

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 15.05.2024 10:36:54  
Уникальный программный идентификатор:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb53ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи



**ФОНД  
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО  
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ  
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

**ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Дизайн одежды и маркетинг в модной индустрии

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2022

Автор-составитель: А.А.Дедкова

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.....	7
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 «Цифровые технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-3. Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды	ПК-3.1 Разрабатывает модные визуальные образы и коммерческие концепции дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков и нужд потребителей, используя разнообразные изобразительные и технические приемы и средства, графические компьютерные программы и автоматизированные программы проектирования
	ПК-3.2 Подбирает и комбинирует цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозирует свойства и качество готовых моделей по их показателям
	ПК-3.3 Подготавливает пояснительную записку, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды и обуви, обоснование формообразования, цветографической концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к существующим аналогам.
ПК-4. Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.	ПК-4.1 Разрабатывает конструкции моделей одежды и выбирает оптимальные конструктивные и композиционные решения для создания безопасной, удобной, функциональной, практичной и эстетичной одежды.
	ПК-4.2 Изготавливает и апробирует экспериментальные модели (опытные образцы), одежды, находит и устраняет конструктивные и технологические дефекты.
	ПК-4.3 Оформляет показы, просмотры, обзоры, презентации, выставки коллекций.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ПК-3	Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1 способы разработки модных визуальных образов и коммерческих концепций дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков и нужд потребителей, используя разнообразные изобразительные и технические приемы и средства, графические компьютерные программы и автоматизированные программы

			<p>проектирования;</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-3.2 подбирать и комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозирует свойства и качество готовых моделей по их показателям;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 навыками подготовки пояснительной записки, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды и обуви, обоснование формообразования, цветографической концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к существующим аналогам.</p>
2.	ПК-4	Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 способы разработки конструкций моделей одежды и выбирает оптимальные конструктивные и композиционные решения для создания безопасной, удобной, функциональной, практичной и эстетичной одежды;</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-4.2 изготавливать и апробировать экспериментальные модели (опытные образцы), одежды; находить и устранять конструктивные и технологические дефекты;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 навыками оформления показов, просмотров, обзоров, презентаций, выставок коллекций.</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.	ПК-3	Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1 способы разработки модных визуальных образов и коммерческих концепций дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков и нужд потребителей, используя разнообразные изобразительные и	Экзамен <b>Оценка «отлично»</b> 1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний. 2. Необходимые практические навыки

		(коллекций) одежды	<p>технические приемы и средства, графические компьютерные программы и автоматизированные программы проектирования;</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-3.2 подбирать и комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозирует свойства и качество готовых моделей по их показателям;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 навыками подготовки пояснительной записки, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды и обуви, обоснование формообразования, цветографической концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к существующим аналогам.</p>	<p>работы с освоенным материалом сформированы.</p> <p>3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.</p> <p>4. В творческих работах присутствуют все существенные художественные аспекты и не встречается случайный материал;</p> <p><b>Оценка «хорошо»</b></p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в творческих работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.</p>
2.	ПК-4	Способен конструировать модели (коллекций) детской одежды и обуви, проводить испытания изготовленных образцов.	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 способы разработки конструкций моделей одежды и выбирает оптимальные конструктивные и композиционные решения для создания безопасной, удобной, функциональной, практичной и эстетичной одежды;</p> <p><i>2 Этап – Уметь:</i> ПК-4.2 изготавливать и апробировать экспериментальные модели (опытные образцы), одежды; находить и устранять конструктивные и технологические дефекты;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 навыками оформления показов,</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 творческих работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал;</p> <p><b>Оценка «удовлетворительно»</b></p>

			<p>просмотров, презентаций, коллекций.</p>	<p>обзоров, выставок</p>	<p>1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками.</p> <p>4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме, встречается случайный материал.</p> <p><b>Оценка «не удовлетворительно»</b></p> <p>1. Теоретическое содержание курса не освоено.</p> <p>2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.</p> <p>3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.</p> <p>4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено</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**

### **Устные ответы на вопросы**

1. Что такое трехмерная графика.
2. В каких сферах применяются технологии 3Д.
3. Понятие полигонального моделирования.
4. Способы создания простейших 3Д моделей.
5. Инструменты для трансформации геометрии.
6. Виды и способы текстурирования 3Д моделей.
7. Материалы и инструменты макетирования одежды.
8. Виды системных окон и окон настроек.
9. Типы простейших геометрических объектов и модификаторов.

## **2 ЭТАП – УМЕТЬ**

### **Индивидуальные практические задания**

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

Список заданий:

**Тема 2.** Введение в Blender. Обзор интерфейса

Создание простейшего трехмерного объекта из примитивов.

**Тема 3.** Работа с основными объектами в сцене. Примитивы.

Создание простой трехмерной модели из примитивов (дом, башня, прочее). Блокинг.

**Тема 4.** Типы объектов и работа с ними.

Моделирование с использованием разных типов объектов.

**Тема 4.** Типы объектов и работа с ними.

Создание простых объектов с использованием модификаторов.

**Тема 5.** Работа с материалами. Текстурирование объектов в Blender.

Создание простейших материалов на объектах (base color, roughness).

**Тема 6.** Настройки сцены. Подготовка к созданию рендера.

Настройка сцены, постанровка камеры, расстановка освещения.

## **3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ**

### **Индивидуальное итоговое творческое задание (зачет)**

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

Содержание задания:

**Тема 4.** Типы объектов и работа с ними.

Создание простых трехмерных моделей с использованием модификаторов. (сет пропсов)

**Тема 5.** Работа с материалами. Текстурирование объектов в Blender.

Создание несложных материалов на объектах с использованием шейдеров и нодовой системы.

**Тема 6.** Настройки сцены. Подготовка к созданию рендера.

Создание локации и полигональных объектов средней сложности с деталями по фотографии/концепту с последующим созданием рендера данной 3Д сцены.

#### 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 устных ответов на вопросы*

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

### 2 ЭТАП – УМЕТЬ

#### Индивидуальные творческие задания

*Критерии оценивания индивидуальных практических заданий*

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

### 3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

*Критерии оценивания индивидуального итогового творческого задания*

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

*Критерии оценивания на экзамене*

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

#### Оценка «отлично»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.



2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.

3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.

4. В творческих работах присутствуют все существенные художественные аспекты и не встречается случайный материал;

#### **Оценка «хорошо»**

1. Теоретическое содержание курса отражено в творческих 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 творческих работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал;

#### **Оценка «удовлетворительно»**

1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.

2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.

3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками.

4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме, встречается случайный материал.

#### **Оценка «не удовлетворительно»**

1. Теоретическое содержание курса не освоено.

2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.

3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.

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