

Автономная некоммерческая организация высшего образования

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
«ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА»

ФИО: Сухолет Ирина Наумовна

Должность: ректор

Дата подписания: 15.12.2024 14:19:26

Уникальный программный ключ:

90b04a8fcdf24f39034a47d003e725667d57043e870b41a3cee22df0848bbe2c



ПРИЛОЖЕНИЕ 5 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

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

**ПРОИЗВОДСТВЕННАЯ ПРАКТИКА. ПРЕДДИПЛОМНАЯ
ПРАКТИКА**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Уровень высшего образования
Бакалавриат



Разработчик оценочных средств:

- Серов С.И., профессор, кандидат искусствоведения, заведующий кафедрой графического дизайна

© АНО ВО «Институт
современного искусства»



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 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)
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать методы разработки концептуальных идей дизайн-проектов, соответствующих современным запросам общества, удовлетворяющих его утилитарные и эстетические потребности; формы фиксации творческих идей изобразительными средствами проектной графики; виды поисковых эскизов; техники исполнения и подачи эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами;
Знать на высоком уровне методы разработки концептуальных идей дизайн-проектов, соответствующих современным запросам общества, удовлетворяющих



его утилитарные и эстетические потребности; формы фиксации творческих идей изобразительными средствами проектной графики; виды поисковых эскизов; техники исполнения и подачи эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами;
Знать на среднем уровне методы разработки концептуальных идей дизайн-проектов, соответствующих современным запросам общества, удовлетворяющих его утилитарные и эстетические потребности; формы фиксации творческих идей изобразительными средствами проектной графики; виды поисковых эскизов; техники исполнения и подачи эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами;
Знать на низком уровне методы разработки концептуальных идей дизайн-проектов, соответствующих современным запросам общества, удовлетворяющих его утилитарные и эстетические потребности; формы фиксации творческих идей изобразительными средствами проектной графики; виды поисковых эскизов; техники исполнения и подачи эскизов в соответствии с поставленными проектными задачами;
Уметь доступно и внятно раскрывать творческий замысел; создавать художественными средствами представление о сути проектной разработки; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;
Уметь на высоком уровне доступно и внятно раскрывать творческий замысел; создавать художественными средствами представление о сути проектной разработки; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;
Уметь на среднем уровне доступно и внятно раскрывать творческий замысел; создавать художественными средствами представление о сути проектной разработки; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;
Уметь на низком уровне доступно и внятно раскрывать творческий замысел; создавать художественными средствами представление о сути проектной разработки; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;
Владеть приемами научного обоснования проектных замыслов,



художественных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач;
Владеть на высоком уровне приемами научного обоснования проектных замыслов, художественных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач;
Владеть на среднем уровне приемами научного обоснования проектных замыслов, художественных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач;
Владеть на низком уровне приемами научного обоснования проектных замыслов, художественных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач;

Код и содержание компетенции
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать: -основные требования и условия, современные тенденции и направления в сфере архитектурно-средового дизайна, предметного проектирования в дизайне среды; -инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики; -знать современные технологии 3D моделирования, необходимые для практической реализации и презентации дизайн-проектов в сфере архитектурно-дизайнерского проектирования;
Знать на высоком уровне: -основные требования и условия, современные тенденции и направления в сфере архитектурно-средового и предметного проектирования в дизайне среды; инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической композиции и шрифтовой культуры; современные технологии 3D моделирования;
Знать на среднем уровне:



-основные требования и условия, современные тенденции и направления в сфере архитектурно-средового и предметного проектирования в дизайне среды; инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической композиции и шрифтовой культуры; современные технологии 3D моделирования;

Знать на низком уровне:

-основные требования и условия, современные тенденции и направления в сфере архитектурно-средового и предметного проектирования в дизайне среды; инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической композиции и шрифтовой культуры; современные технологии 3D моделирования;

Уметь

-проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы дизайна среды, применять линейно-конструктивное построение, цвето-графическое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики, работать с современными компьютерными технологиями в сфере 3D моделирования

Уметь на высоком уровне:

проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы дизайна среды;

Уметь на среднем уровне:

проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы дизайна среды;

