

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.05.2024 15:57:36
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
ПЛАКАТНАЯ И РЕКЛАМНАЯ ГРАФИКА**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии
компьютерных игр
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2024

Автор-составитель: Дедкова А.А.

Челябинск 2024

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	8

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

Процесс изучения дисциплины «Плакатная и рекламная графика» 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 и 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.
ОПК- 5 Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	ОПК-5.1. Знать: назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей.
	ОПК-5.2. Уметь: разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна.
	ОПК-5.3. Владеть: навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.
ОПК-8 Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	ОПК-8.1. Знать: нормативные документы, определяющие современную культурную политику Российской Федерации.
	ОПК-8.2. Уметь: ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.
	ОПК-8.3. Владеть: методами анализа современных культурных процессов.

№ 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, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей и 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>
2.	ОПК- 5	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-5.1. Назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-5.2. Разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-5.3. Навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.</p>
3.	ОПК-8	Способен ориентироваться в	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-8.1. Нормативные документы,</p>

	проблематике современной культурной политики Российской Федерации	определяющие современную культурную политику Российской Федерации.
		<i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-8.2. Ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.
		<i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-8.3. Методами анализа современных культурных процессов.

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 изобразительным и 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,	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей и 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>	<p>«Зачтено»</p> <p>1) отличное изложение с незначительным количеством ошибок</p> <p>2) в целом правильное выполнение заданий, с определенным количеством незначительных ошибок</p> <p>3) удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции</p> <p>«Незачтено»</p> <p>1) задание выполнено неправильно, с грубыми ошибками</p> <p>2) не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию</p>

		интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)		компетенции
2.	ОПК- 5	Способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-5.1. Назначение и особенности организации экспозиций и творческих мероприятий на основе инновационных идей.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-5.2. Разрабатывать программу инновационного художественно-творческого мероприятия и комплекс визуального художественно-графического его сопровождения; принимать участие в творческом мероприятии в качестве автора произведений искусства и дизайна.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-5.3. Навыками формирования экспозиционных площадок и организации творческих проектов для представления экспериментальных и инновационных идей.</p>	
3.	ОПК-8	Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-8.1. Нормативные документы, определяющие современную культурную политику Российской Федерации.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-8.2. Ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-8.3. Методами анализа современных культурных процессов.</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

Практические задания

Тема 2. Различные визуальные решения графики в играх

Задание. Придумать сюжет собственной игры. Собрать референсы на стиль.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Проанализировать аналогичные проекты на: стиль графики, композиция, цвет, форма, интерфейс, шрифт, освещение
- Проработать целевую аудиторию (возрастные ограничения)
- Разработать собственный сюжет для игры, в соответствии с потребностями ЦА
- Придумать графическое решение, которое отражает настроение и стиль игры
- Собрать референсы с примерами аналогичных проектов
- Собрать референсы окружения, платформ, фонов, персонажей, предметов и т.д.
- Собрать референсы с ui kit и интерфейсами игр платформер
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Тема 3. Разработка персонажа.

Задание. Сбор референсов.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Определиться с тем, кто будут ваши персонажи
- Придумать историю для каждого. Главные вопросы: кто ваш герой, его профессия, пол, возраст, состояние, характер, где живет и т.д.
- Проанализировать аналогичных персонажей
- Собрать референсы с примерами различных дизайнов героев
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

Тема 4. Разработка окружения.

Задание. Сбор референсов.

Цель: научиться анализировать аналогичные проекты, собирать рефборды для дальнейшей работы.

Задачи:

- Определиться где будут происходить события: время, место, эпоха и т.д.
- Придумать окружение для сцены
- Проанализировать аналогичные проекты
- Собрать референсы с примерами различных локаций, стилей, зданий, предметов, природы и т.д.
- Оформить одним рефбордом с понятной логикой подачи информации

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания

Тема 3. Разработка персонажа.

Задание. Скетчинг и поиск силуэта персонажа. Выбор нескольких стилизованных решений.

Цель: уметь искать интересные графические решения для проекта

Технология работ:

1. Опираясь на собранные референсы сделать скетчи с персонажами
2. Особое внимание уделить силуэту. Он должен быть понятен и хорошо считываться. Это можно проверить залив силуэт цветом
3. Придать персонажу индивидуальности за счет интересных элементов внутри силуэта: элементы одежды, аксессуары и т.д.
4. Особое внимание уделить выбранному стил. Персонаж должен в него вписываться.

Тема 4. Разработка окружения.

Задание. Скетчинг окружения для игрового уровня. Поиск через пятно и тон.

Цель: уметь работать через пятно, искать интересное композиционное решение

Технология работ:

1. Опираясь на собранные референсы сделать скетчи локаций
2. Сделайте пятновые скетчи локации в монохроме. Лучше брать 4 цвета: 2 оттенка серого, белый и черный. С помощью цвета можно показать плановость.
3. Особое внимание нужно уделить композиции. Если у вас происходит какое-то активное действие в игре, лучше поддержать его динамичной композицией.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Тема 5. Оформление портфолио.

Задание. Верстка кейса для портфолио. Оформление презентации для защиты.

1. Оформить подачу проекта с авторской графикой.
2. Подачу можно разделить на блоки: персонажи, окружение, пропсы.

ЗАДАНИЕ ДЛЯ ЗАЧЕТА.

Подготовить презентацию для защиты проекта. В презентации озвучить сюжет игры, обосновать выбранную тему и стилистическое решение, показать рефборды, скетчи, поиски форм для объектов, итоговый рендер. 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**Зачет по дисциплине «Плакатная и рекламная графики»***Критерии оценивания знаний на зачёте*

«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