

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Сухолеткина Ирина Павловна

Должность: ректор

Дата подписания: 02.09.2024 23:43:51

Уникальный программный ключ:

90b04a8fcdf24f39034a47d003e725667d57043e870b41a3cee22df0848bbe2c

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА»



ПРИЛОЖЕНИЕ 5 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

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

ПРОЕКТИРОВАНИЕ ЦИФРОВЫХ КОММУНИКАЦИЙ

Образовательная программа
Арт-диджитал дизайн

Направление подготовки
54.04.01 Дизайн

Уровень высшего образования
Магистратура



Разработчик оценочных средств:

- Кулапова Елизавета Антоновна, преподаватель кафедры дизайн среды



Фонд оценочных средств (ФОС) для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся базируется на перечне компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. ФОС обеспечивает объективный контроль достижения всех результатов обучения, запланированных для дисциплины.

ФОС включает в себя:

- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций;
- типовые контрольные тесты и практические задания, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины (перечень вопросов для тестирования и перечень практических заданий к текущему контролю).

1. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

Код и содержание компетенции
ОПК-3 Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций; методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI;
Знать на высоком уровне принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций; методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI;



Знать на среднем уровне принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций; методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI;
Знать на низком уровне принципы разработки концептуальных проектных идей в области цифровых коммуникаций; методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI;
Уметь разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители; создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;
Уметь на высоком уровне разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители; создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;
Уметь на среднем уровне разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители; создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;
Уметь на низком уровне разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители; создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;
Владеть методами научного обоснования состоятельности проектируемых объектов и систем цифровых коммуникаций;
Владеть на высоком уровне методами научного обоснования состоятельности проектируемых объектов и систем цифровых коммуникаций;
Владеть на среднем уровне методами научного обоснования состоятельности проектируемых объектов и систем цифровых коммуникаций
Владеть на низком уровне методами научного обоснования состоятельности проектируемых объектов и систем цифровых коммуникаций;

Код и содержание компетенции
ПК-1 Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения).
Критерии оценивания
Знать методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных



<p>исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта; типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций;</p>
<p>Знать на высоком уровне методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта; типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций;</p>
<p>Знать на среднем уровне методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта; типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций;</p>
<p>Знать на низком уровне методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта; типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых коммуникаций;</p>
<p>Уметь осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых коммуникаций; использовать онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов с заказчиком;</p>
<p>Уметь на высоком уровне осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых коммуникаций; использовать онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов с заказчиком;</p>
<p>Уметь на среднем уровне осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых коммуникаций; использовать онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов с заказчиком;</p>
<p>Уметь на низком уровне осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых коммуникаций;</p>



использовать онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов с заказчиком;
Владеть навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна цифровых коммуникаций;
Владеть на высоком уровне навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна цифровых коммуникаций;
Владеть на среднем уровне навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна цифровых коммуникаций;
Владеть на низком уровне навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна цифровых коммуникаций;
Код и содержание компетенции
ПК-2 Способен руководить проектными работами, организовать и осуществить концептуальную и художественно-техническую разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать методы руководства и организации процессов концептуальной разработки цифровых коммуникаций; основные методы и программные средства воплощения разработанных дизайн-концепций;
Знать на высоком уровне методы руководства и организации процессов концептуальной разработки цифровых коммуникаций; основные методы и программные средства воплощения разработанных дизайн-концепций;
Знать на среднем уровне методы руководства и организации процессов концептуальной разработки цифровых коммуникаций; основные методы и программные средства воплощения разработанных дизайн-концепций;
Знать на низком уровне методы руководства и организации процессов концептуальной разработки цифровых коммуникаций; основные методы и программные средства воплощения разработанных дизайн-концепций;



<p>Уметь проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.; использовать современные цифровые проектные технологии;</p>
<p>Уметь на высоком уровне проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.; использовать современные цифровые проектные технологии;</p>
<p>Уметь на среднем уровне проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.; использовать современные цифровые проектные технологии;</p>
<p>Уметь на низком уровне проектировать объекты и системы цифровых коммуникаций: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.; использовать современные цифровые проектные технологии;</p>
<p>Владеть опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет;</p>
<p>Владеть на высоком уровне опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет;</p>
<p>Владеть на среднем уровне опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет;</p>
<p>Владеть на низком уровне опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет;</p>



