

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Сухолет-Ирина-Наумовна

Должность: ректор

Дата подписания: 02.09.2024 23:36:06

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**

**МЕТОДОЛОГИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В СРЕДОВОМ  
ДИЗАЙНЕ**

Образовательная программа  
**Средовой дизайн**

Направление подготовки  
**54.04.01 Дизайн**

Уровень высшего образования  
**Магистратура**



**Разработчик оценочных средств:**

– Кулапова Елизавета Антоновна, преподаватель кафедры Дизайна среды

© Кулапова Елизавета Антоновна

© 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**

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПК-1</b> Способен организовать и осуществить предпроектные исследования, поставить и согласовать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> - методы организации и осуществления комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора и анализа информации для разработки проектного задания; типовые формы проектных заданий на создание объектов, сред и систем; методы постановки и согласования проектных задач с заказчиком;
<b>Знать на высоком уровне</b> методы организации и осуществления комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора и анализа информации для разработки проектного задания; типовые формы проектных заданий на создание объектов, сред и систем; методы постановки и согласования проектных задач с заказчиком;



**Знать на среднем уровне** методы организации и осуществления комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора и анализа информации для разработки проектного задания; типовые формы проектных заданий на создание объектов, сред и систем; методы постановки и согласования проектных задач с заказчиком;

**Знать на низком уровне** методы организации и осуществления комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора и анализа информации для разработки проектного задания; типовые формы проектных заданий на создание объектов, сред и систем; методы постановки и согласования проектных задач с заказчиком;

**Уметь** - осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к дизайн-проектированию; собирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов, сред и систем; выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайна; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;

**Уметь на высоком уровне** осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к дизайн-проектированию; собирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов, сред и систем; выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайна; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;

**Уметь на среднем уровне** осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к дизайн-проектированию; собирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов, сред и систем; выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайна; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;

**Уметь на низком уровне** осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к дизайн-проектированию; собирать и использовать информацию по теме дизайнерского исследования; проводить сравнительный анализ аналогов



проектируемых объектов, сред и систем; выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна; формировать задание (бриф) на проектирование и разработку дизайна; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;

**Владеть** - методами проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; навыками оформления результатов исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования с заказчиком проектных задач; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна объектов, среды и систем;

**Владеть на высоком уровне** методами проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; навыками оформления результатов исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования с заказчиком проектных задач; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна объектов, среды и систем;

**Владеть на среднем уровне** методами проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; навыками оформления результатов исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования с заказчиком проектных задач; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна объектов, среды и систем;

**Владеть на низком уровне** методами проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; навыками оформления результатов исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования с заказчиком проектных задач; навыками планирования проектной деятельности и организации проектных процессов в области дизайна объектов, среды и систем;

#### **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** приемы генерации авторских проектных концепций; методы организации креативных процессов в творческих коллективах; приемы обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; методы художественно-технического проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, требуемые для практической реализации и воплощения дизайн-проектов;

**Знать на высоком уровне** приемы генерации авторских проектных концепций; методы организации креативных процессов в творческих коллективах; приемы обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; методы художественно-технического проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, требуемые для практической реализации и воплощения дизайн-проектов;

**Знать на среднем уровне** приемы генерации авторских проектных концепций; методы организации креативных процессов в творческих коллективах; приемы обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; методы художественно-технического проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, требуемые для практической реализации и воплощения дизайн-проектов;

**Знать на низком уровне** приемы генерации авторских проектных концепций; методы организации креативных процессов в творческих коллективах; приемы обсуждения, дискуссии, мозгового штурма; методы художественно-технического проектирования с использованием междисциплинарных подходов и новейших достижений науки и техники в смежных областях; современные технологии, производственные ресурсы, технические базы, аппаратные средства, требуемые для практической реализации и воплощения дизайн-проектов;

**Уметь** работать с проектным заданием и прочей документацией, анализировать и синтезировать информацию, необходимую для концептуальной разработки; синтезировать возможные решения проектной задачи; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить макеты к реализации и воплощению;

**Уметь на высоком уровне** работать с проектным заданием и прочей документацией, анализировать и синтезировать информацию, необходимую для концептуальной разработки; синтезировать возможные решения проектной задачи; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить макеты к реализации и воплощению;



