

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 14.05.2024 11:07:23
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
КОММЕРЧЕСКАЯ И ЖУРНАЛЬНАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2023

Автор-составитель: Ю.В.Одношовина

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	3
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.....	4
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	6

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

Процесс изучения дисциплины «Коммерческая и журнальная иллюстрация» 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

№ 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. 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 ди-	<p><i>1 Этап — Знать:</i> ПК-3.1 Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых</p>	<p>«Зачтено»</p> <p>1. Усвоение программного материала.</p> <p>2. Умение применять основные приемы и методы обра-</p>

		зайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории	ботки информации. 3. .Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр. 4. Точность и обоснованность выводов. 5. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.
			<i>2 Этап — Уметь:</i> ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	
			<i>3 Этап — Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.	«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.

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. Комикс
2. Иллюстрация
3. Коммерческая иллюстрация
4. Условности изображения журнальная иллюстрация
5. Книжная иллюстрация
6. Рекламная иллюстрация
7. Кульминация

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания:

Тема 1. Введение. Коммерческая иллюстрация.

Задания для работы обучающихся

1. Отрисовывать векторные изображения, иконки, стикеры, скетчи.
2. Создавать харизматичных персонажей.
3. Создавать растровую графику, работать с перспективой и композицией.
4. Сделать полноценный проект с иллюстрациями для журнала, рекламы и книги.

Тема 2. Комикс, как вид коммерческой иллюстрации.

Задания для работы обучающихся

1. Нарисовать свой первый комикс на свободную тему, используя книжную графику, материалы и техники графики.
2. Создать иллюстрации в различных техниках (используя особенности иллюстрации как тиражной графики).
3. Придумать и нарисовать комикс на разворот учитывая интонации и звуки с помощью баллонов. Эмоциональные баллоны.
4. Смакетировать газетный или журнальный разворот с собственными иллюстрациями.
5. Создать персонаж. (Дизайн персонажа. Эмоциональный лист. Комикс как коммерческий проект. Как точно передать характер персонажа графическими способами).
6. Создать обложку книги. (Подробно о шрифтах, гарнитурах, текстовом наборе и пр. Выразительные свойства шрифта. Термины. Типографика.)
7. Придумать сценарий комикса и отрисовать раскадровку. (Движение и персонаж. Как передать движение в комиксе. Сцены битв. Как держать тонус проекта).
8. Разработать макет собственной книги: Карикатура. История, применение, выразительные средства, отличие от книжной иллюстрации. Книга художника. Композиция комикса. Переход между кадрами.

Тема 3. Журнальная иллюстрация.

Задания для работы обучающихся

1. Создать обложку для журнала используя функции и особенности художественного языка журнальной иллюстрации.
2. Иллюстрирование статьи на выбор, и рисование портретов колумнистов используя современные направления и тренды.

Тема 4. Смыслообразование в иллюстрации, технологии придумывания.

Задания для работы обучающихся

1. Создать журнальную, книжную или рекламную иллюстрацию на выбор, используя индивидуальный повествовательный, графический язык и стиль. Отрисовывать векторные изображения, иконки, стикеры, скетчи. Создать иллюстрации в разных стилях и жанрах.
2. Разрабатывать концепции проектов. Формировать экспозиции. Работать с текстом и версткой, с коммерческими брифами. Применять основные принципы типографики и верстки. Готовить проекты к печати. Работать с графическими программами

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Зачет

Зачет проходит в форме презентации практической работы.

Примерные темы практических работ:

Тема 1. Введение. Коммерческая иллюстрация

Задание:

Сделать полноценный проект с иллюстрациями для журнала, рекламы и книги.

Тема 2. Комикс, как вид коммерческой иллюстрации.

Задание:

Создать комикс учитывая особенности художественного языка комикса, структура изображения; ритм, движение в комиксе, условности его пространственного изображения.

Тема 3. Журнальная иллюстрация.

Задание:

Создавать тематическую и сюжетную иллюстрацию с использованием правил композиции, построение визуальной эргономики страниц и обложки, а также приемы и техники иллюстрирования в публицистике.

История журнальной иллюстрации. Функции и особенности художественного языка журнальной иллюстрации. Современные направления и тренды.

Тема 4. Смыслообразование в иллюстрации, технологии придумывания.

Задание:

1. Разработка авторской иллюстрации (буквицы, заголовки и т.д.).
2. Создать макеты журналов, книг, газет и других изданий, используя графические редакторы, применяя в работе техники ручной и цифровой графики.

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 презентация;
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	доклад не выполнен.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Критерии оценивания практических 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.

«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.