Код и содержание компетенции
ПК-3 Способен организовать и осуществить авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Знать на высоком уровне методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Знать на среднем уровне методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Знать на низком уровне методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
Уметь руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций;
Уметь на высоком уровне руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций;
Уметь на среднем уровне руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций; навыками качественной оценки предоставляемых файлов;
Уметь на низком уровне руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением объектов и систем цифровых коммуникаций;
Владеть навыками качественной оценки предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда),



текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла;

Владеть на высоком уровне навыками качественной оценки предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла;

Владеть на среднем уровне навыками качественной оценки предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла;

Владеть на низком уровне навыками качественной оценки предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла;

2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ И ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И УРОВНЯ ОВЛАДЕНИЯ ФОРМИРУЮЩИМИСЯ КОМПЕТЕНЦИЯМ

2.1. Методические материалы по проведению текущего контроля

2.1.1. Формы текущего контроля

Текущий контроль — систематическая проверка знаний, умений, навыков бакалавров, проводимая преподавателем на аудиторных занятиях в соответствии с учебной программой. Текущий контроль включает в себя тематический контроль — контроль знаний по темам и разделам дисциплины с целью оценивания этапов формирования знаний, умений, навыков обучающихся, усвоенных ими после изучения логически завершенной части учебного материала.

К текущему контролю относятся проверка знаний, умений и навыков обучающихся:

- на занятиях;
- по результатам выполнения самостоятельных заданий;
- по результатам проверки качества компьютерной графики творческих учебных работ;



Формами текущего контроля по дисциплине являются: тестирование, творческие и проектные работы, устные опросы, проверка самостоятельной работы.

2.2. Методические материалы по проведению промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация – процедура, проводимая в период **зачетно-экзаменационной сессии** с целью оценки качества освоения обучающимися дисциплины на определенном этапе.

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает проверку компетенций, а также уровня усвоения пройденного материала.

2.2.1. Процедура ЗАЧЕТА (1, 2, 3 семестры при очной форме обучения; 1, 2, 3 семестры при очно-заочной форме обучения); ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА (4 семестр при очной форме обучения; 4 семестр при очно-заочной форме обучения)

2.2.1.1. Форма промежуточной аттестации

Формами промежуточной аттестации является дифференцированный зачет, который проводится в форме тестирования и просмотра представленных творческих работ. На тестирование отводится 15-20 минут. Оценка знаний производится по 4-х балльной шкале.

2.2.1.2. Критерии и шкала оценивания

«Отлично» Выставляется обучающемуся, показавшему высокий уровень сформированности всех компетенций, всесторонние, систематизированные, глубокие знания дисциплины и умение уверенно применять их на практике при решении конкретных задач, свободное и правильное обоснование принятых решений.

«Хорошо» Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности всех компетенций выше среднего или высокий уровень сформированности большей части компетенций, твердо знающему материал, грамотно и по существу излагающему его, умеющему применять полученные знания на практике, но допускающему не критичные неточности в ответе или решении задач.

«Удовлетворительно» Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности компетенций ниже среднего, фрагментарный, разрозненный характер знаний, недостаточно точные формулировки базовых понятий, нарушающего логическую последовательность в изложении программного материала, но при этом владеющему основными разделами



дисциплины, необходимыми для дальнейшего обучения и способному применять полученные знания по образцу в стандартной ситуации.

«Неудовлетворительно» Выставляется обучающемуся, компетенции которого сформированы на низком уровне или не сформированы вообще; который не знает большей части основного содержания дисциплины, допускает грубые ошибки в формулировках основных понятий дисциплины и решать типовые практические задачи.

В случае неудовлетворительной оценки обучающийся имеет право пересдать экзамен в установленном порядке.