<p><b>Уметь на среднем уровне</b> работать с проектным заданием и прочей документацией, анализировать и синтезировать информацию, необходимую для концептуальной разработки; синтезировать возможные решения проектной задачи; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить макеты к реализации и воплощению;</p>
<p><b>Уметь на низком уровне</b> работать с проектным заданием и прочей документацией, анализировать и синтезировать информацию, необходимую для концептуальной разработки; синтезировать возможные решения проектной задачи; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить макеты к реализации и воплощению;</p>
<p><b>Владеть</b> приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; навыками проектной деятельности в различных областях средового дизайна; принципами организации и руководства проектными работами;</p>
<p><b>Владеть на высоком уровне</b> приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; навыками проектной деятельности в различных областях средового дизайна; принципами организации и руководства проектными работами;</p>
<p><b>Владеть на среднем уровне</b> приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; навыками проектной деятельности в различных областях средового дизайна; принципами организации и руководства проектными работами;</p>
<p><b>Владеть на низком уровне</b> приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; навыками проектной деятельности в различных областях средового дизайна; принципами организации и руководства проектными работами;</p>

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> требования законодательства Российской Федерации и иных нормативных правовых актов, нормативных технических и нормативных методических документов к порядку проведения и оформления результатов авторского надзора



за строительством и в период гарантийного срока эксплуатации объекта капитального строительства; права и ответственность сторон при осуществлении авторского надзора за строительством и работ по выявлению дефектов в период эксплуатации объекта; основные технологии производства строительных и монтажных работ; основные строительные материалы, изделия, конструкции и их технические, технологические, эстетические и эксплуатационные характеристики

**Знать на высоком уровне** требования законодательства Российской Федерации и иных нормативных правовых актов, нормативных технических и нормативных методических документов к порядку проведения и оформления результатов авторского надзора за строительством и в период гарантийного срока эксплуатации объекта капитального строительства; права и ответственность сторон при осуществлении авторского надзора за строительством и работ по выявлению дефектов в период эксплуатации объекта; основные технологии производства строительных и монтажных работ; основные строительные материалы, изделия, конструкции и их технические, технологические, эстетические и эксплуатационные характеристики

**Знать на среднем уровне** требования законодательства Российской Федерации и иных нормативных правовых актов, нормативных технических и нормативных методических документов к порядку проведения и оформления результатов авторского надзора за строительством и в период гарантийного срока эксплуатации объекта капитального строительства; права и ответственность сторон при осуществлении авторского надзора за строительством и работ по выявлению дефектов в период эксплуатации объекта; основные технологии производства строительных и монтажных работ; основные строительные материалы, изделия, конструкции и их технические, технологические, эстетические и эксплуатационные характеристики

**Знать на низком уровне** требования законодательства Российской Федерации и иных нормативных правовых актов, нормативных технических и нормативных методических документов к порядку проведения и оформления результатов авторского надзора за строительством и в период гарантийного срока эксплуатации объекта капитального строительства; права и ответственность сторон при осуществлении авторского надзора за строительством и работ по выявлению дефектов в период эксплуатации объекта; основные технологии производства строительных и монтажных работ; основные строительные материалы, изделия, конструкции и их технические, технологические, эстетические и эксплуатационные характеристики

**Уметь** обеспечить соответствие решений проектной документации архитектурной концепции и архитектурному проекту; планировать и контролировать выполнение





работ и мероприятий авторского надзора на этапе строительства и в период гарантийного срока эксплуатации объекта капитального строительства; осуществлять подготовку тендерной документации

**Уметь на высоком уровне** обеспечить соответствие решений проектной документации архитектурной концепции и архитектурному проекту; планировать и контролировать выполнение работ и мероприятий авторского надзора на этапе строительства и в период гарантийного срока эксплуатации объекта капитального строительства; осуществлять подготовку тендерной документации

**Уметь на среднем уровне** обеспечить соответствие решений проектной документации архитектурной концепции и архитектурному проекту; планировать и контролировать выполнение работ и мероприятий авторского надзора на этапе строительства и в период гарантийного срока эксплуатации объекта капитального строительства; осуществлять подготовку тендерной документации

**Уметь на низком уровне** обеспечить соответствие решений проектной документации архитектурной концепции и архитектурному проекту; планировать и контролировать выполнение работ и мероприятий авторского надзора на этапе строительства и в период гарантийного срока эксплуатации объекта капитального строительства; осуществлять подготовку тендерной документации

**Владеть** методами контроля ведения установленной проектной документации по результатам мероприятий авторского надзора и работ по выявлению дефектов в период эксплуатации объекта; основными методами контроля качества строительных работ; требованиями законодательства Российской Федерации к проведению тендерных процедур, составу и содержанию пакетов тендерной документации.

