

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**

КОНЦЕПТ-АРТ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии
компьютерных игр

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2023

Автор-составитель: Нажмутдинова А.С.

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	5
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.....	8
4.Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	13

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

Процесс изучения дисциплины Концепт-арт направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач
	УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности
	УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
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.	УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-1.1. Методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-1.2. Анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-1.3. Методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач</p>
2.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <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>
3.	ПК-2	Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	<p><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</p>

			<p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-2.2 Подготавливать данные для расчетов экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия);</p>
			<p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-2.3 Навыками разработки необходимой технической документации на проектируемое изделие; навыками подготовки пояснительных записок к проектам и защите.</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.	УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-1.1. Методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-1.2. Анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-1.3. Методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных</p>	<p>Экзамен:</p> <p>Оценка «ОТЛИЧНО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Глубокое и прочное усвоение программного материала. 2. Правильная формулировка основных понятий и определений. 3. Знание основ композиции, рисунка и анатомии. 4. Владение навыками скетчинга. 5. Умение грамотно использовать различные художественные материалы и техники. 6. Умение работать в указанной стилистике 7. Умение работать с формой, силуэтом, линией и тоном. 8. Безошибочное выполнение практического задания. 9. Умение выделить главное, четко обозначать цель, планировать этапы работы, формулировать

			задач	выводы. 10. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.
2.	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	Оценка «ХОРОШО»: 1. Хорошее знание программного материала. 2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений. 3. Знание основ композиции, рисунка, анатомии. 4. Владение навыками скетчинга. 5. Умение грамотно использовать различные художественные материалы и техники. 6. Умение работать в указанной стилистике 7. Умение работать с формой, силуэтом, линией и тоном. 8. Негрубая ошибка при выполнении практического задания. 9. Недостаточно полное раскрытие темы. 10. Правильные ответы на дополнительные вопросы.
			<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	
3	ПК-2	Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-2.1 Технико-экономические и эргономические требования к разработке художественно-конструкторских проектов продуктов; уровень потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых конструкций, соответствующих технико-экономическим и эргономическим требованиям	Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»: : 1. Поверхностное усвоение программного материала. 2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений. 3. Недостаточно полное знание основ композиции, рисунка, анатомии. 4. Слабое владение навыками скетчинга. 5. Недостаточно навыков использования художественных материалов и техник.
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-2.2 Подготавливать данные для расчетов	

			<p>экономического обоснования предлагаемой конструкции (модели изделия);</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-2.3 Навыками разработки необходимой технической документации на проектируемое изделие; навыками подготовки пояснительных записок к проектам и защите.</p>	<p>6. Сложности работы в указанной стилистике</p> <p>7. Сложности работы с формой, силуэтом, линией и тоном.</p> <p>8. Неумение четко сформулировать выводы.</p> <p>9. Грубая ошибка в практическом задании.</p> <p>10. Неточные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:</p> <p>1. Незнание значительной части программного материала.</p> <p>2. Неверное употребление терминов, определений.</p> <p>3. Незнание основ композиции, рисунка, анатомии.</p> <p>4. Нет навыков скетчинга.</p> <p>5. Неверный выбор художественных материалов и техники для реализации идеи.</p> <p>6. Неумение работать в указанной стилистике.</p> <p>7. Ошибки в работе с формой, силуэтом, линией и тоном.</p> <p>8. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</p> <p>9. Грубые ошибки при выполнении практического задания.</p> <p>10. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.</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

Практические задания

Раздел I

Тема 4: Креативность

Задание: упражнения на креативность

Цель: развить творческое мышление.

Задачи:

- Изучить приемы и техники на развитие креативности.
- Выполнить упражнения.

Тема 5: Окружение для игры в жанре «Кликер»

Задание: провести аналитическую работу перед разработкой элементов живой и неживой природы для окружения в игре

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты: стиль графики, композиция, форма.
- Определиться с элементами окружения.
- Собрать референсы живой и неживой природы и оформить в единый рефборд.
- Определить характерные черты элементов.

Тема 6: Предметы быта для игры в жанре «Кликер»

Задание: провести аналитическую работу перед разработкой предметов быта для игры.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, выбирать графический стиль, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, форма.
- Придумать композиционное решение и выбрать наиболее удачный ракурс.
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов и оформить в единый рефборд

Тема 7: Композиция из предметов быта в интерьере

Задание: провести аналитическую работу перед разработкой композиции из предметов быта.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, выбирать графический стиль, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, форма.
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль персонажа

- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов и оформить в единый рефборд

Раздел II

Тема 1: Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»

Задание 1: провести аналитическую работу перед разработкой персонажа для игры.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, определять целевую аудиторию и ее потребности, выбирать графический стиль игры, составлять анкету персонажа, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, форма
- Проработать целевую аудиторию
- Составить анкету персонажа в соответствии с жанром и потребностями ЦА
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль персонажа
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов и оформить в единый рефборд

Тема 2: Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»

Задание: провести аналитическую работу перед разработкой окружения для игры.

