

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 14.03.2024 11:03:35  
Уникальный идентификатор документа:  
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**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**

**НОВЫЕ ТЕХНИКИ ГРАФИКИ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2022

Автор-составитель: Одношовина Ю.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.....	8

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

Процесс изучения дисциплины Новые техники графики в дизайне и 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-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.	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 результатов дизайнерских исследований, навыками формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации

			информации, идентификации и коммуникации.
2.	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.	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, навыками формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем</p>	<p>«Зачтено»</p> <p>1. Усвоение программного материала.</p> <p>2. Умение применять основные приемы и методы обработки информации.</p> <p>3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.</p> <p>4. Точность и обоснованность выводов.</p> <p>5. Точные, полные и логичные ответы</p>

			визуальной информации, идентификации и коммуникации.	на дополнительные вопросы.  «Не зачтено»
2.	ПК-2	Способен конструировать элементы продукта с учетом эргономических требований	<p><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</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>	<p>1. Незнание значительной части программного материала</p> <p>2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.</p> <p>3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы.</p> <p>4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</p> <p>5. 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**

**Темы устных сообщений без сдачи текста:**

- Высокая печать
- Дизайн как процесс
- Глубокая печать
- Шелкография
- Ризография
- Тампопечать
- Офсетная печать
- Цифровая печать
- Биговка
- Высечка
- Конгрев
- Лазерная гравировка
- Лакирование выборочное
- Лакирование сплошное

- Ламинация
- Техника скрепления многостраничных изданий
- Полиграфические краски
- Виды полиграфической продукции

## **2 ЭТАП – УМЕТЬ**

### **Практические индивидуальные задания:**

#### **Тема 4. Методы научно-технической визуализации на основе открытых стандартов трехмерной графики**

*Задания для работы обучающихся*

1. Перечислить виды отображения информации различного происхождения.
2. История развития информационного дизайна.
2. Дать определение дизайна, как процесса.
3. Перечислить самые известные и наиболее сложные примеры моделирование в дизайне

#### **Тема 5. Технология сетевого дизайна и ее программное обеспечение; принципы проектирования сетевого мультимедиа.**

*Задания для работы обучающихся*

1. Перечислить основные технологии сетевого дизайна и его программного обеспечения.
2. Определить основные принципы проектирования сетевого мультимедиа.

#### **Тема 6. Физическая природа цвета. Цвет в компьютерной графике**

*Задания для работы обучающихся*

1. Обозначить особенности зрительного восприятия.
2. Дать определение основным понятиям равновесия, цвета, движения, выразительности.
3. Продемонстрировать навыки в работе с визуализацией объектов. Использование основных методов визуализации.

#### **Тема 7. Композиционный анализ сложного графического образа**

*Задания для работы обучающихся*

1. Применять основные методы визуализации.
2. Использовать в работе компьютерную визуализацию.
3. Определить основные проблемы и перспективы новых направлений в машинной графике и компьютерном зрении.
4. Использовать методы научно-технической визуализации на основе открытых стандартов трехмерной графики.

#### **Тема 8. GIF-аниматоры, редактирование анимационных GIF-файлов.**

*Задания для работы обучающихся*

1. Перечислить основные программы – аниматоры.
2. Подготовить анимацию в интегрированном пакете Photoshop –ImageReady

#### **Тема 9. Понятие о ролловерах и их использование, организация коллективной работы**

*Задания для работы обучающихся*

1. Применять case – технологии в дизайне.
2. Интерактивный дизайн.
3. Использовать навыки для организации коллективной работы дизайнерских групп в сети Интернет.

### **3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ**

#### **Зачет**

Зачет проходит в форме презентации практической работы.

#### **Примерные темы практических работ:**

#### **Тема 4. Методы научно-технической визуализации на основе открытых стандартов трехмерной графики**

##### **Задание:**

1. Создать трёхмерную модель выбранного объекта.
2. Выделить основные задачи 3D-моделирования.
3. Разработать зрительный объёмный образ желаемого объекта. При этом модель может как соответствовать объектам из реального мира (автомобили, здания, ураган, астероид), так и быть полностью абстрактной.

#### **Тема 5. Технология сетевого дизайна и ее программное обеспечение; принципы проектирования сетевого мультимедиа.**

##### **Задание:**

1. Создать объект компьютерной графики средствами и технологиями сетевого дизайна и программного обеспечения дизайнерской деятельности проектирования сетевого мультимедиа.
2. Выявить возможности модификации данного объекта программными средствами.

#### **Тема 6. Физическая природа цвета. Цвет в компьютерной графике**

##### **Задание:**

Построить цветовые модели в компьютерной графике с использованием современных методов визуализации.

#### **Тема 7. Композиционный анализ сложного графического образа**

##### **Задание:**

1. Создать компьютерную визуализацию с использованием компьютерной графики.
2. Протестировать возможности сохранения и передачи компьютерной графики в различных форматах;

#### **Тема 8. GIF-аниматоры, редактирование анимационных GIF-файлов.**

##### **Задание:**

1. Создать GIF-анимацию в программах ConstructionSet и GIFAnimator.
2. Подготовить анимацию в интегрированном пакете Photoshop –ImageReady.

#### **Тема 9. Понятие о ролловерах и их использование, организация коллективной работы**

##### **Задание:**

1. Организовать коллективную работу с использованием графических программ.
2. Подготовить презентацию с докладом о корректном использовании ролловеров.

**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	<b>Правильность (ошибочность) выполнения задания</b>
«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 практических индивидуальных заданий*

Оценка	<b>Правильность (ошибочность) выполнения задания</b>
«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.