

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 14.03.2024 16:43:45  
Уникальный идентификатор документа:  
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**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**

**СОВРЕМЕННАЯ ФЭШН-ИЛЛЮСТРАЦИЯ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии  
компьютерных игр

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2023

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

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.....6

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

Процесс изучения дисциплины «Современная фэшн-иллюстрация» 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-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-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

			ции
			<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-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
	<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.		
3.	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-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

			<p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><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</p>	<p>информации.</p> <p>3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.</p> <p>4. Точность и обоснованность выводов.</p> <p>5. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Не зачтено</p> <p>1. Незнание значительной части программного материала</p>
2.	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>	<p>2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.</p> <p>3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы.</p> <p>4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</p> <p>5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.</p>
3.	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><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Организовывать деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками разработки художественно-технического решения визуального эффекта под конкретную задачу проекта</p>	

			в анимационном кино и компьютерной графике	
--	--	--	--	--

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:**

1. Изобразительная реклама
2. Печатная реклама
3. Элементы средства рекламы
4. Функции и свойства иллюстраций
5. Композитная организация плоскости
6. Основные композиционные особенности
7. Рекомендации использования цвета
8. Цветовые модели
9. Буклеты
10. Визитки
11. Журнальные развороты. типографика и ее основы
12. Шрифтовой плакат
13. Бренд
14. Брендбук
15. Гайдлайн
16. Нейминг
17. Материалы и инструменты для графической работы

**2 ЭТАП – УМЕТЬ**

**Творческие задания:**

Задание 1. Написание простых элементов букв: широконечными перьями, остроконечными перьями, кистью.

Задание 2. Выполнение копии гарнитуры шрифта.

Задание 3. Выполнение шрифтовой композиции из букв рукописного шрифта, используя росчерк как доминанту.

Задание 4. Написать текст, рукописным шрифтом используя любой вид пера

Задание 5. Оригинально-ассоциативная композиция шрифтовой графики.

Задание 6. Выполнение шрифтовой композиции – ассоциативный образ.

Задание 7. Выполнение полиграммы прописных букв по схожим элементам.

Задание 8. Выполнить шрифтовую композицию, используя контраст.

Задание 9. Графическая интерпретация свойств буквы. Буква-образ, буквица, инициал.

Задание 10. Шрифтовая интерпретация значения слова. Слово-образ, фраза-образ.

Задание 11. Выполнение шрифтовой композиции – взаимосвязь между буквами одной графемы.

Задание 12. Выполнение шрифтовых композиций на темы: пропорции в шрифте, контраст в шрифте, средняя линия в шрифте, симметрия и асимметрия в буквах, устойчивость и равновесие, статика и динамика в буквах.

Задание 13. Выполнение шрифтовых композиций на темы: оптические иллюзии в шрифте, ритм в шрифте, засечки в буквах, точковидные и каплевидные элементы в буквах, наплывы в буквах.

Задание 14. Выполнение каллиграммы.

Задание 15. Шрифт и архитектура.

Задание 16. Размещение одного слова в разных композициях.

Задание 17. Выразить одним словом разное настроение.

Задание 18. Ускоренное движение инструмента по графеме сложной формы (на примере своего имени).

Задание 19. Оригинальная композиция шрифтовой графики.

Задание 20. Исполнение фразы образа, исполнение нескольких слов расположенные в две или три строки.

Задание 21. Выполнение шрифтовой афиши.

Задание 22. Разработать и распечатать шрифтовой плакат без изобразительных элементов.

Задание 23. Разработать и распечатать шрифтовой плакат с использованием изобразительных элементов.

### **3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ**

#### **Зачет**

Зачет проходит в форме защиты творческих заданий.

#### **Примерные темы практических работ (творческих заданий):**

##### **Практическая работа № 1.**

*Задание:*

Создать эскизы и изображения с использованием основных графических средств, применяя графические материалы в решении изобразительных задач графическими средствами фактуры и текстуры различных материалов.

##### **Практическая работа № 2.**

*Задание:*

Разработать и распечатать шрифтовой плакат используя товарные знаки и шрифты в рекламной графике, учитывая организацию шрифта в композиции рекламы.

##### **Практическая работа № 3.**

*Задание:*

Создать брендбук в котором описывается концепция бренда, атрибуты бренда, целевая аудитория, позиционирование компании и другие данные, которыми руководствуется отдел маркетинга и руководители бизнеса для построения коммуникации с потребителями и развития компании.

##### **Практическая работа № 4.**

*Задание:*

Создать нейминг продукта учитывая ключевые правила нейминга:

- уникальность — даже если за основу вы берете название продукта конкурентов, вы должны сделать его максимально уникальным. Название должно вызывать ассоциацию исключительно с вашим брендом;
- привлекательность — название должно «цеплять» покупателя, вызвать желание купить товар;
- легкость произношения — используйте простые слова, не вызывающие сложностей при произношении или написании;
- запоминаемость — название продукта должно легко запоминаться;
- яркость — старайтесь подчеркнуть достоинства товара, не бойтесь выделиться из толпы;

- соответствие целевой аудитории — выбирайте название с ориентировкой на свою целевую аудиторию. Например, если товар предназначен для молодежи, можете использовать новомодные и популярные слова и выражения;
- соответствие ценовой нише — если вы продаете товар люксового качества, подчеркните этот факт;
- ассоциативность — название вашего продукта должно ассоциироваться с вашей компанией, но никак не с конкурентами;
- соответствие правовым нормам — прежде чем использовать понравившееся вам «имя», убедитесь, что никто из конкурентов не сделал этого раньше вас. Лучше всего воспользоваться услугами профессионального юриста;
- простота — не нужно выбирать сложные слова или целые предложения. Кроме того, если вы решили использовать иностранное слово, посмотрите его значение, в противном случае вы можете попасть в неловкую ситуацию.

#### 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 сообщения раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема сообщения раскрыта полностью, отсутствует презентация;
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	сообщение не составлено.

### 2 ЭТАП – УМЕТЬ

#### Творческие задания

##### *Критерии оценивания творческих 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.