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, форма
- Придумать композиционное решение
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль жанра игры, соответствует выбранной тематике.
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов и оформить в единый рефборд

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Раздел I

Тема 4: Креативность

Технология работ:

1. Изучить приемы и техники на развитие креативности
2. Ознакомиться с различными упражнениями на развитие креативности
3. Из предложенных упражнений выбрать три понравившихся и выполнить.
4. На основе полученного опыта придумать свое упражнение на развитие творческого потенциала.

Тема 5: Окружение для игры в жанре «Кликер»

Технология работ:

1. Определиться с объектами живой и неживой природы, составить список.

2. Опираясь на собранные референсы сделать небольшие легкие зарисовки объектов живой и неживой природы.
3. Выделить характерные особенности объектов и выполнить стилизованные эскизы.
4. Обязательно проверить выразительность формы и силуэта. Это можно сделать при помощи уменьшения масштаба, либо выполнить заливку пятном.
5. Лучшие варианты скетчей доработать при помощи текстуры и тона.

Тема 6: Предметы быта для игры в жанре «Кликер»

Технология работ:

1. Изучить персонажа, для которого будут разрабатываться предметы быта.
2. Определиться с предметами быта, которые необходимы вашему персонажу, составить список.
3. Опираясь на собранные референсы сделать небольшие легкие зарисовки предметов быта.
4. Выполнить стилизованные эскизы. Начинать работу со стилизацией следует с простых форм, постепенно их усложняя.
5. Проверить выразительность формы и читаемость силуэта. Насколько узнается ваш стилизованный объект.
6. Наиболее удачные эскизы изобразить в двухточечной перспективе, подбирая наиболее удачный ракурс.
7. Доработать скетчи текстурой и тоном.

Тема 7: Композиция из предметов быта в интерьере

Технология работ:

1. Определитесь с форматом композиции (вертикальный или горизонтальный)
2. Опираясь на собранные референсы сделать небольшие легкие зарисовки 3-4 предметов быта.
3. Создать 5 или более вариантов размещения этих предметов в заданном формате в двухточечной перспективе. На этом этапе необходимо принимать во внимания законы и правила композиции.
4. Выбрать наиболее удачный вариант.
5. Выполнить стилизацию предметов в композиции для разнохарактерных персонажей (доброе, злое, хитрое, мудрое или др). Здесь следует учитывать форму и силуэт предмета.
6. Добавить скетчам необходимые детали, текстуру и закончить легкой тонировкой.

Раздел II

Тема 1: Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»

Технология работ:

1. Создать анкету персонажа для лучшего понимания его характера и роли в игре.
2. Опираясь на собранные референсы сделать небольшие легкие зарисовки пятном для поиска силуэта персонажа.
3. Доработать силуэт.
4. На основе выбранного силуэта сделать скетч персонажа линиями.

5. Проверить анатомию персонажа и пропорции. Насколько выразительны и соответствуют ли идее и жанру.
6. Продумать детали, костюм, аксессуары. Скетчинг.
7. Проработать эмоции персонажа и динамику поз. Скетчинг.
8. Изобразить персонажа в разных ракурсах.
9. Итоговый скетч выполнить на формате А3, доработать при помощи текстур и тона.

Тема 2: Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»

Технология работ:

1. Определиться с наполнением композиции фона. Какие элементы окружения будут присутствовать в той или иной композиции будет зависеть непосредственно от темы игры и персонажа.
2. Опираясь на собранные референсы сделать наброски элементов окружения, стилизуя их в соответствии с заданной темой.
3. Определиться с форматом, продумать композицию.
4. Выполнить несколько эскизов с разным композиционным решением.
5. Разобрать эскизы по форме пятна и тону.
6. Выбрать наиболее удачный вариант.
7. Доработать эскиз, добавить детали, текстуры, проработать передний план, расставить акценты.
8. Стилистические поиски, наброски и итоговый эскиз оформить на формат А2.

