal. Height (Displacement)

Тема 2.3. Введение в Substance Painter

Знакомство с интерфейсом: Главная полка. Браузер материалов/карт/альф. Вьюпорт 2D/3D. Список объектов. Слои/настройка текстурных сетов. Настройки слоя.

Список текстурных сетов. Концепция деления по материалам. Концепция каналов. Base Color. Metallic. Roughness. Normal. Height. Paint Layer. Кисть. Ластик. Проекция. Polygon Fill. Fill. Проекция. UV-трансформации. Настройки каналов и карт. Папки. Организация структуры проекта. Маски. Концепция масок. Виды масок. Удаление. Фильтры. Bevel. Blur. Gradient. HSL. Генераторы. Ambient Occlusion. Curvature. Position. Mask Builder. Smart-materials.

Проект 1. Основы Substance Painter. Покраска стандартной модели Meet Mat

РАЗДЕЛ III. СОЗДАНИЕ КОМПЛЕКСНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Тема 3.1. Создание материала низкой сложности

Работа с референсами. Подбор реальных фотографий материалов под всеми возможными ракурсами и разными освещениями

Основы Substance Painter. Создание физически корректного материала низкой сложности (изношенный металл, старая краска и прочее). Создание физически корректного материала низкой сложности (поцарапанный пластик, рельефный материал и прочее).

Тема 3.2. Создание комплексного материала средней сложности

Анализ структуры материала. Анализ материала, выявление закономерностей и паттернов, разбиение на логические слои. Создание слоев материала. Создание, настройка и структурирование основных слоев материала. Создание масок для смешивания слоев. Смешивание основных слоев с помощью генераторов, текстурных карт, слоев рисования и прочее.

Основы Substance Painter. Создание физически корректного комплексного материала средней сложности (ржавый металл, отбитая краска/бетон и прочее). Создание физически корректного материала средней сложности (поцарапанный пластик, рельефный многослойный материал и прочее).

Комплексное текстурирование модели. Текстурирование модели с использованием нескольких материалов (ржавая масляная лампа, старый обшарпанный компьютер и прочее). Текстурирование модели с использованием нескольких материалов (использованный баллон с краской, ящик с инструментами и прочее).

Текстурирование локации средней сложности с использованием всех изученных концепций и техник.

Запекание текстурных карт в Blender.

Запекание текстурных карт в Blender. Запекание текстурных карт в Substance

Проект 1. Запекание текстур. Запекание текстур в Blender. Запекание текстур в Substance Painter.

Тема 5.1. Введение в освещение. Типы и настройка источников освещения

Введение в освещение. Типы источников освещения. HDRI: Концепция HDRI карт. Их настройка. Point. Spot. Area. Sun. Настройка источников освещения. Portal. Концепция и методы применения portal light.

Настройка освещения. Выставить и настроить все типы освещения.

Тема 5.2. Виды и техники освещения

Экстерьерное освещение. HDRI. Sun. Интерьерное освещение. Portal + HDRI. 3-точечное студийное освещение.

Выставить освещения локации. Выставить и настроить освещения для экстерьерной локации. Выставить и настроить освещения для интерьерной локации.

Тема 5.3. Настройки камеры

Настройки камеры. Lens. DOF. Safe Areas. Background Images. Viewport Display

Проект 4. Рендер. Поставить камеру, произвести финальный рендер сцены.

РАЗДЕЛ VI. РЕНДЕР

Тема 6.1. Cycles. Eevee

Cycles. Разбор концепции Ray-Tracing рендеринга. Настройки Cycles. Sampling. Light Path. Motion Blur. Film. Color Management.

Eevee. Разбор концепции Real-Time рендеринга. Настройки Eevee. Sampling. AO. Bloom. Screen Space Reflections. Motion Blur. Shadows. Film. Color Management.

Рендер. Поставить камеру, произвести финальный рендер сцены

Экзамен – это оценка за итоговый проект, а также получение оценка за устный ответ

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

Практические задания

Оценка	Кол-во верных ответов	Критерии
2	до 50%	Результат посредственный, неудовлетворительный уровень владения терминами и определениями
3	50-69%	Низкий уровень владения терминами и определениями
4	70-94%	Средний уровень владения терминами и определениями
5	95%-100%	Высокий уровень владения терминами и определениями

При групповой работе оценка ставится группе и тем, кто правильно назвал наибольшее число слов.

2 ЭТАП – УМЕТЬ**Практические индивидуальные задания**

индивидуальная (когда над заданием работает один студент).

Критерии оценивания. Ниже предложен один из вариантов, который может быть дополнен/переделан.

Оценка	Кол-во баллов	Критерии
2	до 49	Результат посредственный, неудовлетворительный уровень представленного доклада
3	50-69	Низкий уровень представленного доклада
4	70-89	Средний уровень представленного доклада
5	90-100	Высокий уровень представленного доклада

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ**Экзамен****Критерии оценивания знаний за итоговую работу**

Оценка выставляется по 10-ти балльной системе в соответствии со следующими критериями:

- Высшая оценка в 10 баллов выставляется при отличном выполнении задания, включающим не только ответы на вопросы, но и дополнительный к лекционному материал по заданному вопросу.
- Оценка в 8-9 баллов выставляется при наличии правильных ответов на вопросы, включающим полный лекционный материал.
- Оценка в 6-7 баллов выставляется при наличии ярко выраженных неточностей в ответах на вопросы (относящихся к сути решения).
- Оценка в 5 баллов выставляется в случаях, когда в ответах имеются ошибки, свидетельствующие о недостаточном понимании вопросов и требующие дополнительного обращения к тематическим материалам.
- Оценка в 4 балла выставляется при наличии серьезных ошибок и пробелов в знаниях по контролируемой тематике.
- Оценка в 3 балла выставляется при наличии лишь отдельных положительных моментов в представленной работе.
- Оценка в 1-2 балла выставляется при полном отсутствии положительных моментов в представленной работе.

Критерии оценивания знаний на экзамене

Оценка «Отлично»:

1. Теоретическое содержание дисциплины освоено полностью, без пробелов и отражено в представленных работах,

2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы,

3. Все задачи, предусмотренные изучением дисциплины выполнены,

4. В итоговом проекте продемонстрированы творческие способности, креативность мышления, оригинальность и нестандартность решения в выполнении задания,

5. Итоговый проект выполнен на очень высоком уровне и в полном объеме.

Оценка «Хорошо»:

1. Темы заданий раскрыты в полном объеме и на хорошем уровне,

2. Необходимые практические навыки работы с материалом в основном сформированы,

3. Отсутствуют существенные ошибки, но в итоговом проекте содержатся несущественные недочеты,

4. В итоговом проекте некоторые навыки работы с освоенным материалом сформированы недостаточно,

5. Практическая работа представлена не в полном объеме.

Оценка «Удовлетворительно»:

1. Теоретическое содержание дисциплины отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера,

2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы,

3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены,

4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне,

5. В практических работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал.

Оценка «Неудовлетворительно»

1. Теоретическое содержание дисциплины не освоено.

2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству,

3. Необходимые практические навыки работы не сформированы,

4. В практическом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.