Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 29.08.2023 15:36:17
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

ОСНОВЫ ГРАФИКИ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Дизайн среды
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2022

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Челябинск 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....3

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.....4

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 5

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

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

Процесс изучения дисциплины «Основы графики в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	**ОПК-3.1.** Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.
	ОПК-3.2. Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-3.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	*1 Этап - Знать:* ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.
			2 Этап - Уметь: ОПК-3.2. Разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.
			3 Этап - Владеть: ОПК-3.3. Методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

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

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	*1 Этап - Знать:* ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения. *2 Этап - Уметь:* ОПК-3.2. Разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации. *3 Этап - Владеть:* ОПК-3.3. Методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разрабо-	Оценка «ОТЛИЧНО»: 1. Глубокое и прочное усвоение программного материала. 2. Правильная формулировка основных понятий и определений. 3. Знание основ композиции и цветоведения 4. Владение навыками скетчинга 5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике 6. Безошибочное выполнение практического задания. 7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы. 8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «ХОРОШО»: 1. Хорошее знание программного материала. 2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений. 3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга 4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания. 5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части. 6. Правильные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»: 1. Поверхностное усвоение программного материала.

			танного проекта в материале.	2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений. 3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой 4. Неумение четко сформулировать выводы. 5. Грубая ошибка в практическом задании. 6. Неточные ответы на дополнительные вопросы. Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»: 1. Незнание значительной части программного материала. 2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой 3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. 4. Грубые ошибки при выполнении практического задания. 5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Практические задания

Тема 1. Основы цифрового рисунка.

Цель: научится строить в перспективе простые фигуры

Задание 1. Построение куба, пирамиды, цилиндра в одноточечной перспективе

Построение куба:

1. Создайте файл любого размера. Можно взять привычный формат А4
2. Определите точку схода – центр листа
3. Постройте сначала квадрат. Квадрат имеет равные стороны, следите за пропорциями
4. Далее скопируйте этот квадрат так, чтоб получить 9 положений относительно точки схода: 3 положения на уровень горизонта – слева, справ по центру. Далее так же на уровне горизонта и под ним.
5. Соедините вершины квадратов с точкой схода.
6. Нарисуйте недостающие грани
7. На новом слое выделите четко видимые грани фигур
8. Линии построения оставляем
9. На новом слое делаем заливку плоскостей в зависимости от освещения

Построение пирамиды основывается на построении куба. Для построения цилиндра нужно взять прямоугольную форму.

Задание 2. Построение куба, пирамиды, цилиндра в двухточечной перспективе
Построение куба:

1. Создайте файл любого размера. Можно взять привычный формат А4
2. Определите линию горизонта и две точки схода на ней
3. Необходимо построить фигуру над уровнем горизонта, на нем и под ним
4. Сначала необходимо построить ближайшую к нам грань куба
5. От ее вершин к точкам схода провести линии
6. Обозначить остальные грани
7. На новом слое выделите четко видимые грани фигур
8. Линии построения оставляем
9. На новом слое делаем заливку плоскостей в зависимости от освещения

Построение пирамиды основывается на построении куба. Для построения цилиндра нужно взять прямоугольную форму.

Задание 3. Построение куба, цилиндра и пирамиды в трехточечной перспективе.
Построение куба:

1. Создайте файл любого размера. Можно взять привычный формат А4
2. Определите линию горизонта: две точки схода на ней, третья точка над горизонтом, четвертая под горизонтом.
3. Необходимо построить фигуру над уровнем горизонта и под ним
4. Сначала необходимо построить ближайшую к нам грань куба
5. От ее вершин к точкам схода провести линии
6. Обозначить остальные грани
7. На новом слое выделите четко видимые грани фигур
8. Линии построения оставляем
9. На новом слое делаем заливку плоскостей в зависимости от освещения

Построение пирамиды основывается на построении куба. Для построения цилиндра нужно взять прямоугольную форму.

Построение пирамиды основывается на построении куба. Для построения цилиндра нужно взять прямоугольную форму.

Тема 2. Обрубовка.

Задание: Упрощение сложного объекта методом обрубовки и выявления основных форм, плоскостей.

Цель: научится анализировать сложные формы и разбирать их на простые примитивы.

