

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 28.04.2025 14:28:35
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
ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ПРЕЗЕНТАЦИЯ И ПОДАЧА
ПРОЕКТОВ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Гастрономический дизайн
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2025

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..... | 6 |
| 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 «Профессиональная презентация и подача проектов» направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника | Код и наименование индикатора достижения компетенций |
|---|--|
| ОПК-1 Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода | ОПК-1.1 Знать: историю и теорию искусства, специфику и особенности развития дизайна в культурно-историческом контексте. |
| | ОПК-1.2. Уметь: выбирать и обобщать информацию о произведениях искусства, дизайна, осуществлять для их оценки искусствоведческий анализ, использовать данные анализа в профессиональной деятельности по созданию дизайн-проектов. |
| | ОПК-1.3. Владеть: методами искусствоведческого анализа для оценки произведений изобразительного искусства и дизайна, определения их исторической и культурной принадлежности. |
| ОПК-3 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-7 Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования | ОПК-7.1. Знать: современные образовательные технологии в области художественного образования на <u>разных уровнях</u> подготовки обучающихся. |
| | ОПК-7.2. Уметь: использовать различные педагогические подходы к обучению на различных ступенях дополнительного и профессионального образования, проводить учебные занятия по художественным дисциплинам. |
| | ОПК-7.3. Владеть: методикой преподавания и осуществления педагогической деятельности с учетом современных тенденций в художественном образовании. |
| 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 компетенций | Этапы формирования компетенций |
|-------|-----------------|---|--|
| 1. | ОПК-1 | Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода | <i>1 Этап – знать:</i> ОПК-1.1 Историю и теорию искусства, специфику и особенности развития дизайна в культурно-историческом контексте. |
| | | | <i>2 Этап – уметь:</i> ОПК-1.2. Выбирать и обобщать информацию о произведениях искусства, дизайна, осуществлять для их оценки искусствоведческий анализ, использовать данные анализа в профессиональной деятельности по созданию дизайн-проектов. |
| | | | <i>3 Этап – владеть:</i> ОПК-1.3. Методами искусствоведческого анализа для оценки произведений изобразительного искусства и дизайна, определения их исторической и культурной принадлежности. |
| 2. | ОПК-3 | Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную | <i>1 Этап – знать:</i> ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения. |
| | | | <i>2 Этап – уметь:</i> |

| | | | |
|----|-------|--|--|
| | | 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>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> |
| 3. | 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> |
| 4. | ОПК-7 | Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования | <p><i>1 Этап – знать:</i> ОПК-7.1. Современные образовательные технологии в области художественного образования на разных уровнях подготовки обучающихся.</p> <p><i>2 Этап – уметь:</i> ОПК-7.2. Использовать различные педагогические подходы к обучению на различных ступенях дополнительного и профессионального образования, проводить учебные занятия по художественным дисциплинам.</p> |

| | | | |
|----|---|--|--|
| | | | <i>3 Этап – владеть:</i> ОПК-7.3. Методикой преподавания и осуществления педагогической деятельности с учетом современных тенденций в художественном образовании. |
| 5. | ОПК-8 | Способен ориентироваться в проблематике современной культурной политики Российской Федерации | <i>1 Этап – знать:</i> ОПК-8.1. Нормативные документы, 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-1 | Способен применять знания в области истории искусства, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода | <i>1 Этап – знать:</i> ОПК-1.1 Историю и теорию искусства, специфику и особенности развития дизайна в культурно-историческом контексте. | Зачет «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. |
| | <i>2 Этап – уметь:</i> ОПК-1.2. Выбирать и обобщать информацию о произведениях искусства, дизайна, осуществлять для их оценки искусствоведческий анализ, использовать данные анализа в профессиональной деятельности по созданию дизайн-проектов. | | | |
| | <i>3 Этап – владеть:</i> ОПК-1.3. Методами искусствоведческого анализа для оценки произведений изобразительного искусства и дизайна, определения их исторической и культурной принадлежности. | | | |
| 2. | ОПК-3 | Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и | <i>1 Этап – знать:</i> ОПК-3.1. Особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего | |

| | | | | |
|----|-------|--|--|---|
| | | 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>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>5. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.</p> <p>«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.</p> |
| 3. | 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> | |
| 4. | ОПК-7 | Способен осуществлять педагогическую деятельность в сфере дошкольного, начального общего, | <i>1 Этап – знать:</i> ОПК-7.1. Современные образовательные технологии в области художественного образования на разных уровнях подготовки обучающихся. | |

| | | | |
|----|-------|---|--|
| | | основного общего, среднего общего образования, профессионального обучения и дополнительного образования | <p><i>2 Этап – уметь:</i> ОПК-7.2. Использовать различные педагогические подходы к обучению на различных ступенях дополнительного и профессионального образования, проводить учебные занятия по художественным дисциплинам.</p> <p><i>3 Этап – владеть:</i> ОПК-7.3. Методикой преподавания и осуществления педагогической деятельности с учетом современных тенденций в художественном образовании.</p> |
| 5. | 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

Темы устных сообщений без сдачи текста:

1. Графические редакторы
2. Роль Photoshop в создании имиджа проектов.
3. Законы композиции
4. Технологии 3D моделирования
5. Программы для работы с 3D графикой
6. Характеристики создания текстур
7. Характеристики создания освещения
8. Основы скетчинга
9. Что такое эскизы
10. Чертежная документация
11. Чертижи
12. Дизайн-проект
13. Визуализация/перспективы
14. Архитектурный ландшафт
15. Программы для презентации проектов

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические индивидуальные задания:

Роль и возможности Photoshop в создании имиджа проектов.

