

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20.04.2025 10:32:09
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c5ce/bb8a25c0babb55e0e58

**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
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ И ПОДАЧА
ПРОЕКТОВ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Дизайн среды
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2025

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

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 «Профессиональная презентация и подача проектов» 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	ПК-3.1 Осуществляет согласование задания на разработку концептуального проекта с заказчиком, проводит анализ содержания проектных задач выбирает методы и средства их решения
	ПК-3.2 Осуществляет творческую разработку сложных авторских объемно-планировочных решений
	ПК-3.3 применяет приемы компьютерного моделирования, методы моделирования и гармонизации искусственной природной среды обитания при разработке объемно-планировочных решений.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенций	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 результаты 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	<i>1 Этап – знать:</i> ПК-3.1 способы осуществления согласования заданий на разработку концептуального проекта с заказчиком, проведения анализа содержания проектных задач; методы и средства их решения;
			<i>2 Этап – уметь:</i> ПК-3.2 осуществлять творческую разработку сложных авторских объемно-планировочных решений;
			<i>3 Этап – владеть:</i> ПК-3.3 -приемами компьютерного моделирования, методами моделирования и гармонизации искусственной природной среды обитания при разработке объемно-планировочных решений.

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» 1. Незнание значительной части программного материала
			<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 результаты дизайнерских исследований; формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	
2.	ПК-3	Способен осуществлять	<i>1 Этап – знать:</i> ПК-3.1 способы осуществления согласования заданий на	

		художественно-техническую разработку дизайн-проектов	разработку концептуального проекта с заказчиком, проведения анализа содержания проектных задач; методы и средства их решения;	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-3.2 осуществлять творческую разработку сложных авторских объемно-планировочных решений;	
			3 Этап – владеть: ПК-3.3 -приемами компьютерного моделирования, методами моделирования и гармонизации искусственной природной среды обитания при разработке объемно-планировочных решений.	

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. Графические редакторы
2. Роль Photoshop в создании имиджа проектов.
3. Законы композиции
4. Технологии 3D моделирования
5. Программы для работы с 3D графикой
6. Характеристики создания текстур
7. Характеристики создания освещения
8. Основы скетчинга
9. Что такое эскизы
10. Чертежная документация
11. Чертижи
12. Дизайн-проект
13. Визуализация/перспективы
14. Архитектурный ландшафт
15. Программы для презентации проектов

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания:

Роль и возможности Photoshop в создании имиджа проектов.

Возможность создания и редактирования 32-битных изображений, комбинирование нескольких в одном. 32-битное изображение сохраняет полную картину: от самых глубоких теней, до самых ярких светов.

Возможность детального просмотра исходных пикселей под вашим инструментом или кистью для более точного ее расположения; возвращение от предпросмотра к исходному; установка множества исходных пунктов, масштаба и вращений в панели Clone Source.

Технологии 3D-моделирования, текстурирования, освещения, визуализации и анимации.

Первичные, вторичные, оценочные, поисковые воспроизводящие исследования.

Понимание проблемы, потребностей и желаний потребителя.

Техника и ключевые принципы концептуального скетчинга.

Техника скетчинга давно используется как основной инструмент для дизайнеров и тех, кому нужно быстро донести свои мысли и идеи другим с помощью рисунка. В академическом рисунке и живописи скетч - это эскиз для будущей работы, подбор цветовой гаммы и композиции. В настоящее время направление скетчинга выросло и его уже относят к одному из самостоятельных художественных направлений в современном искусстве.

Создание эскизов, чертежей, моделей и дизайна интерьера и аксессуаров.

На этапе рисованных набросков заказчик знакомится с будущим оформлением, его настроением, примеряет на себя новую обстановку. Предлагает внести коррективы в цветовую гамму, расстановку мебели, освещение. Готовится очередной эскиз с учетом изменений, в дальнейшем это экономит время при 3D-моделировании.

В процессе работы над скетчем дизайнер подбирает варианты цветовых сочетаний, стиль мебели, декоративные и световые решения. В переложении на бумагу созданная в воображении автора концепция интерьера становится наглядной и выявляет недочеты.