2.2.1.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины

1 СЕМЕСТР (Процедура зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «знать»

1. Файл с расширением .psd...
 - а) нельзя открыть в программе Adobe Illustrator —
 - б) можно загрузить в качестве аватара в соцсети —
 - в) можно сохранить как pdf-документ +

2. Слои в Photoshop – это...
 - а) фильтры, наложенные на изображение —
 - б) изображения, наложенные друг на друга +
 - в) предыдущие версии изображения —

3. Уровни в Photoshop – это...
 - а) фильтры, примененные к изображению —
 - б) порядок слоев, наложенных на изображение —
 - в) коррекция тона и цветового баланса изображения +

4. Преобразование смарт-объекта в редактируемый слой в Photoshop – это...
 - а) трансформирование —



- б) рендеринг —
в) растрирование +

5. Можно ли деформировать шрифты, которые не содержат контурных данных?

- а) да —
б) нет +

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Создать объект или систему компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна средствами профессионального программного обеспечения дизайнерской деятельности;
2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;

Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями;



3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности в области графического, веб- дизайна, цифрового искусства и пр.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Какой графический редактор предназначен для цветокоррекции?

- а) Adobe Photoshop+
- б) Adobe Illustrator —
- в) Adobe Indesign —

2. Для задания исходной точки клонирования инструментом «Штамп» нужно щелкнуть на ней мышкой при

- а) нажатой клавише Alt +
- б) нажатой клавише Shift —
- в) нажатой клавише Ctrl —

3. Какой фильтр позволяет откорректировать контрастность краев, проводя более светлую и более темную линии по обе стороны от них?

- а) резкость —
- б) резкость на краях —
- в) контурная резкость +

4. Клавиша F7 скрывает/показывает панель...

- а) образцы —
- б) слои +
- в) инструменты —

5. Какое максимальное количества слоев можно наложить на одно изображение?

- а) 5 —
- б) зависит от разрешения изображения —
- в) неограниченное количество +



Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна на тему семестрового задания;
2. Осуществить художественно-техническую разработку объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна в ведущих графических редакторах;
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для различных видов воплощения — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна в различных компьютерных программах и графических редакторах;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для воплощения / внедрения;

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Какой Инструмент «Архивная кисть» позволяет...
 - а) изменить цвет всех похожих пикселей на фоновый, если в слое заблокирована прозрачность —
 - б) удалить лишние операции из панели «История» —



в) восстановить часть изображения до состояния, выбранного на панели «История» +

2. Какое расширение имеют кисти для Photoshop?

а) .INDD —

б) .ABR +

в) .CDR —

3. С помощью какого инструмента можно выделить все пиксели одного цвета Photoshop?

а) волшебная палочка —

б) точечная лечащая кисть +

в) палец —

4. С помощью какого инструмента можно выделить все пиксели одного цвета Photoshop?

а) Shift +

б) Alt —

в) Ctrl —

5. Сколько цветовых каналов в модели RGB?

а) один —

б) два —

в) три +

г) четыре —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести тестирование разработанной компьютерной графики цифрового дизайна с помощью различных аппаратных средств и экранных технологий;



2. Предложить способы наиболее оптимального воплощения / внедрения разработанной цифровой компьютерной графики / цифрового дизайна;

3. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанного цифрового объекта / системы, используя все необходимые виды авторского надзора;

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки тестирования цифровых разработок;

2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при подготовке компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна к внедрению;

3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна;

2 СЕМЕСТР (Процедура зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

1. 3D моделирование - это...

- а) создание разрезов в трех проекциях —
- б) создание плоского чертежа —
- в) создание пространственного объекта +



2. Чтобы посмотреть свойства объекта в 3D моделировании, необходимо нажать...

- а) Ctrl+1 +
- б) Shift+1 —
- в) Ctrl+F1 —

3. Прикладная польза 3D-моделирования и визуализации заключается в следующем...

- а) автоматическом изменении сопряженных областей при редактировании одной плоскости +
- б) создании плоских чертежей с помощью связанных проекций —
- в) обеспечении визуального представления модели —

4. Выберите возможные визуальные стили модели:

- а) реалистичный —
- б) скрытие линий —
- в) тонируемый +

5. Укажите области применения 3D-моделинга?

