

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.05.2026 15:58:03  
Уникальный идентификатор документа:  
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**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): Графический дизайн и брендинг  
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 .....	12

## 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
<b>УК-1</b> 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
<b>ПК-1</b> 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
<b>ПК-2</b> 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></p>

			<p>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 результаты 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 задач</p>	<p>Экзамен:</p> <p>Оценка «ОТЛИЧНО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Глубокое и прочное усвоение программного материала.</li> <li>2. Правильная формулировка основных понятий и определений.</li> <li>3. Знание основ композиции, рисунка и анатомии.</li> <li>4. Владение навыками скетчинга.</li> <li>5. Умение грамотно использовать различные художественные материалы и техники.</li> <li>6. Умение работать в указанной стилистике</li> <li>7. Умение работать с формой, силуэтом, линией и тоном.</li> <li>8. Безошибочное выполнение практического задания.</li> <li>9. Умение выделить главное, четко обозначать цель, планировать этапы работы, формулировать выводы.</li> <li>10. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.</li> </ol> <p>Оценка «ХОРОШО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Хорошее знание программного материала.</li> <li>2. Наличие незначительных неточностей при</li> </ol>
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></p>	

			<p>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 результаты дизайнерских исследований, формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>употреблении терминов, определений.</p> <p>3. Знание основ композиции, рисунка, анатомии.</p> <p>4. Владение навыками скетчинга.</p> <p>5. Умение грамотно использовать различные художественные материалы и техники.</p> <p>6. Умение работать в указанной стилистике</p> <p>7. Умение работать с формой, силуэтом, линией и тоном.</p> <p>8. Негрубая ошибка при выполнении практического задания.</p> <p>9. Недостаточно полное раскрытие темы.</p> <p>10. Правильные ответы на дополнительные вопросы.</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>	<p>Оценка          «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:</p> <p>1. Поверхностное усвоение программного материала.</p> <p>2. Наличие неточностей в употреблении терминов, определений.</p> <p>3. Недостаточно полное знание основ композиции, рисунка, анатомии.</p> <p>4. Слабое владение навыками скетчинга.</p> <p>5. Недостаточно навыков использования художественных материалов и техник.</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 «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬ НО»:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Незнание значительной части программного материала.</li> <li>2. Неверное употребление терминов, определений.</li> <li>3. Незнание основ композиции, рисунка, анатомии.</li> <li>4. Нет навыков скетчинга.</li> <li>5. Неверный выбор художественных материалов и техники для реализации идеи.</li> <li>6. Неумение работать в указанной стилистике.</li> <li>7. Ошибки в работе с формой, силуэтом, линией и тоном.</li> <li>8. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</li> <li>9. Грубые ошибки при выполнении практического задания.</li> <li>10. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.</li> </ol>
--	--	--	--	---

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, итоговые 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 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.

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.