Задачи:

- Возьмите фото реального объекта и расположите перед собой. Ракурс объекта лучше выбирать в 2-х точечной перспективе. Объектом пусть будет предмет обуви – ботинок, сапог, туфли.
- Нарисуйте объект сначала в том виде, как он выглядит на фото
- На новом слое попробуйте разбить предмет на прямоугольные формы. Анализируйте из чего состоит ваш предмет.
- Не используйте для построения обрубовки цилиндрические формы!
- Выделите четко грани получившегося изображения
- Важно оставить все линии построения
- Залейте плоскости в оттенки серого с учетом выбранного положения источника света.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Тема 3. Построение сложной композиции в перспективе.

Задание. Построить экстерьер и интерьер одного и того же окружения.

Цель: уметь строить сложные композиции в перспективе

Технология работ:

1. Выберите фото понравившегося интерьера. Перспектива в самом фото не важна. Только объекты и общий характер
2. В двух точечной перспективе постройте интерьер
3. Раскидайте по тону получившуюся картинку. Используем только монохромную палитру
4. Продумайте как будет выглядеть экстерьер вокруг жилища и сам дом снаружи
5. Постройке экстерьер в 2-х точечной перспективе
6. Раскидайте по тону получившуюся картинку. Используем только монохромную палитру

Тема 4. Основы стилизации.

Задание. Деформация простых объектов: куб, цилиндр, пирамида.

Цель: уметь с помощью деформации задавать новые характеристики объекту.

Технология работ:

1. Примените к фигурам вытягивание, сплющивание, сжимание и другие физические воздействия.
2. На каждую фигуру не менее 3 воздействий.
3. Соберите все результаты на один лист
4. Деформации не забывайте строить объект и сохранять все линии построения.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Практические задания

Тема 5. Рендер материалов.

Задание. Работа с изображением материалов: дерево, камень, металл, стекло и т.д.

1. Нарисовать в перспективе куб, шар, цилиндр или пирамиду
2. Сделать фигуру деревянной, каменной, металлической и т.д., опираясь на референсы с материалами.
3. Удобней всего работать со слоями: на отдельном слое залить фигуру в нейтральный цвет
4. Создать слой с тенями
5. Создать слой со светом
6. Создать слой с цветом
7. Создать слой с различными нюансами самого материала: блики, царапины, шерховатости и т.д.
8. Не забудьте сделать падающую тень и разместить объекты на нейтральном не белом фоне, добавив эффект Френеля.

Тема 6. Пайплайн в работе художника.

Задание. Разработать пайпалайн для рендера материалов.

Разработайте поэтапный процесс работы над ренедром материала

Примерный пайплайн:

- локальная заливка форм объекта на отдельных слоях цветом
- прорисовка окклюзии (тени, которые возникают там, где две поверхности приближаются друг к другу)

- определение источника света
- прорисовка падающих теней
- добавление цвета
- уточнение деталей: блики, отражения, эффект Френеля, римлайт (контурный свет от дополнительного источника света) и т.д.

Сохраните файл в виде поэтапной картинки с рисованием объекта.

Тема 7. Работа со сложной формой.

Задание. Создать игровой объект, принадлежащий определенному персонажу. Собрать референсы, сделать скетчи.

1. Выбрать персонажа, не именного
2. Придумать какой предмет вы будете ему делать: оружие, сумка, одежда и т.д. Но предмет должен тематически подходить вашему герою.
3. Собрать референсы
4. Сделать несколько вариантов с поиском формы.
5. Выбрать лучший скетч и подобрать цветовое решение
6. Довести скетч до финального изображения.

Тема 8. Презентация проектов.

Задание. Оформить все работы в виде кейсов для размещения в портфолио

1. Необходимо собрать все скетчи и готовые изображения
2. Сделать подачу отдельными файлами на каждое задание

ЗАДАНИЕ К ЭКЗАМЕНУ

Предоставить все выполненные работы, оформленные для размещения в портфолио в виде отдельных кейсов.

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

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.

Экзамен по дисциплине «Основы графики в дизайне»

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 и цветоведения
4. Владение навыками скетчинга
5. Умение рендерить объекты в указанной стилистике
6. Безошибочное выполнение практического задания.
7. Умение выделить главное, четко сформулировать выводы.
8. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «ХОРОШО»:

1. Хорошее знание программного материала.
2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.
3. Владение навыками композиции, цветоведения и скетчинга
4. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.
5. Недостаточно полное раскрытие в отчете конструкторской или технологической части.
6. Правильные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Поверхностное усвоение программного материала.
2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.
3. Недостаточно полное о работе с цветом, композицией и формой
4. Неумение четко сформулировать выводы.
5. Грубая ошибка в практическом задании.
6. Неточные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Незнание значительной части программного материала.
2. Неспособность работать с цветом, композицией и формой
3. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
4. Грубые ошибки при выполнении практического задания.
5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.