- а) дизайн +
- б) геодезия —
- в) сети инженерно-технологического обеспечения —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Создать объект или систему компьютерной графики / дизайна среды / архитектурного дизайна средствами профессионального программного обеспечения дизайнерской деятельности;
2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами;



3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;

Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче графических примитивов AutoCAD, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности в области средового и архитектурного дизайна, цифрового искусства и пр.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

ПК-2 Способен создавать авторские концепции, осуществлять художественно-техническую разработку, оформлять проектную документацию, руководить проектными работами в области дизайна объектов, среды и систем

1. Если щелкнуть по плоскости видового куба, то...
 - а) появится 2D плоскость +
 - б) появится сечение —
 - в) модель переместится —
2. Можно ли изменить параметры видового куба?
 - а) да +
 - б) нет —
 - в) зависит от модели —



3. Выберите параметры 3D модели...

- а) объем —
- б) ширина —
- в) высота +

4. В AutoCad разделение координат x и y производят с помощью знака...

- а) точка —
- б) запятая +
- в) знак тире —

5. В программе AutoCAD встроен редактор текста ?

- а) да, имеется +
- б) нет такой функции —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем компьютерной графики / дизайна среды / архитектурного дизайна на тему семестрового задания;
2. Осуществить художественно-техническую разработку объектов или систем компьютерной графики / дизайна среды / архитектурного дизайна в ведущих 3D редакторах;
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для различных видов воплощения — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»



Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов или систем компьютерной графики / дизайна среды / архитектурного дизайна в ведущих 3D редакторах;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для воплощения / внедрения;

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

ПК-3 Способен осуществлять авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем

1. В AutoCAD знак (ладонь с перекрещивающимися четырех направленными стрелками) означает...?

- а) быстрое перемещение объекта по графической зоне экрана +
- б) копирование объекта —
- в) выделение объекта —

2. Выберите недостающие в предложении слова. Для включения режима 3D моделирования необходимо в нижнем правом углу рабочего пространства нажать инструмент (...) и поставить (...) 3D моделирование

- а) галочку +
- б) точку —
- в) куб —

3. Выберите необходимую клавишу. С помощью клавиши (...) и зажатого колесика мыши можно крутить/вращать модель в рабочем пространстве

- а) Alt —
- б) Ctrl —
- в) Shift +

4. Из ниже перечисленных графических примитивов к простым НЕ относится...

- а) окружность —



б) полилиния +

в) отрезок —

5. Объект, состоящий из пучка ломаных параллельных друг другу линий, называется...

а) точка —

б) окружность —

в) мультилиния +

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести тестирование разработанной модели / макета дизайна среды / архитектурного дизайна с помощью различных аппаратных средств и экранных технологий;
2. Предложить способы наиболее оптимального воплощения / внедрения разработанной модели / макета дизайна среды / архитектурного дизайна;
3. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанного цифрового объекта / модели / макета, используя все необходимые виды авторского надзора;

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки тестирования цифровых разработок;



2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при подготовке компьютерной графики / модели дизайна среды / объекта архитектурного дизайна к внедрению;

3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением компьютерной графики / модели дизайна среды / объекта архитектурного дизайна;

3 СЕМЕСТР (Процедура зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»

1. Одно из основных предназначений SketchUp является?

- а) создание объемных 3d моделей +
- б) редактирование 3d текста —
- в) преобразование плоскостных файлов —

2.любое действие в редакторе SketchUp можно отменить клавиатурной комбинацией

- а) ctrl+Z +
- б) ctrl+V —
- в) ctrl+X —

3.Какой инструмент SketchUp позволяет вытягивать и вдавливать грани объектов для добавления или уменьшения объема 3d моделей?

- а) панорама —
- б) смещение —
- в) тяги/толкай+

4. Какой инструмент SketchUp включает режим вращения камеры вокруг центра области рисования

- а) масштаб —
- б) орбита +
- в) в размер окна —

5. Какое расширение у файла, созданного в редакторе Sketchup?