Уметь на низком уровне:

проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы дизайна среды;

Владеть:

инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики, современной шрифтовой культурой; навыками интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований, социально-экономических аспектов, процессуально-пространственных и прочих факторов при проектировании объектов и систем дизайна среды; навыками фиксации созданных конструкторских решений средствами профессиональной проектной документации; навыкам подготовки технических чертежей, технологических карт и прочих видов проектной презентации; навыками 3D моделирования объектов дизайна среды, современными технологиями презентации проектов;

Владеть на высоком уровне:

инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики, современной шрифтовой культурой; навыками интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований и прочих факторов при проектировании объектов и систем дизайна среды; навыками 3D моделирования объектов и систем дизайна среды, современными технологиями презентации проектов;

Владеть на среднем уровне:



инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики, современной шрифтовой культурой; навыками интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований и прочих факторов при проектировании объектов и систем дизайна среды; навыками 3D моделирования объектов и систем дизайна среды, современными технологиями презентации проектов;

Владеть на низком уровне:

инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики, современной шрифтовой культурой; навыками интеграции и учета комплекса функциональных условий, эргономических требований и прочих факторов при проектировании объектов и систем дизайна среды; навыками 3D моделирования объектов и систем дизайна среды, современными технологиями презентации проектов;

Код и содержание компетенции
ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения).
Критерии оценивания
Знать сущность и значение информационных технологий в эру цифровой трансформации; основные понятия и категории компьютерных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
Знать на высоком уровне сущность и значение информационных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
Знать на среднем уровне сущность и значение информационных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
Знать на низком уровне сущность и значение информационных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
Уметь ориентироваться в форматах получения и предоставления цифровой проектной документации; пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
Уметь на высоком уровне пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;



Уметь на среднем уровне пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
Уметь на низком уровне пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
Владеть современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;
Владеть на высоком уровне современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;
Владеть на среднем уровне современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;
Владеть на низком уровне современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;

Код и содержание компетенции
ПК-1 Способен проводить предпроектные исследования, ставить и согласовывать 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 исследований; технологии сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые формы проектных заданий на создание объектов, сред и систем; методы согласования проектных задач с заказчиком;
Знать на высоком уровне: методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; типовые формы проектных заданий; методы согласования проектных задач с заказчиком;
Знать на среднем уровне: методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; типовые формы проектных заданий; методы согласования проектных задач с заказчиком;



Знать на низком уровне:

методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; типовые формы проектных заданий; методы согласования проектных задач с заказчиком;

Уметь:

осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам и системам; собирать и использовать информацию по теме дизайн-проекта, определять методы и подходы к проектированию объектов, сред и систем дизайна среды; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайн-проекта; согласовывать проектное задание (бриф) с заказчиком; планировать проектную деятельность;

Уметь на высоком уровне:

осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; формировать задание (бриф) на разработку; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;

Уметь на среднем уровне:

осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; формировать задание (бриф) на разработку; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;

Уметь на низком уровне:

осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; формировать задание (бриф) на разработку; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;

Владеть:

проектной культурой дизайна, пониманием роли смежных дисциплин и междисциплинарных подходов к современной проектной культуре, проектным мышлением; основными методами проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; навыками оформления результатов исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования с заказчиком проектных задач; навыками планирования проектной деятельности;

Владеть на высоком уровне:

навыками проведения предпроектных исследований; приемами предоставления результатов исследований и согласования проектных задач; навыками планирования проектной деятельности;

Владеть на среднем уровне:

навыками проведения предпроектных исследований; приемами предоставления результатов исследований и согласования проектных задач; навыками планирования проектной деятельности;



Владеть на низком уровне:

навыками проведения предпроектных исследований; приемами предоставления результатов исследований и согласования проектных задач; навыками планирования проектной деятельности;

