Документ подписан простой электронной подписью Информация о владельце: ФИО: Усынин Максим Валерьевич

Должность: Реттор Дата подписания: 28.04.2025 13.40.38 зовательное учреждение высшего образования Уникальный прогреммеждународный Институт Дизайна и Сервиса» (40УВО МИЛиС)

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн Направленность (профиль): Дизайн одежды и маркетинг в модной индустрии Квалификация выпускника: Бакалавр Год набора - 2025

Автор-составитель: Дедкова А.А.

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания
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. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

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

Процесс изучения дисциплины «Цифровые технологии в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование	Код и наименование индикатора достижения
компетенций выпускника	компетенций
ПК-3. Способен	ПК-3.1 Разрабатывает модные визуальные образы и
проектировать,	коммерческие концепции дизайна одежды на основе модных
разрабатывать визуальные	тенденций с учетом требований заказчиков и нужд
образы и стили, новые	потребителей, используя разнообразные изобразительные и
конструктивные решения	технические приемы и средства, графические компьютерные
при создании моделей	программы и автоматизированные программы проектирования
(коллекций) одежды	ПК-3.2 Подбирает и комбинирует цветовые гаммы, фактуры,
	формы, материалы, фурнитуру, аксессуары к моделям одежды
	с учетом возрастной физиологии и психологии, прогнозирует
	свойства и качество готовых моделей по их показателям
	ПК-3.3 Подготавливает пояснительную записку, включающей
	обоснование основной идеи проекта, культурно-исторических
	предпосылок эволюционного развития проектируемой одежды
	и обуви, обоснование формообразования, цветографической
	концепции и стиля, описание преимуществ по отношению к
	существующим аналогам.
ПК-4. Способен	ПК-4.1 Разрабатывает конструкции моделей одежды и
конструировать модели	выбирает оптимальные конструктивные и композиционные
(коллекций) детской	решения для создания безопасной, удобной, функциональной,
одежды и обуви,	практичной и эстетичной одежды.
проводить испытания	ПК-4.2 Изготавливает и апробирует экспериментальные
изготовленных образцов.	модели (опытные образцы), одежды, находит и устраняет
	конструктивные и технологические дефекты.
	ПК-4.3 Оформляет показы, просмотры, обзоры, презентации,
	выставки коллекций.

№ п/п	Код компете нции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ПК-3	Способен	1 Этап - Знать:
		проектировать,	ПК-3.1 способы разработки модных визуальных
		разрабатывать	образов и коммерческих концепций дизайна
		визуальные образы и	одежды на основе модных тенденций с учетом
		стили, новые	требований заказчиков и нужд потребителей,
		конструктивные	используя разнообразные изобразительные и
		решения при создании	технические приемы и средства, графические
		моделей (коллекций)	компьютерные программы и автоматизированные
		одежды	программы проектирования;
			2 Этап – Уметь:
			ПК-3.2 подбирать и комбинировать цветовые
			гаммы, фактуры, формы, материалы, фурнитуру,
			аксессуары к моделям одежды с учетом возрастной

		1	
			физиологии и психологии, прогнозирует свойства
			и качество готовых моделей по их показателям;
			3 Этап - Владеть:
			ПК-3.3 навыками подготовки пояснительной
			записки, включающей обоснование основной идеи
			проекта, культурно-исторических предпосылок
			эволюционного развития проектируемой одежды и
			обуви, обоснование формообразования,
			цветографической концепции и стиля, описание
			преимуществ по отношению к существующим
			аналогам.
2.	ПК-4	Способен	1 Этап - Знать:
		конструировать	ПК-4.1 способы разработки конструкций моделей
		модели (коллекций)	одежды и выбирает оптимальные конструктивные
		детской одежды и	и композиционные решения для создания
		обуви, проводить	безопасной, удобной, функциональной,
		испытания	практичной и эстетичной одежды;
		изготовленных	2 Этап — Уметь:
		образцов.	1 1
			экспериментальные модели (опытные образцы),
			одежды; находить и устранять конструктивные и
			технологические дефекты;
			3 Этап - Владеть:
			ПК-4.3 навыками оформления показов,
			просмотров, обзоров, презентаций, выставок
			коллекций.

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	1 Этап - Знать:	Экзамен
		проектировать,	ПК-3.1 способы разработки	Оценка «отлично»
		разрабатывать	модных визуальных образов и	1. Теоретическое
		визуальные	коммерческих концепций	содержание курса
		образы и стили,	дизайна одежды на основе	отражено в практических
		новые	модных тенденций с учетом	работах и освоено
		конструктивные	требований заказчиков и	полностью, без
		решения при	нужд потребителей,	<u> </u>
		создании	используя разнообразные	
		моделей	изобразительные и	практические навыки
		(коллекций)	технические приемы и	работы с освоенным
		одежды	средства, графические	материалом
			компьютерные программы и	сформированы.
			автоматизированные	3. Bce
			программы проектирования;	предусмотренные програ
			2 Этап – Уметь:	ммой обучения задания