**Владеть на высоком уровне** методами контроля ведения установленной проектной документации по результатам мероприятий авторского надзора и работ по выявлению дефектов в период эксплуатации объекта; основными методами контроля качества строительных работ; требованиями законодательства Российской Федерации к проведению тендерных процедур, составу и содержанию пакетов тендерной документации.

**Владеть на среднем уровне** методами контроля ведения установленной проектной документации по результатам мероприятий авторского надзора и работ по выявлению дефектов в период эксплуатации объекта; основными методами контроля качества строительных работ; требованиями законодательства Российской Федерации к проведению тендерных процедур, составу и содержанию пакетов тендерной документации.

**Владеть на низком уровне** методами контроля ведения установленной проектной документации по результатам мероприятий авторского надзора и работ по



выявлению дефектов в период эксплуатации объекта; основными методами контроля качества строительных работ; требованиями законодательства Российской Федерации к проведению тендерных процедур, составу и содержанию пакетов тендерной документации.

## **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 заданий;
- по результатам проверки качества творческих работ;

Формами текущего контроля по дисциплине являются: устные опросы, отчеты посещения выставок и практик на предприятиях, творческие работы, 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 ЭКЗАМЕНА (1, 3 семестры при очной форме обучения; 1, 3, 5 семестры при очно-заочной форме обучения); ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА (2 семестр при очной форме обучения; 2,4 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 собеседования по представленным творческим работам. 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 экзамена)**

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

1. Что такое средовой дизайн?
  - а) Дизайн, направленный на создание комфортного климата в помещении
  - б) Дизайн интерьеров с использованием экологически чистых материалов
  - в) **Дизайн, ориентированный на создание благоприятной среды для жизни**
  
2. Какие задачи решает средовой дизайн в общественных пространствах?
  - а) Учет модных тенденций и современных идей в дизайне интерьера
  - б) **Создание комфортного и безопасного пространства для всех пользователей**
  - в) Экспериментирование с нестандартными материалами и техниками
  
3. Что означает термин "эргономика" в контексте средового дизайна?
  - а) **Учет человеческих физиологических и психологических особенностей при разработке дизайна**
  - б) Создание пространства с учетом экологических требований
  - в) Использование природных материалов в дизайне интерьера
  
4. Какой метод организации креативных процессов предполагает активное использование ассоциаций и визуализацию идей?
  - а) Метод 6 шляп
  - б) **Синектика**
  - в) Метод мозгового штурма (Brainstorming)
  
5. Какой методологический подход включает постепенную эволюцию дизайна на основе постоянного тестирования и обратной связи от пользователей?
  - а) **Agile**
  - б) Waterfall
  - в) Ecological design (экологический дизайн)

**Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»**

Выполнить исследование на тему семестрового задания и представить его в форме: эссе, презентации, краткого доклада и пр. (в зависимости от сложности раскрываемой темы семестрового задания).



### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»**

Продемонстрировать в исследовании знания в области теории и истории архитектуры стилевых направлений, творческих объединений конца XIX первой половины XX века.

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

1. Какое из следующих утверждений является основой средового дизайна?
  - а) Удовлетворение эстетических потребностей пользователя
  - б) Создание гармоничной среды для взаимодействия с пользователями**
  - в) Максимизация использования технических ресурсов
  
2. Какие из перечисленных принципов являются ключевыми в средовом дизайне?
  - а) Универсальный дизайн
  - б) Функциональность и эргономика**
  - в) Экономическая выгода
  
3. Какой метод организации креативных процессов основан на применении различных техник и приемов для стимулирования мышления?
  - а) Синектика**
  - б) Метод мозгового штурма (Brainstorming)
  - в) Системный анализ
  
4. Какой из следующих этапов методологии проектирования в средовом дизайне включает разработку прототипов и проведение тестирования?
  - а) Фаза детализации
  - б) Фаза концептуализации**
  - в) Фаза реализации
  
5. Какая методология проектирования в средовом дизайне является более гибкой и подходит для проектов с переменными требованиями?
  - а) Agile**
  - б) Waterfall
  - в) Ecological design (экологический дизайн)

### **Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»**



Выполнить исследование методов сбора информации о пластических искусствах с помощью наблюдения. Опишите, какие аспекты произведения можно изучить с помощью наблюдения, и каким образом можно проводить такие наблюдения.

### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»**

Продемонстрировать в разработке концепции владение системным мышлением, способностью к обобщению и анализу полученной визуальной и справочной информации при работе с искусствоведческими ресурсами. Провести исследование объекта, его функциональные требования и основные характеристики. Разработать уникальную и креативную концепцию дизайна, учитывая специфику среды.

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

1. Какие преимущества обладает использование природных материалов в средовом дизайне?

а) **Экологичность, природная красота, возможность повторного использования**

б) Быстрая установка, разнообразие стилей, доступность на рынке

в) Низкая стоимость, простота обработки, высокая прочность

2. Какие из следующих методов используются для анализа потребностей пользователей в средовом дизайне?

а) **Наблюдение и интервьюирование пользователей**

б) Математические модели и алгоритмы

в) Прогнозирование погодных условий

3. В чем заключается практическая ценность средового дизайна?

а) Создание комфортных и эстетически привлекательных пространств

б) Снижение затрат на энергию и ресурсы

в) **Улучшение жизненной среды и экологическая устойчивость**

4. Какие из следующих факторов следует учитывать при разработке концепции средового дизайна?

а) Стилистическое решение и модные тенденции

б) Желания и предпочтения дизайнера

в) **Культурные и социальные особенности**

5. Какой метод организации креативных процессов основан на комбинировании различных идей и решений?

а) Метод 6 шляп



**б) Метод Дельфи**

в) Синектика

**Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по  
дескриптору «уметь»**

Провести анализ и оценку различных методов и подходов к проектированию в средовом дизайне. Ознакомиться с различными методологиями, инструментами и подходами к проектированию в средовом дизайне, сравнить их преимущества и недостатки, выделить наиболее эффективные и обосновать свой выбор.

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

Провести анализ выбранного средового объекта (парка, города, офисного здания) с точки зрения его дизайна. Определить основные элементы дизайна объекта, оценить их соответствие требованиям среды, а также предложить возможные улучшения.

**2 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)**

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

1. Какой из показателей характеризует энергетическую эффективность средового дизайна?

а) Уровень шума в помещении

**б) Расход энергии на освещение и отопление**

в) Количество использованных материалов

2. Какой эффект достигается с помощью использования зеркал в средовом дизайне?

а) Декоративное оформление стен и потолков

б) Создание иллюзий и игр со светом

**в) Визуальное увеличение пространства и усиление естественного освещения**

3. Какой документ является основой для проведения авторского надзора за строительством и в период гарантийного срока эксплуатации объекта?

а) Договор на выполнение строительных работ

**б) Проектная документация**

в) Технический паспорт объекта

4. Какие задачи решает авторский надзор?

**а) Контроль за соответствием строительных работ проектной документации**



- б) Определение стоимости строительства объекта
- в) Проведение технического обследования объекта

5. Какой метод организации креативных процессов предполагает использование мозгового штурма для генерации большого количества идей?

- а) Системный анализ
- б) Метод 6 шляп
- в) **Синектика**

### **Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»**

Выполнить исследование на тему семестрового задания и представить его в форме: эссе, презентации, краткого доклада и пр. (в зависимости от сложности раскрываемой темы семестрового задания).

### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»**

Продемонстрировать в исследовании знания в области теории и истории архитектуры стилевых направлений, творческих объединений конца XIX первой половины XX века.

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

1. Какие экологические аспекты нужно учитывать при проектировании средового дизайна?

- а) Климатические условия, возможность использования альтернативной энергии, отсутствие шума
- б) Разнообразие растений, воздушный уровень загрязнения, экономия воды
- в) **Устойчивость материалов, энергоэффективность, охрана окружающей среды**

2. Что такое "источник света с изменяемым цветовым температурным режимом"?

- а) **Светильник, который может менять цветовую температуру в зависимости от условий освещения**
- б) Лампа, которая светит различными цветами
- в) Использование разных источников света для создания интересных эффектов

3. Кто может выполнять функции авторского надзора?

- а) **Автор проектной документации**
- б) Заказчик строительства
- в) Независимая организация или специалист





4. Какие аспекты нужно учитывать при выборе мебели для средового дизайна?

- а) Простота сборки, удобство транспортировки, продолжительность срока службы
- б) Цветовая гамма, дизайнерская фирма, цена
- в) **Эргономика, качество материалов, стиль**

5. Какой метод организации креативных процессов основан на создании атмосферы доверия и уважения в коллективе?

- а) Системный анализ
- б) **Метод мозгового штурма (Brainstorming)**
- в) Метод 6 шляп

#### **Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»**

Провести исследование о различных источниках, используемых в искусствоведении для анализа пластических произведений. Описать основные характеристики каждого источника и укажите их достоинства и недостатки.

#### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»**

Провести анализ и оценку реализованных проектов в сфере средового дизайна. Изучить реализованные проекты в сфере средового дизайна (например, общественные пространства, городские площади, офисные здания) и проанализировать их с точки зрения успешности и эффективности реализации дизайн-концепции, учитывая потребности пользователей и требования среды.

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

1. Какая методология проектирования в средовом дизайне акцентирует внимание на взаимодействии между человеком и окружающей средой?

- а) **Ecological design (экологический дизайн)**
- б) User-centered design (дизайн, ориентированный на пользователя)
- в) Universal design (универсальный дизайн)

2. Какая из следующих методологий проектирования в средовом дизайне акцентирует внимание на использовании устойчивых материалов и энергии?

- а) User-centered design (дизайн, ориентированный на пользователя)
- б) **Sustainable design (устойчивый дизайн)**
- в) Universal design (универсальный дизайн)



3. Что означает термин "эргономика" в контексте средового дизайна?

- а) **Учет человеческих физиологических и психологических особенностей при разработке дизайна**
- б) Создание пространства с учетом экологических требований
- в) Использование природных материалов в дизайне интерьера

4. Какие из следующих факторов следует учитывать при разработке концепции средового дизайна?

- а) Стилистическое решение и модные тенденции
- б) Желания и предпочтения дизайнера
- в) **Культурные и социальные особенности**

5. Какой метод организации креативных процессов основан на свободном обмене идеями и отсутствии критики во время генерации идей?

- а) Синектика
- б) **Метод мозгового штурма (Brainstorming)**
- в) Метод 6 шляп

#### **Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»**

Разработать методологию для сравнительного анализа пластических произведений разных художников или эпох. Описать каким образом можно сравнить произведения и установить их сходства и различия с помощью систематического подхода к сбору и анализу информации.

#### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»**

Продемонстрировать в разработке дизайн-проекта средового объекта владение компьютерных программ и технологий. Провести исследование конкретного средового объекта (например, общественное место, образовательное учреждение), создать его виртуальную модель с использованием специализированных программ, а также разработать детальный дизайн-проект, включающий расстановку мебели, элементы освещения, цветовые и текстурные решения и другие детали.

### **3 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)**

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

1. Какой метод организации креативных процессов предполагает поиск решений, которые являются неожиданными и выходят за рамки привычного мышления?

- а) **Синектика**



- б) Метод Дельфи
- в) Системный анализ

2. Какое из следующих утверждений является основой средового дизайна?

- а) Удовлетворение эстетических потребностей пользователя
- б) Создание гармоничной среды для взаимодействия с пользователями**
- в) Максимизация использования технических ресурсов

3. Какие документы должны быть оформлены по результатам контроля за гарантийным сроком эксплуатации?

- а) Акт о выполнении гарантийных обязательств, заключение о соответствии объекта требованиям**
- б) Смета на ремонтные работы, договор на продление гарантийного срока
- в) Технический паспорт объекта, планы земельного участка

4. Какая из следующих методологий проектирования в средовом дизайне акцентирует внимание на долговременном воздействии на окружающую среду?

- а) Ecological design (экологический дизайн)**
- б) User-centered design (дизайн, ориентированный на пользователя)
- в) Universal design (универсальный дизайн)

5. Какой метод организации креативных процессов подразумевает разделение мышления на разные роли?

- а) Синектика
- б) Метод 6 шляп**
- в) Метод мозгового штурма (Brainstorming)

#### **Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»**

Выполнить исследование на тему семестрового задания и представить его в форме: эссе, презентации, краткого доклада и пр. (в зависимости от сложности раскрываемой темы семестрового задания).

#### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»**

Продемонстрировать в исследовании знания в области теории и истории архитектуры стилевых направлений, творческих объединений конца XIX первой половины XX века.