Код и содержание компетенции
ПК-2 Способен создавать авторские концепции, осуществлять художественно-техническую разработку, оформлять проектную документацию, руководить проектными работами в области дизайна объектов, среды и систем
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать: принципы создания авторских проектных концепций объектов и систем дизайна среды; методы реализации и внедрения проектных идей; сопутствующие этому современные материалы и технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства
Знать на высоком уровне: принципы создания, реализации и внедрения проектных концепций и идей; сопутствующие этому проектные методики и аппаратные средства, производственные ресурсы и технические базы;
Знать на среднем уровне: принципы создания, реализации и внедрения проектных концепций и идей; сопутствующие этому проектные методики и аппаратные средства, производственные ресурсы и технические базы;
Знать на низком уровне: принципы создания, реализации и внедрения проектных концепций и идей; сопутствующие этому проектные методики и аппаратные средства, производственные ресурсы и технические базы;
Уметь: проектировать объекты, системы, отдельные и комплексные элементы архитектурно-пространственной среды; работать с проектным заданием и иной сопутствующей документацией; собирать и анализировать информацию, необходимую для концептуальной разработки; синтезировать возможные решения проектной задачи; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить портфолио, альбомы, макеты авторских концепций к реализации и воплощению;
Уметь на высоком уровне:



<p>работать с проектным заданием, синтезировать возможные проектные решения; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить портфолио, альбомы, макеты авторских концепций к реализации и воплощению;</p>
<p>Уметь на среднем уровне: работать с проектным заданием, синтезировать возможные проектные решения; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить портфолио, альбомы, макеты авторских концепций к реализации и воплощению;</p>
<p>Уметь на низком уровне: работать с проектным заданием, синтезировать возможные проектные решения; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить портфолио, альбомы, макеты авторских концепций к реализации и воплощению;</p>
<p>Владеть: приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; навыками проектной деятельности в различных областях дизайна среды; принципами организации и руководства проектными работами;</p>
<p>Владеть на высоком уровне: навыками проектной деятельности в различных областях дизайна среды; принципами организации и руководства проектными работами;</p>
<p>Владеть на среднем уровне: навыками проектной деятельности в различных областях дизайна среды; принципами организации и руководства проектными работами;</p>
<p>Владеть на низком уровне: навыками проектной деятельности в различных областях дизайна среды; принципами организации и руководства проектными работами;</p>

Код и содержание компетенции
ПК-3 Способен осуществлять 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
<p>Знать: методы осуществления авторского надзора за реализацией и внедрением проектных разработок в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды; нормативные базы и документы в области контроля</p>



качества объектов, сред и систем дизайна среды, а также потенциала представленных проектных разработок;

Знать на высоком уровне:

методы осуществления авторского надзора за реализацией и внедрением проектных разработок в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды; нормативные базы, документы, принципы контроля качества готовых дизайн-проектов;

Знать на среднем уровне:

методы осуществления авторского надзора за реализацией и внедрением проектных разработок в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды; нормативные базы, документы, принципы контроля качества готовых дизайн-проектов;

Знать на низком уровне:

методы осуществления авторского надзора за реализацией и внедрением проектных разработок в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды; нормативные базы, документы, принципы контроля качества готовых дизайн-проектов;

Уметь:

работать с нормативными базами и документами, содержащими требования к качеству внедрения продуктов в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды; применять показатели и средства контроля качества реализации художественно-конструкторских решений проектов; осуществлять авторский надзор за реализацией и внедрением проектных разработок;

Уметь на высоком уровне:

работать с нормативными базами и документами, содержащими требования к качеству внедрения продуктов в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды; осуществлять авторский надзор за внедрением и реализацией готовых дизайн-проектов;

Уметь на среднем уровне:

работать с нормативными базами и документами, содержащими требования к качеству внедрения продуктов в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды; осуществлять авторский надзор за внедрением и реализацией готовых дизайн-проектов;

Уметь на низком уровне:

работать с нормативными базами и документами, содержащими требования к качеству внедрения продуктов в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды; осуществлять авторский надзор за внедрением и реализацией готовых дизайн-проектов;



Владеть:

навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по реализации художественно-конструкторских решений проектов в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды;

Владеть на высоком уровне:

навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по реализации художественно-конструкторских решений проектов в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды;

Владеть на среднем уровне:

навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по реализации художественно-конструкторских решений проектов в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды;

Владеть на низком уровне:

навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по реализации художественно-конструкторских решений проектов в области дизайна объектов и систем архитектурно-пространственной среды;

**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 практических занятиях;
- по результатам выполнения самостоятельных заданий;



- по результатам проверки качества творческих учебных работ;

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

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.

