

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 15.05.2024 10:57:27
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
ИЛЛЮСТРАЦИЯ И СКЕТЧИНГ**

Направление подготовки 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль):
Дизайн одежды и маркетинг в модной индустрии
Квалификация выпускника: бакалавр
Год набора: 2022

Автор-составитель: Винокур И.В.

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.....	7

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

Процесс изучения дисциплины «Иллюстрация и скетчинг» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды	ПК-1.1 Анализирует и прогнозирует дизайн-тренды, нужды, пожелания и предпочтения потребителей
	ПК-1.2 Проводит анализ производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну для реализации проекта заказчика
	ПК-1.3 Оформляет результаты исследований и формирует предложения о направлениях работ по созданию моделей (коллекций) одежды
ПК-3 Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды	ПК-3.1 Разрабатывает модные визуальные образы и коммерческие концепции дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков и нужд потребителей, используя разнообразные изобразительные и технические приемы и средства, графические компьютерные программы и автоматизированные программы проектирования
	ПК-3.2 Подбирает и комбинирует цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозирует свойства и качество готовых моделей по их показателям
	ПК-3.3 Подготавливает пояснительную записку, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды и обуви, обоснование формообразования, цветографической концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к существующим аналогам

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ПК-1	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Способы анализа и прогнозирования дизайн-трендов, нужд, пожеланий и предпочтений потребителей
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить анализ производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну для реализации проекта заказчика
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3 Навыками оформления результатов дизайнерских исследований, навыками формиро-

			вания предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.
2.	ПК-3	Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды	<p><i>1 Этап — Знать:</i> ПК-3.1 Способы разработки модных визуальных образов и коммерческих концепций дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков и нужд потребителей, используя разнообразные изобразительные и технические приемы и средства, графические компьютерные программы и автоматизированные программы проектирования</p> <p><i>2 Этап — Уметь:</i> ПК-3.2 Подбирать и комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозирует свойства и качество готовых моделей по их показателям</p> <p><i>3 Этап — Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками подготовки пояснительной записки, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды и обуви, обоснование формообразования, цветографической концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к существующим аналогам.</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.	ПК-1	Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования при создании детской одежды	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1 Способы анализа и прогнозирования дизайн-трендов, нужд, пожеланий и предпочтений потребителей</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2 Проводить анализ производственных и экономических требований, предъявляемых к дизайну для реализации проекта заказчика</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3 Навыками оформления результатов дизайнерских исследований, навыками формирования</p>	<p>ЗАЧЕТ</p> <p>«ЗАЧТЕНО» отличное исполнение с незначительным количеством ошибок; в целом правильная работа, с определенным количеством незначительных ошибок; удовлетворяет минимальным требо-</p>

			предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.	ваниям к формированию компетенции.
2.	ПК-3	Способен проектировать, разрабатывать визуальные образы и стили, новые конструктивные решения при создании моделей (коллекций) одежды	<p><i>1 Этап — Знать:</i> ПК-3.1 Способы разработки модных визуальных образов и коммерческих концепций дизайна одежды на основе модных тенденций с учетом требований заказчиков и нужд потребителей, используя разнообразные изобразительные и технические приемы и средства, графические компьютерные программы и автоматизированные программы проектирования</p> <p><i>2 Этап — Уметь:</i> ПК-3.2 Подбирать и комбинировать цветовые гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозирует свойства и качество готовых моделей по их показателям</p> <p><i>3 Этап — Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками подготовки пояснительной записки, включающей обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды и обуви, обоснование формообразования, цветографической концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к существующим аналогам.</p>	«НЕ ЗАЧТЕНО» не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции.

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. Что такое скетчинг
2. Что такое скетч
3. Техники скетчинга
4. Основы композиции
5. Основы академического рисунка
6. Что такое Food-скетчинг
7. Архитектурный скетчинг

8. Интерьерный скетчинг
9. Флористический или ботанический скетчинг
10. Fashion-иллюстрации
11. Индустриальный или промышленный скетчинг
12. Ландшафтный скетчинг
13. Lifestyle-скетчинг
14. Скетч-портрет
15. Виды инструментального набора

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания:

Что такое скетчинг и скетч?

1. Проведение дизайн-исследования и обработка полученной информации.
2. Производство предпроектного и проектного анализа, создание дизайн-концепции, основанной на концептуальном, творческом подходе.

Food-скетчинг

1. Проведение дизайн-исследования и обработка полученной информации.
2. Производство предпроектного и проектного анализа, создание дизайн-концепции, основанной на концептуальном, творческом подходе.

Флористический (ботанический) скетчинг.

1. Проведение дизайн-исследования и обработка полученной информации.
2. Производство предпроектного и проектного анализа, создание дизайн-концепции, основанной на концептуальном, творческом подходе.

Интерьерный скетчинг.

1. Проведение дизайн-исследования и обработка полученной информации.
2. Производство предпроектного и проектного анализа, создание дизайн-концепции, основанной на концептуальном, творческом подходе.

Travel-скетчинг.

1. Проведение дизайн-исследования и обработка полученной информации.
2. Производство предпроектного и проектного анализа, создание дизайн-концепции, основанной на концептуальном, творческом подходе.

Fashion-иллюстрация.

1. Проведение дизайн-исследования и обработка полученной информации.
2. Производство предпроектного и проектного анализа, создание дизайн-концепции, основанной на концептуальном, творческом подходе.

Индустриальный (промышленный) скетчинг.

1. Проведение дизайн-исследования и обработка полученной информации.
2. Производство предпроектного и проектного анализа, создание дизайн-концепции, основанной на концептуальном, творческом подходе.

Ландшафтный скетчинг.

1. Проведение дизайн-исследования и обработка полученной информации.
2. Производство предпроектного и проектного анализа, создание дизайн-концепции, основанной на концептуальном, творческом подходе.

Lifestyle-скетчинг.

1. Проведение дизайн-исследования и обработка полученной информации.
2. Производство предпроектного и проектного анализа, создание дизайн-концепции, основанной на концептуальном, творческом подходе.

Скетч-портрет.

1. Проведение дизайн-исследования и обработка полученной информации.
2. Производство предпроектного и проектного анализа, создание дизайн-концепции, основанной на концептуальном, творческом подходе.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Зачет

Зачет проходит в форме презентации практической работы.

Примерные темы практических работ:

ТЕМА 2. Food-иллюстрация или Food-скетчинг как отдельное направление в иллюстрации.

Основные секреты food-скетчинга. Работа спиртовыми маркерами, подбор цвета и смешение цвета между собой. Передача различных текстур и материалов. Создание открытки, украшенной несколькими иллюстрациями и леттерингом.

ТЕМА 4. Интерьерный скетчинг.

Основные законы перспективы, чувство пропорций, умение передавать объем предметов, а также умение изображать различные материалы и фактуры.

ТЕМА 5. Архитектурный (городской) скетчинг.

Скетчинг как городская зарисовка. Особенности иллюстрации и эскизов зданий и сооружений, городских улиц.

ТЕМА 6. Travel-скетчинг.

Travel-скетчинг как путевая заметка, помогающая запечатлеть памятные события во время путешествий. Искажение формы вопреки законам перспективы. Виды travel-скетчинга. Текстовые описания в travel-скетчинге.

ТЕМА 9. Ландшафтный скетчинг

Виды ландшафтного скетчинга. Создание примеров ландшафта.

ТЕМА 10. Lifestyle-скетчинг.

Особенности повседневного стиля. Практическая разработка различные предметы гардероба, имиджевые аксессуары, гаджеты и пр.

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 презента-

	ция;
«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.

«НЕЗАЧТЕНО»

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.