Возможность создания и редактирования 32-битных изображений, комбинирование нескольких в одном. 32-битное изображение сохраняет полную картину: от самых глубоких теней, до самых ярких светов.

Возможность детального просмотра исходных пикселей под вашим инструментом или кистью для более точного ее расположения; возвращение от предпросмотра к исходному; установка множества исходных пунктов, масштаба и вращений в панели Clone Source.

Технологии 3D-моделирования, текстурирования, освещения, визуализации и анимации.

Первичные, вторичные, оценочные, поисковые воспроизводящие исследования.

Понимание проблемы, потребностей и желаний потребителя.

Техника и ключевые принципы концептуального скетчинга.

Техника скетчинга давно используется как основной инструмент для дизайнеров и тех, кому нужно быстро донести свои мысли и идеи другим с помощью рисунка. В академическом рисунке и живописи скетч - это эскиз для будущей работы, подбор цветовой гаммы и композиции. В настоящее время направление скетчинга выросло и его уже относят к одному из самостоятельных художественных направлений в современном искусстве.

Создание эскизов, чертежей, моделей и дизайна интерьера и аксессуаров.

На этапе рисованных набросков заказчик знакомится с будущим оформлением, его настроением, примеряет на себя новую обстановку. Предлагает внести коррективы в цветовую гамму, расстановку мебели, освещение. Готовится очередной эскиз с учетом изменений, в дальнейшем это экономит время при 3D-моделировании.

В процессе работы над скетчем дизайнер подбирает варианты цветовых сочетаний, стиль мебели, декоративные и световые решения. В переложении на бумагу созданная в воображении автора концепция интерьера становится наглядной и выявляет недочеты.

На основе рисунка подбираются отделочные материалы и напольное покрытие: цветное исполнение, текстура, рельеф. Но нужно понимать, что цветовая палитра, созданная красками, и реальные оттенки материалов отличаются. Эскизы интерьера дают общее представление о цветовых акцентах, отображают в колористической игре пропорции и сочетания предметов.

Профессиональное моделирование архитектурных сооружений и ландшафта.

Архитектурный ландшафт («ландшафт города», «ландшафт жилой среды», «ландшафт производственной среды» и др.) – это ландшафт, сформировавшийся в процессе целенаправленной архитектурной, в том числе градостроительной, деятельности. Он трактуется также как разновидность антропогенного, культурного ландшафта. Архитектурный ландшафт составляют здания, сооружения, природные компоненты. В нём всегда проявляются региональные природные особенности. Облик городов и сёл предопределён расположением их в гористой или равнинной местности, наличием реки, озера, моря, лесных массивов, особенностями климата и т. д.

Различные ландшафты (городские, сельские, рекреационные, мемориальные и пр.) составляют архитектурно-ландшафтную среду.

Графические стили и материалы

Графический стиль: Классический стиль. Минимализм. Поп-арт. Винтаж. Ампи́р. Модерн. Ар-деко. Гранж. Швейцарский стиль. Психоделика.

Материалы для графических работ: бумага, карандаши, резинка, уголь, мел, пастель, акварель, гуашь, кисти, перья, палитра

Технологии презентации проектов

Проектные технологии отличаются от традиционных образовательных систем способом организации учебной деятельности студентов и планируемыми результатами этой деятельности. Результативно проект представляет целостный законченный продукт, создание которого обычно требует решения комплекса разных задач: организационных, предметных, проектных и т.д. Деятельность студентов по разработке проекта включает большой объем самостоятельной, в том числе творческой, работы, интеграцию знаний и учебных навыков, полученных в разных разделах курса.

Визуализация трехмерной графики.

Трёхмерная графика активно применяется для создания изображений на плоскости экрана или листа печатной продукции в науке и промышленности, например, в системах автоматизации проектных работ (САПР; для создания твердотельных элементов: зданий, деталей машин, механизмов), архитектурной визуализации (сюда относится и так называемая «виртуальная археология»), в современных системах медицинской визуализации.

Самое широкое применение — во многих современных компьютерных играх, а также как элемент кинематографа, телевидения, печатной продукции.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Зачет

Зачет проходит в форме презентации практической работы.

Примерные темы практических работ:

Тема 6. Графические стили и материалы

Создать графическую работу в заданном стиле с использованием предоставленных материалов.

Графический стиль:

Классический стиль. Минимализм. Поп-арт. Винтаж. Ампи́р. Модерн. Ар-деко.

Гранж. Швейцарский стиль. Психоделика.

Материалы для графических работ:

бумага, карандаши, резинка, уголь, мел, пастель, акварель, гуашь, кисти, перья, палитра

Тема 7. Технологии презентации проектов.

1. Создать презентацию проекта:

PowerPoint – программа презентаций с обширными возможностями, которая входит в пакет Microsoft Office. Impress – многофункциональная программа создания и показа слайдов, подходит для Windows, Mac OS X и Linux.

Kingsoft Presentation – удобная бесплатная программа создания презентаций, которая обладает широкими функциональными возможностями.

Тема 8. Визуализация трехмерной графики

Z-буфер (используется в OpenGL и DirectX 10);

Сканлайн (scanline) — он же Ray casting («бросание луча», упрощенный алгоритм обратной трассировки лучей) — расчёт цвета каждой точки картинке построением луча из точки зрения наблюдателя через воображаемое отверстие в экране на месте этого пикселя «в сцену» до пересечения с первой поверхностью. Цвет пикселя будет таким же, как цвет этой поверхности (иногда с учётом освещения и т. д.);

Трассировка лучей (рейтрейсинг, англ. raytracing) — то же, что и сканлайн, но цвет пикселя уточняется за счёт построения дополнительных лучей (отражённых, преломлённых и т. д.) от точки пересечения луча взгляда

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

Устные сообщения 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 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.