

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.06.2026 14:44:45
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**

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

3 D-моделирование и проектирование игр и приложений

Квалификация выпускника: Бакалавр

Автор-составитель: А.А. Дедкова

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.....	6
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 «Цифровые технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
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-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>

2.	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-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>Экзамен</p> <p>Оценка «отлично»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.</p> <p>3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.</p> <p>4. В творческих работах присутствуют все существенные художественные аспекты и не встречается случайный материал;</p> <p>Оценка «хорошо»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в творческих работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.</p>

2.	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>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены. 4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне. 5. В творческих работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал;</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>Оценка «удовлетворительно» 1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью. 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками. 4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме, встречается случайный материал.</p>
			<p><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.</p>	<p>Оценка «не удовлетворительно» 1. Теоретическое содержание курса не освоено. 2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству. 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы. 4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено</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

Устные ответы на вопросы

1. Что такое трехмерная графика.
2. В каких сферах применяются технологии 3Д.
3. Понятие полигонального моделирования.
4. Способы создания простейших 3Д моделей.
5. Инструменты для трансформации геометрии.
6. Виды и способы текстурирования 3Д моделей.
7. Материалы и инструменты макетирования одежды.
8. Виды системных окон и окон настроек.
9. Типы простейших геометрических объектов и модификаторов.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Индивидуальные практические задания

Практические задания созданы для того, чтобы на практике закрепить знания и умения работы.

Список заданий:

Тема 2. Введение в Blender. Обзор интерфейса

Создание простейшего трехмерного объекта из примитивов.

Тема 3. Работа с основными объектами в сцене. Примитивы.

Создание простой трехмерной модели из примитивов (дом, башня, прочее). Блокинг.

Тема 4. Типы объектов и работа с ними.

Моделирование с использованием разных типов объектов.

Тема 4. Типы объектов и работа с ними.

Создание простых объектов с использованием модификаторов.

Тема 5. Работа с материалами. Текстурирование объектов в Blender.

Создание простейших материалов на объектах (base color, roughness).

Тема 6. Настройки сцены. Подготовка к созданию рендера.

Настройка сцены, постановка камеры, расстановка освещения.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Индивидуальное итоговое творческое задание (зачет)

Итоговое задание создано для того, чтобы на практике проверить все полученные студентом, за время курса «Цифровые технологии в дизайне», навыки и умения в работе.

Содержание задания:

Тема 4. Типы объектов и работа с ними.

Создание простых трехмерных моделей с использованием модификаторов. (сет пропсов)

Тема 5. Работа с материалами. Текстурирование объектов в Blender.

Создание несложных материалов на объектах с использованием шейдеров и нодовой системы.

Тема 6. Настройки сцены. Подготовка к созданию рендера.

Создание локации и полигональных объектов средней сложности с деталями по фотографии/концепту с последующим созданием рендера данной 3Д сцены.

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 устных ответов на вопросы

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема доклада раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема доклада раскрыта полностью, имеются неточности;
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью;
«неудовлетворительно»	доклад не выполнен.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Индивидуальные творческие задания

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

Критерии оценивания индивидуального итогового творческого задания

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Задание выполнено в полном объеме и правильно;
«хорошо»	Задание выполнено в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задание выполнено не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задание не выполнено

Критерии оценивания на экзамене

Общая оценка за экзамен формируется из оценок за сообщения, творческие задания и итоговое задание.

Оценка «отлично»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.

3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.

4. В творческих работах присутствуют все существенные художественные аспекты и не встречается случайный материал;

Оценка «хорошо»

1. Теоретическое содержание курса отражено в творческих работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.

2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.

3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.

4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне.

5. В творческих работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал;

Оценка «удовлетворительно»

1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.

2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.

3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками.

4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме, встречается случайный материал.

Оценка «не удовлетворительно»

1. Теоретическое содержание курса не освоено.

2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.

3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.

4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.