

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 28.04.2025 11:44:58
Уникальный программный идентификатор:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**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**

НОВЫЕ ТЕХНИКИ ГРАФИКИ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии
компьютерных игр

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2025

Автор-составитель: Ю.В. Одношовина

Челябинск 2025

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 Новые техники графики в дизайне и направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-1 Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
ПК-2 Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	ПК-2.1 Разрабатывает художественно-конструкторские проекты продуктов, обеспечивает высокий уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям с использованием компьютерных программ
	ПК-2.2 Подготавливает данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия)
	ПК-2.3 Разрабатывает необходимую техническую документацию на проектируемое изделие, участвует в подготовке пояснительных записок к проектам и защите

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3 Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

2.	ПК-2	Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-2.1 Техничко-экономические и эргономические требования к разработке художественно-конструкторских проектов продуктов; уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-2.2 Подготавливать данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия);
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-2.3 Навыками разработки необходимой технической документации на проектируемое изделие; навыками подготовки пояснительных записок к проектам и защите.

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	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	«Зачтено» 1. Усвоение программного материала. 2. Умение применять основные приемы и методы обработки информации. 3. .Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр. 4. Точность и обоснованность выводов. 5. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы. «Не зачтено»
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3 Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации	
2.	ПК-2	Способен конструировать элементы	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-2.1 Техничко-экономические и эргономические требования к	

		продукта с учетом эргономических требований	разработке художественно-конструкторских проектов продуктов; уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям	1. Незнание значительной части программного материала 2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр. 3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы. 4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения. 5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.
			2 Этап - Уметь: ПК-2.2 Подготавливать данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия);	
			3 Этап - Владеть: ПК-2.3 Навыками разработки необходимой технической документации на проектируемое изделие; навыками подготовки пояснительных записок к проектам и защите.	

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

Темы устных сообщений без сдачи текста:

- Высокая печать
- Дизайн как процесс
- Глубокая печать
- Шелкография
- Ризография
- Тампопечать
- Офсетная печать
- Цифровая печать
- Биговка
- Высечка
- Конгрев
- Лазерная гравировка
- Лакирование выборочное
- Лакирование сплошное
- Ламинация
- Техника скрепления многостраничных изданий
- Полиграфические краски
- Виды полиграфической продукции

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания:

Тема 4. Методы научно-технической визуализации на основе открытых стандартов трехмерной графики

Задания для работы обучающихся

1. Перечислить виды отображения информации различного происхождения.
2. История развития информационного дизайна.
2. Дать определение дизайна, как процесса.
3. Перечислить самые известные и наиболее сложные примеры моделирование в дизайне

Тема 5. Технология сетевого дизайна и ее программное обеспечение; принципы проектирования сетевого мультимедиа.

Задания для работы обучающихся

1. Перечислить основные технологии сетевого дизайна и его программного обеспечения.
2. Определить основные принципы проектирования сетевого мультимедиа.

Тема 6. Физическая природа цвета. Цвет в компьютерной графике

Задания для работы обучающихся

1. Обозначить особенности зрительного восприятия.
2. Дать определение основным понятиям равновесия, цвета, движения, выразительности.
3. Продемонстрировать навыки в работе с визуализацией объектов. Использование основных методов визуализации.

Тема 7. Композиционный анализ сложного графического образа

Задания для работы обучающихся

1. Применять основные методы визуализации.
2. Использовать в работе компьютерную визуализацию.
3. Определить основные проблемы и перспективы новых направлений в машинной графике и компьютерном зрении.
4. Использовать методы научно-технической визуализации на основе открытых стандартов трехмерной графики.

Тема 8. GIF-аниматоры, редактирование анимационных GIF-файлов.

Задания для работы обучающихся

1. Перечислить основные программы – аниматоры.
2. Подготовить анимацию в интегрированном пакете Photoshop –ImageReady

Тема 9. Понятие о ролловерах и их использование, организация коллективной работы

Задания для работы обучающихся

1. Применять case – технологии в дизайне.
2. Интерактивный дизайн.
3. Использовать навыки для организации коллективной работы дизайнерских групп в сети Интернет.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Зачет

Зачет проходит в форме презентации практической работы.

Примерные темы практических работ:

Тема 4. Методы научно-технической визуализации на основе открытых стандартов трехмерной графики

Задание:

1. Создать трёхмерную модель выбранного объекта.
2. Выделить основные задачи 3D-моделирования.
3. Разработать зрительный объёмный образ желаемого объекта. При этом модель может как соответствовать объектам из реального мира (автомобили, здания, ураган, астероид), так и быть полностью абстрактной.

Тема 5. Технология сетевого дизайна и ее программное обеспечение; принципы проектирования сетевого мультимедиа.

Задание:

1. Создать объект компьютерной графики средствами и технологиями сетевого дизайна и программного обеспечения дизайнерской деятельности проектирования сетевого мультимедиа.
2. Выявить возможности модификации данного объекта программными средствами.

Тема 6. Физическая природа цвета. Цвет в компьютерной графике

Задание:

Построить цветовые модели в компьютерной графике с использованием современных методов визуализации.

Тема 7. Композиционный анализ сложного графического образа

Задание:

1. Создать компьютерную визуализацию с использованием компьютерной графики.
2. Протестировать возможности сохранения и передачи компьютерной графики в различных форматах;

Тема 8. GIF-аниматоры, редактирование анимационных GIF-файлов.

Задание:

1. Создать GIF-анимацию в программах ConstructionSet и GIFAnimator.
2. Подготовить анимацию в интегрированном пакете Photoshop –ImageReady.

Тема 9. Понятие о ролловерах и их использование, организация коллективной работы

Задание:

1. Организовать коллективную работу с использованием графических программ.
2. Подготовить презентацию с докладом о корректном использовании ролловеров.

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

Темы устных сообщений без сдачи текста:

Критерии оценивания сообщений

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

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Критерии оценивания практических индивидуальных 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

Зачет по дисциплине

Критерии оценивания знаний на зачете

«Зачтено»

1. Усвоение программного материала.
2. Умение применять основные приемы и методы обработки информации.
3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.
4. Точность и обоснованность выводов.
5. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

«Не зачтено»

1. Незнание значительной части программного материала
2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.
3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы.
4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.