Процедура зачета (8 семестр при очной форме обучения; 9 семестр при очно-заочной форме обучения)

Форма промежуточной аттестации

Формой промежуточной аттестации является зачет, который проводится в форме тестирования и просмотра представленных творческих работ. На тестирование отводится 15-20 минут. Оценка знаний производится по 2 балльной системе – «зачтено» / «не зачтено».

2.1.1.1. Критерии и шкала оценивания

«Зачтено» 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.

«Не зачтено» 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 получения оценки «не зачтено» студент имеет право пересдать зачет в установленном порядке.

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



8 СЕМЕСТР (Процедура зачета)

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

1. Комплекс мероприятий, предваряющих дизайн-проектирование, направленных на изучение и получение исчерпывающей информации по теме проекта
 - а) предпроектные исследования +
 - б) наброски и эскизы проектной идеи —
 - в) презентация проектной идеи —

2. Изучение аналогов по теме дизайн-проектирования позволяет
 - а) повысить «насмотренность» и сориентировать в исследуемой теме +
 - б) изучить историю дизайна —
 - в) скопировать чужую идею —

3. Среди видов предпроектного исследования можно назвать:
 - а) исследование целевой аудитории дизайн-проекта +
 - б) изучение истории дизайна —
 - в) копирование произведений искусства —

Задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «уметь».

-Выполнить предпроектное исследование на тему ВКР в форме эссе и презентации.

Задачи для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «владеть»

-Продемонстрировать в исследовании знания в области теории и истории современной архитектуры.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «знать»:

1. План архитектурного сооружения – это:
 - а) горизонтальное сечение сооружения или его вид с верху, проецируемое на горизонтальную плоскость +
 - б) изображение наружного вида здания, проецируемое на вертикальную плоскость —
 - в) чертеж, показывающий расположение сооружения на местности —



2. Фасад архитектурного сооружения – это:
- а) изображение наружного вида здания, проецируемое на вертикальную плоскость +
 - б) вертикальное сечение сооружения, проецируемое на вертикальную плоскость —
 - в) вид изометрической проекции, полученный после воображаемого разрезания предмета—
3. Разрез архитектурного сооружения – это:
- а) вертикальное сечение сооружения, проецируемое на вертикальную плоскость +
 - б) горизонтальное сечение сооружения или его вид сверху, проецируемое на горизонтальную плоскость —
 - в) вид изометрической проекции, полученный после воображаемого разрезания предмета —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «уметь»

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме ВКР.
2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) объектов и систем дизайна среды, соответственно проектному заданию по ВКР.
4. Выполнить объемно-пространственную макетную композицию на тему проектного предложения по ВКР.

Перечень графических задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «владеть»

1. Продемонстрировать в проектных предложениях по теме ВКР владение линейно-конструктивным построением, объемно-



пространственным и пластическим моделированием, различными техниками проектной графики и архитектурного макетирования.

2. Продемонстрировать объемно-пространственное, композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных предложениях по теме ВКР.

3. Продемонстрировать при создании проектных предложениях по теме ВКР владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.

4. Продемонстрировать при создании проектных предложениях по теме ВКР владение навыками творческой работы с основными макетными приёмами, владение методами бумагопластики и различными техниками архитектурного макетирования.

5. Продемонстрировать при создании проектных предложениях по теме ВКР навыки создания колористических решений.

6. Продемонстрировать при создании проектных предложениях по теме ВКР владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов.

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

1. Программа, предназначенная для создания компьютерной модели объекта строительства с доступом информации об объекте: чертежи, сметы, картинки визуализации:

- а) Corel Draw —
- б) Archi CAD +
- в) Paint —

2. Можно ли в ArchiCAD создавать свои новые штриховки?

- а) да, можно +
- б) можно только импортировать из других библиотек —



в) нельзя, есть только стандартные линии —

3. Можно ли в ArchiCAD создавать лестницы сложной формы стандартным инструментом “Лестница”?