- а) .skr —
- б) .doc —



в) .skp +

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Создать объект или систему компьютерной графики / дизайна среды / архитектурного дизайна средствами профессионального программного обеспечения дизайнерской деятельности;
2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;

Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче графических примитивов SketchUp, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения информационными технологиями;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности в области средового и архитектурного дизайна, цифрового искусства и пр.



Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Дайте определение термину Моделирование

- а) Назначение поверхностям моделей растровых или процедурных текстур —
- б) Создание трёхмерной математической модели сцены и объектов в ней +
- в) Вывод полученного изображения на устройство вывода - дисплей или принтер —

2. Что такое рендеринг?

- а) Установка и настройка источников света —
- б) Построение проекции в соответствии с выбранной физической моделью +
- в) Вывод полученного изображения на устройство вывода – дисплей —

3. Где применяют трехмерную графику?

- а) медицине —
- б) торговли —
- в) Науке и промышленности, компьютерных играх +

4. на какие группы делится панель инструментов

- а) инструменты вращения —
- б) инструменты рисования +
- в) инструменты “материалы” —

5. Рисунки, карты, чертежи, диаграммы, схемы, графики представляют собой модели следующего вида

- а) графические —
- б) табличные —
- в) математические +

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

- 1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем компьютерной графики / дизайна среды / архитектурного дизайна на тему семестрового задания;



2. Осуществить художественно-техническую разработку объектов или систем компьютерной графики / дизайна среды / архитектурного дизайна в ведущих 3D редакторах;

3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для различных видов воплощения — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов или систем компьютерной графики / дизайна среды / архитектурного дизайна в ведущих 3D редакторах;

2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для воплощения / внедрения;

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Программные обеспечения, позволяющие создавать трёхмерную графику это...

а) Blender Foundation Blender, Side Effects Software Houdini +

б) Adobe Photoshop —

в) FrontPage —

2. Математическая модель объекта —

а) совокупность записанных на языке математики формул, отражающих те или иные свойства объекта-оригинала или его поведение +

б) установка и настройка источников света —

в) совокупность данных, содержащих информацию о количественных характеристиках объекта и его поведении в виде таблицы—

3. Цифровая модель объекта содержит:



а) математическое моделирование функции объекта —

б) методы и алгоритмы моделирования +

в) оценку результата моделирования —

4. Приведите пример 3-х мерной геометрической модели?

а) перспектива +

б) окружность —

в) касательная к кривых, с одинаковым радиусом кривизны —

5. Какие основные задачи и особенности проектирования?

а) создание новой модели +

б) изменение искусственной среды —

в) внедрение инновационных технологий —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

**Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач,
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности
конкретной группы обучающихся.**

1. Провести тестирование разработанной модели / макета дизайна среды / архитектурного дизайна с помощью различных аппаратных средств и экранных технологий;

2. Предложить способы наиболее оптимального воплощения / внедрения разработанной модели / макета дизайна среды / архитектурного дизайна;

3. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанного цифрового объекта / модели / макета, используя все необходимые виды авторского надзора;

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

**Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий,
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности
конкретной группы обучающихся.**

1. Продемонстрировать навыки тестирования цифровых разработок;



2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при подготовке компьютерной графики / модели дизайна среды / объекта архитектурного дизайна к внедрению;

3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением компьютерной графики / модели дизайна среды / объекта архитектурного дизайна;

4 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»

1. Какими методами в Autodesk 3ds Max можно разомкнуть сплайн:

- а) использовать подобъектную команду Break +
- б) удалить сегмент —
- в) удалить вершину —

2. Какая команда в Autodesk 3ds Max позволяет присоединить один сплайновый объект к другому?

- а) Attach +
- б) Fillet —
- в) Merge —

3. Какими должны быть сплайны Autodesk 3ds Max в составе объекта, чтобы их можно было корректно выдавить

- а) замкнутыми +
- б) самонепересекающимися —
- в) их вершины должны быть угловыми —

4. Какая горячая клавиша в Autodesk 3ds Max используется для включения и выключения пространственных привязок (Snaps)

- а) G +
- б) S —
- в) D —

5. Копировать объекты в Autodesk 3ds Max можно



- а) трансформируя объект, зажав клавишу Shift +
- б) используя команду Clone, в меню Edit ±
- в) трансформируя объект, зажав клавишу Ctrl —