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



1. Какая роль у природного освещения в средовом дизайне?
  - а) Создание комфортного и здорового окружающего пространства
  - б) Увеличение энергоэффективности помещения**
  - в) Подчеркивание архитектурных деталей интерьера
  
2. Какие элементы декора могут использоваться в средовом дизайне для создания атмосферы?
  - а) Растения, картины, текстиль, светильники**
  - б) Искусственные цветы, пластилин, стекло
  - в) Пластиковые фигуры, металлические конструкции, стеклянные столы
  
3. Какие работы могут быть выполнены в рамках гарантийного срока эксплуатации для устранения дефектов или недостатков?
  - а) Ремонт повреждений, замена неисправных элементов**
  - б) Перепланировка объекта, изменение его функционального назначения
  - в) Повышение энергоэффективности, модернизация систем коммуникаций
  
4. Какой метод организации креативных процессов основан на анализе проблемы с разных точек зрения?
  - а) Метод мозгового штурма (Brainstorming)
  - б) Метод 6 шляп**
  - в) Техника "мыльного пузыря"
  
5. Какие факторы нужно учитывать при выборе отделочных материалов для средового дизайна?
  - а) Возможность самостоятельной укладки, разнообразие цветов
  - б) Стоимость, доступность, эксклюзивность
  - в) Экологичность, эстетика, долговечность**

#### **Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»**

Выполнить исследование методов анализа и интерпретации пластических произведений. Описать основные шаги и приемы, используемые при анализе и интерпретации произведений искусства.

#### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»**

Продемонстрировать в разработке дизайн-проекта средового объекта владение компьютерных программ и технологий. Провести исследование конкретного средового объекта (например, общественное место, образовательное учреждение), создать его виртуальную модель с использованием специализированных программ.

#### **Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по**



**дескриптору «знать»**

1. Что такое "акустический комфорт" в средовом дизайне?
  - а) **Обеспечение оптимальных условий звукопоглощения и звукоизоляции в помещении**
  - б) Использование музыкальных инструментов для создания настроения в интерьере
  - в) Создание звуковых эффектов с помощью акустических систем
  
2. Какие меры могут быть приняты в случае выявления дефектов или недостатков в период гарантийного срока эксплуатации?
  - а) Пересмотр сметы на строительство, изменение проектной документации
  - б) **Устранение дефектов за счет исполнителя, возмещение ущерба заказчику**
  - в) Приостановка эксплуатации объекта, перенос сроков гарантийного обслуживания
  
3. Какой метод организации креативных процессов предполагает использование случайных слов или предметов для стимулирования мышления?
  - а) Метод 6 шляп
  - б) **Синектика**
  - в) Метод мозгового штурма (Brainstorming)
  
4. Какое из следующих утверждений наиболее точно описывает интерактивные методы проектирования в средовом дизайне?
  - а) Процесс проектирования разделен на последовательные фазы
  - б) **Процесс проектирования включает множество циклов обратной связи**
  - в) Процесс проектирования базируется на математических моделях
  
5. Какие основные параметры объекта должны быть проверены в ходе контроля за гарантийным сроком эксплуатации?
  - а) **Наличие дефектов и повреждений, соответствие выполненных работ проектной документации**
  - б) Соответствие объекта земельному участку, наличие разрешения на эксплуатацию
  - в) Стоимость ремонтных работ, сроки гарантийного обслуживания

**Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»**

Предложить методологию для анализа взаимодействия пластического произведения и зрителя. Описать, каким образом можно исследовать взаимодействие зрителя и произведения, включая оценку эффективности передачи авторской идеи и воздействия на эмоциональное состояние зрителя.

**Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по**



### дескриптору «владеть»

Продемонстрировать в разработке концепции владение системным мышлением, способностью к обобщению и анализу полученной визуальной и справочной информации при работе с искусствоведческими ресурсами. Провести исследование объекта, его функциональные требования и основные характеристики. Разработать уникальную и креативную концепцию дизайна, учитывая специфику среды.

## 4 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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

1. Какие основные параметры объекта должны быть проверены в ходе авторского надзора?
  - а) **Качество выполнения строительных работ, соответствие используемых материалов требованиям**
  - б) Соответствие объекта земельному участку, наличие разрешения на строительство
  - в) Стоимость строительства, сроки выполнения работ
  
2. Какие работы могут быть выполнены в рамках гарантийного срока эксплуатации объекта?
  - а) **Устранение дефектов, ремонт повреждений**
  - б) Перепланировка объекта, изменение его функционального назначения
  - в) Повышение энергоэффективности, модернизация систем коммуникаций
  
3. Какие документы должны быть предоставлены заказчиком для проведения контроля за гарантийным сроком эксплуатации объекта?
  - а) **Гарантийные талоны, акты выполненных работ**
  - б) Планы земельного участка, технический паспорт объекта
  - в) Договор на выполнение строительных работ, смета на строительство
  
4. Какой период времени обычно охватывает гарантийный срок эксплуатации объекта?
  - а) 3 года
  - б) 1 год
  - в) **5 лет**
  
5. Какой методологический подход основан на анализе требований пользователя и контекста среды?
  - а) **User-centered design (UCD)**
  - б) Agile
  - в) Waterfall



### **Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»**

Выполнить исследование на тему семестрового задания и представить его в форме: эссе, презентации, краткого доклада и пр. (в зависимости от сложности раскрываемой темы семестрового задания).

### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»**

Продемонстрировать в исследовании знания в области теории и истории архитектуры стилевых направлений, творческих объединений конца XIX первой половины XX века.

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

1. Какие из следующих компонентов включаются в процесс создания средового дизайн проекта?

- а) **Архитектурное проектирование и дизайн интерьера**
- б) Маркетинговые исследования и реклама
- в) Производство и сбыт оборудования

2. Какие из следующих сфер применения имеет средовой дизайн?

- а) **Жилые дома и офисные помещения**
- б) Системы коммуникаций
- в) Автомобили и судостроение

3. Какая роль у пользователя в средовом дизайне?

- а) **Выбор и адаптация средовой среды под свои потребности**
- б) Консультация и обучение дизайнера по вопросам эргономики
- в) Оценка и контроль качества исполнения проекта

4. Какие документы должны быть оформлены по результатам проведения авторского надзора?

- а) **Акт о результатах надзора, заключение о соответствии строительных работ проектной документации**
- б) Смета на строительство, договор на выполнение строительных работ
- в) Технический паспорт объекта, планы земельного участка

5. Какой из методов проектирования в средовом дизайне наиболее активно использует интервью с пользователями и наблюдение?



- а) Эмоциональный метод
- б) Коммуникативный метод**
- в) Экологический метод

### **Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»**

Выполнить исследование методов эмпирического исследования в области пластических искусств. Разработать методологию для проведения повторяемого эксперимента, направленного на изучение определенного аспекта пластического произведения, например, его цветовой гаммы или композиции.

### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»**

Продемонстрировать в разработке концепции владение системным мышлением, способностью к обобщению и анализу полученной визуальной и справочной информации при работе с искусствоведческими ресурсами. Провести исследование объекта, его функциональные требования и основные характеристики. Разработать уникальную и креативную концепцию дизайна, учитывая специфику среды.

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

1. Что такое "универсальный дизайн" в средовом дизайне?
  - а) **Разработка дизайна, учитывающего нужды людей с различными ограничениями**
  - б) Разработка дизайна с учетом только функциональных требований
  - в) Создание дизайна, который соответствует всем модным трендам
2. Какие аспекты нужно учитывать при проектировании средового дизайна?
  - а) Бюджет, сроки, удобство эксплуатации
  - б) Цветовая гамма, расположение мебели, декоративные элементы
  - в) **Функциональность, эстетика, эргономика, экологичность**
3. Какие из принципов экологической устойчивости реализуются в средовом дизайне?
  - а) Использование современных технологий и материалов
  - б) **Повышение энергоэффективности и использование возобновляемых ресурсов**
  - в) Создание эстетически привлекательных интерьеров





4. Какие документы должны быть предоставлены заказчиком для проведения авторского надзора?

- а) Проектная документация, акты о выполненных работах
- б) Технический паспорт объекта, планы земельного участка**
- в) Смета на строительство, договор на выполнение строительных работ

5. Какие меры могут быть приняты в случае выявления нарушений при проведении авторского надзора?

- а) Отказ в приемке объекта, привлечение к ответственности исполнителей**
- б) Изменение проектной документации, пересмотр сметы на строительство
- в) Приостановка строительства, перенос сроков сдачи объекта

#### **Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»**

Выполнить исследование методов анализа и интерпретации пластических произведений. Описать основные шаги и приемы, используемые при анализе и интерпретации произведений искусства.

#### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»**

Провести анализ выбранного средового объекта (парка, города, офисного здания) с точки зрения его дизайна. Определить основные элементы дизайна объекта, оценить их соответствие требованиям среды, а также предложить возможные улучшения.

### **5 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)**

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

1. Что такое "цветотерапия" в контексте средового дизайна?

- а) Изучение и использование цветов в естественных и синтетических материалах
- б) Использование цветов для создания определенного эмоционального и психологического воздействия**
- в) Разработка цветowych палитр и комбинаций для дизайна интерьера

2. Какова цель предпроектного анализа в методологии проектирования в средовом дизайне?

- а) Создать концептуальные дизайн-решения
- б) Понять потребности и ожидания пользователя**
- в) Описать бизнес-процессы и бюджетные ограничения



3. Какие факторы следует учитывать при создании архитектурного концепта в средовом дизайне?