Тема 3: Работа над портфолио

Технология работ:

1. Зарегистрироваться на популярной медиа-платформе.
2. Изучить технические требования к публикации работ.
3. Создать кейс проекта. Как правило, кейс состоит из обложки проекта, заглавной иллюстрации, краткого описания целей и задач проекта, далее следует расположить наиболее удачные изображения и ракурсы разработанного концепта, в конце можно дать ссылки на источники или личный сайт, e-мейл.
4. В описании кейса обязательно указать, что проект является учебным, а также ФИО научного руководителя.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Экзамен проходит в форме защиты проекта.

Темы проектов:

Окружение для игры в жанре «Кликер»

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи объектов живой и неживой природы и скомпоновать их в кейс.
2. Подачу можно разделить на блоки: творческий поиск и первые наброски, стилизованные изображения, итоговые эскизы
3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранную тему, показать рефборды, поиски форм для объектов, этапы стилизации, ито-

говые эскизы– все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Предметы быта для для игры в жанре «Кликер»

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи, наработки по предметам быта.
2. Подачу можно разделить на блоки: творческий поиск и первые наброски, работа с формой и стилизация, итоговые эскизы в перспективе.
3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранную тему, показать рефборды, поиски форм для объектов, этапы стилизации, поиск ракурсов, итоговые эскизы – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Композиция из предметов быта в интерьере

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи, наработки по предметам быта.
2. Подачу можно разделить на блоки: творческий поиск и первые наброски предметов быта, поиск композиции и ракурс, итоговые эскизы композиции из предметов быта для разнохарактерных персонажей.
3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранную тему, обосновать стилистическое и композиционное решение, показать рефборды, скетчи, поиски форм для объектов, итоговые эскизы– все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Разработка персонажа для игры в жанре «Match3»

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить результат разработки на листе ватмана формата А3.
2. Подачу можно разделить на блоки: творческий поиск и первые наброски, скетчи персонажа в движении и работа над эмоциями, разработка элементов костюма, итоговые эскизы персонажа в разных ракурсах.
3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить выбранную тему, жанр игры, обосновать стилистическое решение, показать рефборды, скетчи, поиски формы и силуэта для персонажа, итоговые эскизы– все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Разработка фонов и окружения для игры в жанре «Match3»

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Оформить результат разработки на листе ватмана формата А2.
2. Подачу можно разделить на блоки: наброски элементов окружения, поиск композиционного решения, итоговые эскизы по заданным темам.
3. Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить тему, обосновать композиционное и стилистическое решение, показать рефборды, скетчи, поиски форм для объектов, итоговые эскизы – все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

**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 практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема проекта раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема проекта раскрыта полностью, отсутствует презентация;
«удовлетворительно»	тема проекта раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	задание не выполнено.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

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

Экзамен по дисциплине «Концепт-арт»

Критерии оценивания знаний на экзамене

Оценка «ОТЛИЧНО»:

1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.
2. Правильная формулировка основных понятий и определений.
3. Знание основ композиции, рисунка и анатомии.
4. Владение навыками скетчинга.
5. Умение грамотно использовать различные художественные материалы и техники.
6. Умение работать в указанной стилистике
7. Умение работать с формой, силуэтом, линией и тоном.
8. Безошибочное выполнение практического задания.

9. Умение выделить главное, четко обозначать цель, планировать этапы работы, формулировать выводы.

10. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «ХОРОШО»:

1. Хорошее знание программного материала.
2. Наличие незначительных неточностей при употреблении терминов, определений.
3. Знание основ композиции, рисунка, анатомии.
4. Владение навыками скетчинга.
5. Умение грамотно использовать различные художественные материалы и техники.
6. Умение работать в указанной стилистике
7. Умение работать с формой, силуэтом, линией и тоном.
8. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.
9. Недостаточно полное раскрытие темы.
10. Правильные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Поверхностное усвоение программного материала.
2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.
3. Недостаточно полное знание основ композиции, рисунка, анатомии.
4. Слабое владение навыками скетчинга.
5. Недостаточно навыков использования художественные материалов и техник.
6. Сложности работы в указанной стилистике
7. Сложности работы с формой, силуэтом, линией и тоном.
8. Неумение четко сформулировать выводы.
9. Грубая ошибка в практическом задании.
10. Неточные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. Незнание значительной части программного материала.
2. Неверное употребление терминов, определений.
3. Незнание основ композиции, рисунка, анатомии.
4. Нет навыков скетчинга.
5. Неверный выбор художественных материалов и техники для реализации идеи.
6. Неумение работать в указанной стилистике.
7. Ошибки в работе с формой, силуэтом, линией и тоном.
8. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
9. Грубые ошибки при выполнении практического задания.
10. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.