а) да, можно +

б) Можно только из отдельных перекрытий —

в) Нельзя, есть только стандартные прямоугольные лестницы —

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

1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов архитектурного дизайна по теме ВКР в ArchiCAD;
2. Осуществить архитектурно-техническую разработку объектов архитектурного дизайна по теме ВКР в ArchiCAD;
3. Подготовить файлы макетов презентаций по теме ВКР.

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

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов архитектурного дизайна по теме ВКР в ArchiCAD;
2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки файлы макетов презентаций по теме ВКР.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»:

1. Исходные факторы средовых объектов зависят от:
 - а) макро- и микроусловий архитектурной среды +
 - б) технического задания на проектирование —
 - в) особенностей рельефа —
2. Общая географическая характеристика района (почва, климат, флора), топографические особенности места нахождения объекта, тип селитебного образования и экология района это:
 - а) макроусловия архитектурной среды +
 - б) микроусловия архитектурной среды —
 - в) экологическая карта местности —
3. Основными условиями рационального дизайн-проектирования является:



- а) системный анализ и приспособление дизайн-объектов окружающей среды +
- б) внешний вид дизайн-объектов —
- в) рациональное использование дизайн-объектов —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»:

1. Провести предпроектные исследования по теме ВКР: осуществить сбор, анализ, систематизацию, уточнение, обобщение и концептуализацию информации, непосредственно определяющей направление проектной деятельности.
2. Собрать и изучить аналоги проектируемых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.
3. Изучить целевую аудиторию разрабатываемого дизайн-проекта.
4. Определять методы и подходы к проектированию объектов, сред и систем по теме ВКР.
5. Ставить и согласовывать проектные задачи, разрабатывать брифы соответственно теме ВКР.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»:

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях по теме ВКР владение методами сбора, анализа и обобщения информации; приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа по теме ВКР способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности по теме ВКР навыки планирования этапов работы над проектом, высокий уровень самоорганизации, мотивации и навыки командной работы.



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

1. Какую особенность имеют модели Autodesk Revit в контексте?
 - а) Существуют только внутри проекта +
 - б) Хранятся в отдельном файле —
 - в) Передаются из проекта в проект копированием —

2. Какое окно Autodesk Revit необходимо использовать, чтобы ориентироваться в проекте?
 - а) Палитра свойств
 - б) Диспетчер проекта +
 - в) Ведомость чертежей —

3. Каким образом в Autodesk Revit изменить структуру базовой стены?
 - а) Зайти «Изменить тип»-«Структура» +
 - б) Выбрать стену и в панели «Свойств» изменить структуру —

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

1. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем дизайна среды / архитектурного дизайна объектов архитектурного дизайна по теме ВКР в Autodesk Revit;

2. Осуществить техническую разработку объектов архитектурного дизайна по теме ВКР в Autodesk Revit;

3. Подготовить файлы макетов презентаций по теме ВКР.

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

1. Продемонстрировать навыки исполнения объектов или систем архитектурного дизайна по теме ВКР в Autodesk Revit;



2. Продемонстрировать высокий уровень подготовки файлов макетов презентаций по теме ВКР

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

1. Для чего используется в Autodesk Revit свойство «Уровень детализации» у видов?

- а) Для изменения степени проработки вида деталями +
- б) Для показа скрытых элементов —
- в) Для изменения масштаба—

2. Каким инструментом в Autodesk Revit можно объединить элементы в «блок»?

- а) Группа +
- б) Сборка —
- в) Создать —

3. Какие из этих категорий в Autodesk Revit редактируются в режиме эскиза?

- а) Колонна—
- б) Ленточный фундамент —
- в) Перекрытие +

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

1. Провести тестирование разработанной модели архитектурного дизайна по теме ВКР с помощью Autodesk Revit;

2. Предложить способы наиболее оптимального воплощения / внедрения разработанной модели архитектурного дизайна по теме ВКР в Autodesk Revit;

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

1. Продемонстрировать навыки тестирования цифровых разработок по теме ВКР в Autodesk Revit;



2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями Autodesk Revit при подготовке модели архитектурного дизайна по теме ВКР к внедрению;