

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 14.05.2024 16:45:28  
Уникальный программный идентификатор:  
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb53ebc58

**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**

**ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2023

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.....	6
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	7

## 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 осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4 Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	ПК-4.1 Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.2 Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.3 Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3. Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>

2.	ПК-4	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Организовывать деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками разработки художественно-технического решения визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике.

## 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 осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории;	<b>Экзамен</b> <b>Оценка «отлично»</b> 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; <b>Оценка «хорошо»</b> 1. Теоретическое содержание курса отражено в творческих работах и освоено частично,
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации;	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3. Навыками выстраивания взаимоотношений с	

			заказчиком с соблюдением делового этикета.	но пробелы не носят существенного характера.
2.	ПК-4	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p>	<p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным 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 творческих работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал;</p>
			<p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Организовывать деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p>	<p><b>Оценка</b> <b>«удовлетворительно»</b></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><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками разработки художественно-технического решения визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике.</p>	<p><b>Оценка</b> <b>«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>

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

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, постановка 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.