			ПК-3.2 подбирать и	выполнены в полном
			-	
			комбинировать цветовые	объеме, без ошибок.
			гаммы, фактуры, формы,	4. В творческих работах
			материалы, фурнитуру,	присутствуют все
			аксессуары к моделям	существенные
			одежды с учетом возрастной	художественные аспекты
			физиологии и психологии,	и не встречается
			прогнозирует свойства и	случайный материал;
			качество готовых моделей по	Оценка «хорошо»
			их показателям;	1. Теоретическое
			3 Этап - Владеть:	содержание курса
			ПК-3.3 навыками подготовки	отражено в творческих
			пояснительной записки,	работах и освоено
			включающей обоснование	частично, но пробелы не
			основной идеи проекта,	носят существенного
			культурно-исторических	характера.
			предпосылок эволюционного	2. Необходимые
			развития проектируемой	практические навыки
			одежды и обуви, обоснование	работы с освоенным
				материалом в основном
			формообразования,	1 -
			цветографической концепции	сформированы.
			и стиля, описание	3.
			преимуществ по отношению к	Предусмотренные прогр
			существующим аналогам.	аммой обучения задания
2.	ПК-4	Способен	l Этап - Знать:	выполнены.
		конструировать	ПК-4.1 способы разработки	4. Темы раскрыты в не
		модели	конструкций моделей одежды	полном объеме, но в
		(коллекций)	и выбирает оптимальные	большей степени, на
		детской одежды	конструктивные и	среднем уровне.
		и обуви,	композиционные решения	5. В творческих работах
		проводить	для создания безопасной,	отсутствуют некоторые
		испытания	удобной, функциональной,	существенные
		изготовленных	практичной и эстетичной	художественные аспекты
		образцов.	одежды;	или встречается
		1 '	2 Этап – Уметь:	случайный материал;
			ПК-4.2 изготавливать и	
			апробировать	Оценка
			экспериментальные модели	«удовлетворительно»
			(опытные образцы), одежды;	1. Теоретическое
			находить и устранять	содержание курса
				освоено не в полном
			конструктивные и	объеме.
			технологические дефекты;	2. Необходимые
			3 Этап - Владеть:	
			ПК-4.3 навыками	практические навыки
			оформления показов,	работы с освоенным
			просмотров, обзоров,	материалом
			презентаций, выставок	сформированы не
			коллекций.	полностью.
				3.
				Предусмотренные прогр
				аммой обучения задания
				выполнены с

	существенными
	ошибками.
	4. В творческом задании
	присутствуют
	принципиальные
	ошибки, задание
	выполнено не в полном
	объеме, встречается
	случайный материал.
	Оценка «не
	удовлетворительно»
	1. Теоретическое
	содержание курса не
	освоено.
	2. Объем
	представленного
	практического материала
	не соответствует
	необходимому
	количеству.
	3. Необходимые
	практические навыки
	работы не
	сформированы.
	4. В творческом задании
	присутствуют
	принципиальные ошибки
	или задание не
	выполнено

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

Устные ответы на вопросы

- 1. Что такое трехмерная графика.
- 2. В каких сферах применяются технологии 3Д.
- 3. Понятие полигонального моделирования.
- 4. Способы создания простейших 3Д моделей.
- 5. Инструменты для трансформации геометрии.
- 6. Виды и способы текстурирования 3Д моделей.
- 7. Материалы и инструменты макетирования одежды.
- 8. Виды системных окон и окон настроек.
- 9. Типы простейших геометрических объектов и модификаторов.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Индивидуальные практические задания

Практические задания созданы для того, чтобы на практике закрепить знания и умения работы.

Список заданий:

Тема 2. Введение в Blender. Обзор интерфейса

Создание простейшего трехмерного объекта из примитивов.

Тема 3. Работа с основными объектами в сцене. Примитивы.

Создание простой трехмерной модели из примитивов (дом, башня, прочее). Блокинг.

Тема 4. Типы объектов и работа с ними.

Моделирование с использованием разных типов объектов.

Тема 4. Типы объектов и работа с ними.

Создание простых объектов с использованием модификаторов.

Тема 5. Работа с материалами. Текстурирование объектов в Blender.

Создание простейших материалов на объектах (base color, roughness).

Тема 6. Настройки сцены. Подготовка к созданию рендера.

Настройка сцены, постановка камеры, расстановка освещения.

3 ЭТАП - ВЛАДЕТЬ

Индивидуальное итоговое творческое задание (зачет)

Итоговое задание создано для того, чтобы на практике проверить все полученные студентом, за время курса «Цифровые технологии в дизайне», навыки и умения в работе.

Содержание задания:

Тема 4. Типы объектов и работа с ними.

Создание простых трехмерных моделей с использованием модификаторов. (сет пропсов)

Тема 5. Работа с материалами. Текстурирование объектов в Blender.

Создание несложных материалов на объектах с использованием шейдеров и нодовой системы.

Тема 6. Настройки сцены. Подготовка к созданию рендера.

Создание локации и полигональных объектов средней сложности с деталями по фотографии/концепту с последующим созданием рендера данной 3Д сцены.

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 устных ответов на вопросы

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания	
«отлично»	тема доклада раскрыта полностью, составлена презентация;	
«хорошо»	тема доклада раскрыта полностью, имеются неточности;	
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью;	
«неудовлетворительно»	доклад не выполнен.	

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Индивидуальные творческие задания

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

Критерии оценивания индивидуального итогового творческого задания

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания		
«отлично»	Задание выполнено в полном объеме и правильно;		
«хорошо»	Задание выполнено в полном объеме, но имеются		
	неточности;		
«удовлетворительно»	задание выполнено не в полном объеме (больше 60%)		
«неудовлетворительно»	задание не выполнено		

Критерии оценивания на экзамене

Общая оценка за экзамен формируется из оценок за сообщения, творческие задания и итоговое задание.

Оценка «отлично»

- 1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.
 - 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.
- 3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.
- 4. В творческих работах присутствуют все существенные художественные аспекты и не встречается случайный материал;

Оценка «хорошо»

- 1. Теоретическое содержание курса отражено в творческих работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.
- 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.
 - 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.
 - 4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне.
- 5. В творческих работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал;

Оценка «удовлетворительно»

- 1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.
- 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.
- 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками.
- 4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме, встречается случайный материал.

Оценка «не удовлетворительно»

- 1. Теоретическое содержание курса не освоено.
- 2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
 - 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.
- 4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.