На основе рисунка подбираются отделочные материалы и напольное покрытие: цветное исполнение, текстура, рельеф. Но нужно понимать, что цветовая палитра, созданная красками, и реальные оттенки материалов отличаются. Эскизы интерьера дают общее представление о цветовых акцентах, отображают в колористической игре пропорции и сочетания предметов.

Профессиональное моделирование архитектурных сооружений и ландшафта.

Архитектурный ландшафт («ландшафт города», «ландшафт жилой среды», «ландшафт производственной среды» и др.) – это ландшафт, сформировавшийся в процессе целенаправленной архитектурной, в том числе градостроительной, деятельности. Он трактуется также как разновидность антропогенного, культурного ландшафта. Архитектурный ландшафт составляют здания, сооружения, природные компоненты. В нём всегда проявляются региональные природные особенности. Облик городов и сёл предопределён расположением их в гористой или равнинной местности, наличием реки, озера, моря, лесных массивов, особенностями климата и т. д.

Различные ландшафты (городские, сельские, рекреационные, мемориальные и пр.) составляют архитектурно-ландшафтную среду.

Графические стили и материалы

Графический стиль: Классический стиль. Минимализм. Поп-арт. Винтаж. Ампи́р. Модерн. Ар-деко. Гранж. Швейцарский стиль. Психodelика.

Материалы для графических работ: бумага, карандаши, резинка, уголь, мел, пастель, акварель, гуашь, кисти, перья, палитра

Технологии презентации проектов

Проектные технологии отличаются от традиционных образовательных систем способом организации учебной деятельности студентов и планируемыми результатами этой деятельности. Результативно проект представляет целостный законченный продукт, создание которого обычно требует решения комплекса разных задач: организационных, предметных, проектных и т.д. Деятельность студентов по разработке проекта включает большой объем самостоятельной, в том числе творческой, работы, интеграцию знаний и учебных навыков, полученных в разных разделах курса.

Визуализация трехмерной графики.

Трёхмерная графика активно применяется для создания изображений на плоскости экрана или листа печатной продукции в науке и промышленности, например, в системах

автоматизации проектных работ (САПР; для создания твердотельных элементов: зданий, деталей машин, механизмов), архитектурной визуализации (сюда относится и так называемая «виртуальная археология»), в современных системах медицинской визуализации.

Самое широкое применение — во многих современных компьютерных играх, а также как элемент кинематографа, телевидения, печатной продукции.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Зачет

Зачет проходит в форме презентации практической работы.

Примерные темы практических работ:

Тема 6. Графические стили и материалы

Создать графическую работу в заданном стиле с использованием предоставленных материалов.

Графический стиль:

Классический стиль. Минимализм. Поп-арт. Винтаж. Ампи́р. Модерн. Ар-деко.

Гранж. Швейцарский стиль. Психodelика.

Материалы для графических работ:

бумага, карандаши, резинка, уголь, мел, пастель, акварель, гуашь, кисти, перья, па-
литра

Тема 7. Технологии презентации проектов.

1. Создать презентацию проекта:

PowerPoint – программа презентаций с обширными возможностями, которая входит в пакет Microsoft Office. Impress – многофункциональная программа создания и показа слайдов, подходит для Windows, Mac OS X и Linux.

Kingsoft Presentation – удобная бесплатная программа создания презентаций, которая обладает широкими функциональными возможностями.

Тема 8. Визуализация трехмерной графики

Z-буфер (используется в OpenGL и DirectX 10);

Сканлайн (scanline) — он же Ray casting («бросание луча», упрощенный алгоритм обратной трассировки лучей) — расчёт цвета каждой точки картинки построением луча из точки зрения наблюдателя через воображаемое отверстие в экране на месте этого пикселя «в сцену» до пересечения с первой поверхностью. Цвет пикселя будет таким же, как цвет этой поверхности (иногда с учётом освещения и т. д.);

Трассировка лучей (рейтрейсинг, англ. raytracing) — то же, что и сканлайн, но цвет пикселя уточняется за счёт построения дополнительных лучей (отражённых, преломлённых и т. д.) от точки пересечения луча взгляда

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

Устные сообщения 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 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.