а) **Функциональные, эргономические и эстетические факторы**

б) Технические, экономические и юридические факторы

в) Психологические, социологические и культурные факторы

4. Какой из нижеперечисленных этапов проектирования в средовом дизайне следует реализовывать параллельно с другими этапами?

а) Этап планирования

б) Этап разработки

в) **Этап концептуализации**

5. Какой метод организации креативных процессов предполагает использование аналогий и метафор для поиска новых решений?

а) Метод мозгового штурма (Brainstorming)

б) Метод 6 шляп

в) **Синектика**

**Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»**

Выполнить исследование на тему семестрового задания и представить его в форме: эссе, презентации, краткого доклада и пр. (в зависимости от сложности раскрываемой темы семестрового задания).

**Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»**

Продемонстрировать в исследовании знания в области теории и истории архитектуры стилевых направлений, творческих объединений конца XIX первой половины XX века.

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

1. Какова цель технического проектирования в средовом дизайне?

а) **Разработать эргономические решения и улучшить пользовательский опыт**

б) Определить требования к функциональным характеристикам

в) Создать технические чертежи и спецификации

2. Какая из стратегий в средовом дизайне уделяет особое внимание использованию существующих ресурсов?



а) Адаптивная стратегия

**б) Ресурсно-экоэффективная стратегия**

в) Производственная стратегия

3. Какая методология проектирования в средовом дизайне акцентирует внимание на максимальной доступности и удобстве использования для всех групп пользователей?

**а) Universal design (универсальный дизайн)**

б) User-centered design (дизайн, ориентированный на пользователя)

в) Sustainable design (устойчивый дизайн)

4. Какой из следующих факторов является важным при выборе методологии проектирования в средовом дизайне?

а) Комплексность проекта и требования пользователей

б) Временные и бюджетные ограничения

**в) Все перечисленное**

5. Какой из следующих методологических подходов предусматривает разработку дизайн-концепции на основе анализа требований пользователя и контекста среды?

**а) User-centered design (дизайн, ориентированный на пользователя)**

б) Agile

в) Sustainable design (устойчивый дизайн)

#### **Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»**

Провести анализ и оценку различных методов и подходов к проектированию в средовом дизайне. Ознакомиться с различными методологиями, инструментами и подходами к проектированию в средовом дизайне, сравнить их преимущества и недостатки, выделить наиболее эффективные и обосновать свой выбор.

#### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»**

Провести анализ и оценку реализованных проектов в сфере средового дизайна. Изучить реализованные проекты в сфере средового дизайна (например, общественные пространства, городские площади, офисные здания) и проанализировать их с точки зрения успешности и эффективности реализации дизайн-концепции, учитывая потребности пользователей и требования среды.



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

1. Какая из нижеперечисленных моделей в средовом дизайне акцентирует внимание на индивидуальности и разнообразии пользователей?

- а) **Модель инклюзивного дизайна**
- б) Модель систематического дизайна
- в) Модель универсальной доступности

2. Какой из нижеперечисленных методов допускается при интеграции графического дизайна в проект средового дизайна?

- а) Метод исследования
- б) **Метод компромисса**
- в) Метод конфликта

3. Что такое "карта смыслов" (Customer Journey Map) в средовом дизайне?

- а) **Метод исследования, основанный на создании карты потребностей пользователя**
- б) Метод проектирования, при котором пользователь перемещается по определенному маршруту
- в) Метод презентации, использующий интерактивные карты для коммуникации дизайн-решений

4. Какой метод организации креативных процессов основан на работе в небольших группах, где каждый участник имеет возможность высказаться?

- а) Системный анализ
- б) Идеиная инженерия
- в) **Синектика**

5. Какой из следующих методологических подходов предусматривает выполнение задач в строго определенной последовательности и ограничение изменений в процессе?

- а) Ecological design (экологический дизайн)
- б) Agile
- в) **Waterfall**

### Задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Выполнить исследование методов эмпирического исследования в области пластических искусств. Разработать методологию для проведения повторяемого эксперимента, направленного на изучение определенного аспекта пластического произведения, например, его цветовой гаммы или композиции.



### **Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»**

Продемонстрировать в разработке дизайн-проекта средового объекта владение компьютерных программ и технологий. Провести исследование конкретного средового объекта (например, общественное место, образовательное учреждение), создать его виртуальную модель с использованием специализированных программ, а также разработать детальный дизайн-проект, включающий расстановку мебели, элементы освещения, цветовые и текстурные решения и другие детали.