**Практические задания для выявления уровня освоения
компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»**

**Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач,
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности
конкретной группы обучающихся.**

1. Создать объект или систему компьютерной графики / дизайна среды / архитектурного дизайна средствами Autodesk 3ds Max;
2. Выявить возможности модификации данного объекта / системы программными средствами Autodesk 3ds Max;
3. Протестировать возможности сохранения и передачи объекта / системы в различных форматах;

**Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения
компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»**

**Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий,
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности
конкретной группы обучающихся.**

1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче графических примитивов Autodesk 3ds Max, понимание принципов работы современных информационных технологий;
2. Продемонстрировать уровень владения технологиями в Autodesk 3ds Max;
3. Продемонстрировать возможности широкого применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности в области средового и архитектурного дизайна, цифрового искусства и пр.



Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Какой файловой командной в Autodesk 3ds Max можно получить новую сцену, настроенную по умолчанию:

- а) New +
- б) Reset —
- в) Import —

2. Какой горячей клавишей в Autodesk 3ds Max можно отключить вспомогательную сетку в видовом окне:

- а) G +
- б) F —
- в) Ctrl + C —

3. Какое из утверждений в Autodesk 3ds Max верное:

- а) Чтобы назначить модификатор на объект, его надо выбрать из списка модификаторов. Выбранный модификатор попадает в стек объекта ±
- б) Чтобы назначить модификатор на объект, его надо выбрать из стека объекта и тогда он попадет в список —
- в) Оба утверждения абсурдны —

4. Какое из определений в Autodesk 3ds Max наиболее верно:

- а) Примитивы - это объекты, которые имеют примитивный внешний вид —
- б) Примитивы - это объекты, имеющие примитивную полигональную сетку ±
- в) Примитивы - это параметрические объекты, не дающие пользователю доступ к своим подобъектам —

5. Какой модификатор из списка в Autodesk 3ds Max позволяет создавать трехмерные объекты, путем выдавливания сплайна перпендикулярно его плоскости:

- а) Lathe —
- б) Twist —
- в) Extrude ±

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»



Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов и дизайна среды / архитектурного дизайна на тему семестрового задания в Autodesk 3ds Max;
2. Осуществить художественно-техническую разработку объектов или систем дизайна среды / архитектурного дизайна в Autodesk 3ds Max;
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для различных видов воплощения — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания);

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов или систем компьютерной графики / дизайна среды / архитектурного дизайна в ведущих 3D редакторах;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для воплощения / внедрения;

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Команды, позволяющие в Autodesk 3ds Max добавлять точки на сплайн:

а) Insert +

б) Refine —

в) Break —

2. Зачем в Autodesk 3ds Max нужна угловая привязка (Angle Snap)

а) Чтобы производить трансформацию поворота с определенным шагом +

б) Чтобы проводить линии под прямым углом —



в) Такой привязки нет в программе —

3. Какой модификатор в Autodesk 3ds Max отвечает за создание поверхностей вращения

а) Extrude —

б) Bevel Profile —

в) Lathe +

4. Какие утилиты в Autodesk 3ds Max позволяют производить логические операции (объединение, вычитание, пересечение) с трехмерной геометрией

а) Shape Merge —

б) Boolean +

в) ProBoolean +

5. Какой из модификаторов в Autodesk 3ds Max отвечает за протяжение определенного сечения вдоль пути:

а) Sweep —

б) Bevel —

в) Lofting +

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести тестирование разработанной модели / макета дизайна среды / архитектурного дизайна с помощью Autodesk 3ds Max;

2. Предложить способы наиболее оптимального воплощения / внедрения разработанной модели / макета дизайна среды / архитектурного дизайна в Autodesk 3ds Max;

3. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанного цифрового объекта / модели / макета, используя все необходимые виды авторского надзора;



Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки владения Autodesk 3ds Max;
2. Продемонстрировать высокий уровень владения в Autodesk 3ds Max при подготовке модели дизайна среды / объекта архитектурного дизайна к внедрению;
3. Продемонстрировать владение основными видами авторского надзора над воплощением компьютерной графики / модели дизайна среды / объекта архитектурного дизайна;