

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 11.06.2026 12:16:58
Уникальный программный идентификатор:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**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**

КОНЦЕПТ-АРТ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): 3 D-моделирование и проектирование игр
и приложений

Квалификация выпускника: Бакалавр

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	7
4.Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	11

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
ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики. Разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. Синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).	ОПК-3.1. Знать особенности и методы поиска и формирования идей, концепции проекта, ее последующего графического выражения.
	ОПК-3.2. Уметь разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-3.3. Владеть методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики. Разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. Синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование,	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей концепции проекта, ее последующего графического выражения.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-3.2. Разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-3.3. Методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.</p>

		транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).	
--	--	--	--

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.	ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики. Разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи. Синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование,	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей концепции проекта, ее последующего графического выражения.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-3.2. Разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-3.3. Методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации</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 выводы. 10. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы. <p>Оценка «ХОРОШО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Хорошее знание программного материала.

		<p>транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления).</p>	<p>разработанного проекта в материале.</p>	<p>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 художественных 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.</p>
--	--	---	--	--

				<p>Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬН О»:</p> <ol style="list-style-type: none"> 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. <p>Зачет: «Зачтено»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) отличное изложение с незначительным количеством ошибок; 2) в целом правильное выполнение заданий, с определенным количеством незначительных ошибок; 3) удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции <p>«Незачтено»</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) задание выполнено неправильно, с грубыми ошибками; 2) 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

Практические задания

1 семестр

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

2 семестр

Тема 8: 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 9: 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

1 семестр

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 (доброго, злого, хитрого, мудрого или др). Здесь следует учитывать форму и силуэт предмета.
6. Добавить скетчам необходимые детали, текстуру и закончить легкой тонировкой.

2 семестр

Тема 8: 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 9: 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 10: 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 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, итоговые эскизы– все что было разработано. Рассказать о процессе работы над проектом – не более 5-8 минут.

Предметы быта для игры в жанре «Кликер»

Работа над подачей и защитой проекта:

1. Необходимо собрать все скетчи, наброски 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.

Критерии оценивания знаний на зачете

«Зачтено»

- 1) отличное изложение с незначительным количеством ошибок;
- 2) в целом правильное выполнение заданий, с определенным количеством незначительных ошибок;
- 3) удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции

«Незачтено»

- 1) задание выполнено неправильно, с грубыми ошибками;
- 2) не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции