

Автономная некоммерческая организация высшего образования

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Сухолет Ирина Наумовна

Должность: ректор

Дата подписания: 05.09.2024 09:12:51

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 ДИСЦИПЛИНЕ**

ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ДИЗАЙНЕ СРЕДЫ

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«ДИЗАЙН СРЕДЫ»**

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Уровень высшего образования
Бакалавриат



Разработчик оценочных средств:

- Щипанова Дина Михайловна, старший преподаватель кафедры Дизайн среды.
- Васерчук Юлия Анатольевна, профессор, кандидат искусствоведения, заведующий кафедрой графического дизайна.

© Щипанова Дина Михайловна

© Васерчук Юлия Анатольевна

© 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: -основные понятия и категории проектной культуры дизайна и проектного искусства; сущность и структуру творческой лаборатории; методы анализа и оценки потенциала проектных идей; - формы фиксации творческих идей в дизайне; виды поисковых эскизов; методы разработки идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; -современные требования к проектированию объектов архитектурно-



пространственной среды, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (оборудование, интерьеры, экстерьеры, цифровые продукты); тенденции в области дизайна среды;

Знать на высоком уровне:

-основные понятия и категории проектной культуры дизайна, принципы разработки, анализа и оценки потенциала творческих концепций, современные требования к проектированию объектов архитектурно-пространственной среды, формы фиксации проектных идей в эскизах методами проектной графики;

Знать на среднем уровне:

-основные понятия и категории проектной культуры дизайна, принципы разработки, анализа и оценки потенциала творческих концепций, современные требования к проектированию объектов архитектурно-пространственной среды, формы фиксации проектных идей в эскизах методами проектной графики;

Знать на низком уровне:

-основные понятия и категории проектной культуры дизайна, принципы разработки, анализа и оценки потенциала творческих концепций, современные требования к проектированию объектов архитектурно-пространственной среды, формы фиксации проектных идей в эскизах методами проектной графики;

Уметь:

-формулировать и излагать художественную идею, образ дизайн-проекта; обосновывать концепцию проекта выразительными средствами художественной композиции; выбирать техники исполнения и подачи эскизов в соответствии с поставленными задачами; формировать доступный восприятию визуальный образ концепции дизайн-проекта, не требующий дополнительных вербальных пояснений; -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 проектировании дизайн-объектов;

Уметь на высоком уровне:

раскрывать творческий замысел; создавать средствами проектной графики представление о сути проектной разработки; обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;

Уметь на среднем уровне:

раскрывать творческий замысел; создавать средствами проектной графики представление о сути проектной разработки; обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;



Уметь на низком уровне:

раскрывать творческий замысел; создавать средствами проектной графики представление о сути проектной разработки; обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;

Владеть:

-навыками поискового рисунка, различными техниками графики и технологиями компьютерной графики для предварительной проработки эскизов;
-навыками синтеза набора возможных решений проектных задач; систематизацией результатов проектной деятельности;
-приемами обоснования художественного замысла дизайн-проекта, концепций и проектных идей, в различных областях дизайна как вида общественно-полезной деятельности по преобразованию окружающей предметно-пространственной среды в соответствии с потребностями современного общества; способами подачи и представления эскизов на разных этапах проектной деятельности;

Владеть на высоком уровне:

- различными техниками проектной и компьютерной графики для разработки и представления проектной идеи, навыками синтеза проектных задач и систематизацией результатов проектной деятельности, приемами обоснования художественного замысла дизайн-проекта, концепций и проектных идей;

Владеть на среднем уровне:

- различными техниками проектной и компьютерной графики для разработки и представления проектной идеи, навыками синтеза проектных задач и систематизацией результатов проектной деятельности, приемами обоснования художественного замысла дизайн-проекта, концепций и проектных идей;

Владеть на низком уровне:

- различными техниками проектной и компьютерной графики для разработки и представления проектной идеи, навыками синтеза проектных задач и систематизацией результатов проектной деятельности, приемами обоснования художественного замысла дизайн-проекта, концепций и проектных идей;

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

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:

работать с проектным заданием, синтезировать возможные проектные решения; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить портфолио, альбомы, макеты авторских концепций к реализации и воплощению;

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;

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;

Владеть:

приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; навыками проектной деятельности в различных областях дизайна среды; принципами организации и руководства проектными работами;

Владеть на высоком уровне:

навыками проектной деятельности в различных областях дизайна среды; принципами организации и руководства проектными работами;

Владеть на среднем уровне:

навыками проектной деятельности в различных областях дизайна среды; принципами организации и руководства проектными работами;

Владеть на низком уровне:

навыками проектной деятельности в различных областях дизайна среды; принципами организации и руководства проектными работами;



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
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 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 и проектных работ на всех этапах семестровой дизайн-разработки;

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.

2.1.2. Процедура ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 семестры при очной форме обучения; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 семестры при очно-заочной форме обучения)

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

2.1.2.1. Форма промежуточной аттестации

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

2.1.2.2. 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 решении типовых практических задач.

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

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

1 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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

1. Эскиз это ...
 - а) пространственное строение изделия как системы отношений точек, граней углов, поверхностей, фигур, объемов, имеющих определенную величину —
 - б) предварительный поисковый набросок задуманного, проектной идеи
±
 - в) конструктивная взаимосвязь, соединение элементов изделия —
2. Как переводится слово «дизайн» с английского?
 - а) проект. +
 - б) креатив —



- в) производство —
- г) форма —

3. Визуализировать проектную идею можно с помощью:

- а) эскиза, предполагающего эффективное композиционное решение +
- б) рассказа, подробного изложения и описания проектной идеи —
- в) демонстрации чужих разработок, удачных примеров проектных решений —

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. Предложить яркую и самобытную проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Предоставить ряд эскизов по теме семестрового дизайн-проектирования, выполненных средствами проектной графики.
3. Сформировать доступный восприятию визуальный образ, создающий представление о сути проектной разработки с использованием различных средств и техник исполнения и подачи эскизов.
4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов по теме семестрового дизайн-проектирования.

Перечень проектных 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 в эскизных разработках способность генерации художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения методами, средствами и способами проектной графики.



3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

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

1. Современное дизайн-проектирование осуществляется средствами...

- а) компьютерных технологий +
- б) графических техник и чертежей—
- в) вербального изложения сути проектных решений —

2. Конструкция это —

- а) метод взаимного расположения частей какого-либо объекта+
- б) изобразительный прием, представляющий плоские объекты —
- в) графический метод фиксации проектной идеи —

3. Инструменты линейно-конструктивного построения:

- а) карандаш, ручка, фломастер, перо +
- б) кисть, мастихин, валик —
- в) клей, ножницы, бумага —

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

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

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.

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 семестровому заданию.

4. Осуществить верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для демонстрации: печати, размещения в сети Интернет и пр.

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



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

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками проектной графики в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать объемно-пространственное, композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 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 —

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



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

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: 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 семестрового дизайн-проектирования.
5. Ставить и согласовывать проектные задачи, разрабатывать брифы соответственно проектному семестровому заданию.

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

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

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора, анализа и обобщения информации. Приёмами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности 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. Дизайн среды — это



- а) художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной среды обитания человека +
 - б) создание фирменного стиля, логотипа, серии плакатов, книжных изданий, набор изделий для рекламной кампании —
 - в) процесс проектирования, применяемый к любым товарам и объектам, предполагающим массовое производство —
2. Дизайн-объект — это
- а) часть объектного мира, созданная и/или преобразованная в результате дизайнерской деятельности+
 - б) концепция художественно-технической разработки —
 - в) эскиз проектного решения —
3. Разработка авторской архитектурной концепции начинается с ...
- а) эскиза +
 - б) чертежа —
 - в) шаблона —

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 ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в различных техниках проектной графики.
3. Подготовить и оформить семестровый проект (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) для демонстрации средствами ручной графики и макетирования.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

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. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта.
2. Продемонстрировать в проектных предложениях владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками архитектурной графики, в том числе навыками ручной графики.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки семестрового проекта для демонстрации (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) средствами ручной графики и макетирования.
4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

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

1. Нормативная база проектирования это:
 - а) значительный по количеству и объёму комплекс общегосударственных (ГОСТ, СНиП, СП), ведомственных (ВНП, ВНТП, ВСН, ВСП) и территориальных (ТСН) нормативных документов +
 - б) база типовых проектов архитектурно-дизайнерских объектов и систем —
 - в) составленный от лица заказчика свод правил и требований к проектированию —
2. Авторский надзор осуществляется на этапе
 - а) непосредственной реализации проекта +
 - б) создания авторской концепции проекта —
 - в) разработки технической документации проекта —
3. Авторский надзор предполагает:
 - а) контроль автора за воплощением авторских проектных решений +
 - б) контроль за качеством строительных работ —
 - г) контроль за качеством изготовления, доставки и хранения строительных материалов —

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. Применить к разработанному в рамках семестрового задания проекту нормативную базу использования проектной графики и линейно-чертежных построений.
2. Предложить способы воплощения и внедрения проекта в области дизайна объектов, среды и систем, разработанного в рамках семестрового задания.
3. Представить и защитить готовый проект по теме семестрового дизайн-проектирования перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).

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 применения нормативной базы при реализации проектного решения, разработанного в рамках семестрового задания.
2. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
3. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



2 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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

1. Проектная идея предполагает способ
 - а) решения поставленной дизайнерской задачи +
 - б) описания портрета целевой аудитории проекта —
 - в) презентации результатов дизайн-проектирования —

2. Концептуальный, творческий подход предполагает
 - а) самостоятельную авторскую проектную разработку +
 - б) работу по шаблону —
 - в) использование готовых алгоритмов —

3. Плоскостное изображение на бумаге, картоне или ином материале идей и замыслов, доступных для восприятия
 - а) эскиз +
 - б) макет —
 - в) объект —

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. Предложить яркую и самобытную проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.

2. Предоставить ряд эскизов по теме семестрового дизайн-проектирования, выполненных средствами проектной графики.

3. Сформировать доступный восприятию визуальный образ, создающий представление о сути проектной разработки с использованием различных средств и техник исполнения и подачи эскизов.

4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов по теме семестрового дизайн-проектирования.

Перечень проектных 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 в эскизных разработках способность генерации художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения методами, средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

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

1. Модель это —
 - а) масштабный объемно-пространственный объект +
 - б) эскизная зарисовка —
 - в) живописное произведение —
2. Художественная композиция это —
 - а) структура художественного произведения, влияющая на его визуальное воздействие+
 - б) Художественный жанр живописных произведений —
 - в) Способ конструктивной взаимосвязи частей и элементов проектируемых объектов —
3. Состояние покоя и равновесия формы — это
 - а) статика +
 - б) динамика —
 - в) асимметрия —

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

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

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.



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 семестровому заданию.
4. Выполнить объемно-пространственную макетную композицию по теме семестрового дизайн-проектирования.
5. Осуществить верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для демонстрации: печати, размещения в сети Интернет и пр.

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

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

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками проектной графики и архитектурного макетирования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать объемно-пространственное, композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать владение навыками творческой работы с основными макетными приёмами, владение методами бумагопластики и различными техниками архитектурного макетирования.
5. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.
6. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение компьютерными технологиями, ведущими



программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.

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

1. Итоговым результатом проведенного предпроектного анализа является:
 - а) концепция будущего проектного решения +
 - б) готовый к реализации проект—
 - в) накопления банка чужих идей для последующего плагиата—

2. Бриф — это
 - а) документ, регламентирующий сотрудничество и основные параметры будущего проекта+
 - б) письмо от заказчика к исполнителю с указаниями —
 - в) перечень идей исполнителя относительно будущего проекта —

3. Согласование брифа
 - а) является обязательным условием успешного проектирования +
 - б) мешает настоящей креативной деятельности и не является обязательным —
 - в) не требуется, так как заказчик создает бриф всегда самостоятельно без участия исполнителя —

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

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

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: 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 семестрового дизайн-проектирования.



5. Ставить и согласовывать проектные задачи, разрабатывать брифы соответственно проектному семестровому заданию.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции

ПК-1 по дескриптору «владеть»:

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

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора, анализа и обобщения информации. Приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности 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. Разработка авторской архитектурной концепции начинается с ...
 - а) макетного эскиза +
 - б) чертежа макета —
 - в) шаблон-макета —
2. Современное архитектурное проектирование осуществляется средствами
 - а) компьютерных графических технологий +
 - б) художественно-графических техник —
 - в) вербального изложения проектных решений —
- 3 К объектам визуальной информации, идентификации и коммуникации относятся
 - а) айдентика +
 - б) архитектурный объект —



в) транспортное средство —

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 ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в различных техниках проектной графики.
3. Подготовить и оформить семестровый проект (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) для демонстрации средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

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. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта.
2. Продемонстрировать в проектных предложениях владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками архитектурной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки семестрового проекта для демонстрации (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом



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

1. Проектная документация это -
 - а) Совокупность текстовых и графических документов, определяющих архитектурные, функционально-технологические, конструктивные и инженерно-технические и иные решения проектируемого объекта среды +
 - б) только планы, разрезы и эскизы проектируемого объекта среды —
 - в) только инженерно-технические решения проектируемого объекта среды —

2. Какие средства фиксации авторского надзора используются на объекте?
 - а) ведётся журнал авторского надзора +
 - б) интервью с дизайнером проекта —
 - в) видео и фотосъемка объекта —

3. Какому документу должен соответствовать итоговый проект дизайн-разработки?
 - а) техническое задание на дизайн-проектирование +
 - б) клиентский договор —
 - в) устав компании-заказчика —

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. Применить к разработанному в рамках семестрового задания проекту нормативную базу использования проектной графики и линейно-чертежных построений.
2. Предложить способы воплощения и внедрения проекта в области дизайна объектов, среды и систем, разработанного в рамках семестрового задания.
3. Представить и защитить готовый проект по теме семестрового дизайн-проектирования перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).



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 применения нормативной базы при реализации проектного решения, разработанного в рамках семестрового задания.
2. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
3. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



3 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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

1. Синтезировать набор возможных проектных решений можно с помощью
 - а) ряда эскизных разработок, зарисовок различных идей+
 - б) разных техник подачи эскиза —
 - в) демонстрации проектных решений на разных носителях —

2. Обосновать проектную идею можно:
 - а) эффективным композиционным решением при условии удовлетворения утилитарных и эстетических потребностей человека +
 - б) количеством времени, потраченного дизайнером на разработку идеи —
 - в) использованием современных технических средств разработки идеи —

3. Чертежи и зарисовки от руки, демонстрирующие художественный замысел, проектную идею, визуальную концепцию — это ...
 - а) проектная графика +
 - б) макет объекта —
 - в) презентация результатов дизайн-проектирования —

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. Предложить яркую и самобытную проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.

2. Предоставить ряд эскизов по теме семестрового дизайн-проектирования, выполненных средствами проектной графики.

3. Сформировать доступный восприятию визуальный образ, создающий представление о сути проектной разработки с использованием различных средств и техник исполнения и подачи эскизов.

4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов по теме семестрового дизайн-проектирования.

Перечень проектных 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 в эскизных разработках способность генерации художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения методами, средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

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

1. Способ пластической организации формы
 - а) объемно-пространственная композиция +
 - б) колористика —
 - в) декор —
2. Композиционный центр – это ...
 - а) структурная единица, вокруг которой выстраиваются все элементы композиции +
 - б) точка пересечения диагоналей прямоугольного формата —
 - в) точка, расположенная немного выше пересечения диагоналей формата —
3. Какие четыре понятия лежат в основе композиции?
 - а) баланс, композиционный центр, ритм и контраст +
 - б) перспектива, контур, цвет и расположение —
 - в) направление, взаимодействие, наклон и размеры —

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

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

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.



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 семестровому заданию.
4. Выполнить объемно-пространственную макетную композицию по теме семестрового дизайн-проектирования.
5. Осуществить верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для демонстрации: печати, размещения в сети Интернет и пр.

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

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

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками проектной графики и архитектурного макетирования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать объемно-пространственное, композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать владение навыками творческой работы с основными макетными приёмами, владение методами бумагопластики и различными техниками архитектурного макетирования.
5. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.
6. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации



проектных процессов при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.

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

1. Комплексные предпроектные исследования – это ...
 - а) сбор, анализ, систематизация, уточнение, обобщение и концептуализация информации, непосредственно определяющей направление проектной деятельности +
 - б) комплексное изучение истории и теории искусства и дизайна —
 - в) аналоговое проектирование по теме дизайн-проекта —

2. Выявление комплекса проектных условий – это ...
 - а) определение функциональных и эргономических требований, художественно-технических задач, социально-экономических аспектов и пр. ±
 - б) определение условий оплаты дизайнера —
 - в) определение технических условий работы дизайнера —

3. Рациональное использование основных и законодательных фондов, материалов, энергетических ресурсов и трудозатрат в процессе изготовления изделия – это ...
 - а) технологичность +
 - б) эстетичность —
 - в) эргономичность —

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

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

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: 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 семестрового дизайн-проектирования.
5. Ставить и согласовывать проектные задачи, разрабатывать брифы соответственно проектному семестровому заданию.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции

ПК-1 по дескриптору «владеть»:

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

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора, анализа и обобщения информации. Приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности 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. Векторная графика ...
 - а) хорошо масштабируется +
 - б) имеет слишком большой объем файлов по сравнению с растровой графикой —
 - в) имеет пиксельную основу —
2. К векторным графическим редакторам относится ...
 - а) CorelDraw +
 - б) Adobe Photoshop —



в) Paint —

3. К растровым форматам компьютерной графики относятся ...

а) bmp, jpg, gif +

б) txt, doc —

в) cdr, ai —

**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 ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в различных техниках проектной графики, макетирования и с использованием современных компьютерных технологий.
3. Подготовить и оформить семестровый проект (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) для демонстрации средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

**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. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта.
2. Продемонстрировать в проектных предложениях владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками архитектурной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки семестрового проекта для демонстрации (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских



концепций и т. д.) средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.

4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

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

1. Сроки посещения строящихся объектов авторским надзором -
 - а) В сроки, предусмотренные планами-графиками, а также по специальным вызовам заказчика, в соответствии с условиями договора +
 - б) Постоянное нахождение представителя авторского надзора на строительной площадке —
 - в) По желанию представителей авторского надзора —
2. Количество экземпляров журнала авторского надзора -
 - а) Два +
 - б) Один —
 - в) Выдается всем сторонам, ведущим контроль за строительством —
3. Авторский надзор осуществляется на основании
 - а) договора (распорядительного документа) между заказчиком и исполнителем АН +
 - б) устных договоренностей между заказчиком и дизайнером —
 - в) распоряжения заказчика, изложенного в электронном письме —

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. Применить к разработанному в рамках семестрового задания проекту нормативную базу использования проектной графики и линейно-чертежных построений.
2. Предложить способы воплощения и внедрения проекта в области дизайна объектов, среды и систем, разработанного в рамках семестрового задания.
3. Представить и защитить готовый проект по теме семестрового дизайн-проектирования перед экспертной аудиторией



однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).

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 применения нормативной базы при реализации проектного решения, разработанного в рамках семестрового задания.
2. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
3. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



4 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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

1. При визуализации проектной идеи особенно важно
 - а) чтобы художественная форма соответствовала содержанию +
 - б) использовать все возможные техники и технологии —
 - в) экономить свою энергию и ресурсы, использовать знакомые и шаблонные решения —

2. Доступность проектной идеи возможна при
 - а) соответствии проектной графики представленной идее +
 - б) использовании всего арсенала графических средств визуализации —
 - в) простоте и тривиальности самой проектной идеи —

3. Подготовительное эскизирование для более крупной работы:
 - а) скетчинг +
 - б) рисунок —
 - в) композиция —

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. Предложить яркую и самобытную проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Предоставить ряд эскизов по теме семестрового дизайн-проектирования, выполненных средствами проектной графики.
3. Сформировать доступный восприятию визуальный образ, создающий представление о сути проектной разработки с использованием различных средств и техник исполнения и подачи эскизов.
4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов по теме семестрового дизайн-проектирования.

Перечень проектных 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 в эскизных разработках способность генерации художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения методами, средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

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

1. Линия, штрих, тон – основные средства художественной выразительности:
 - а) графики +
 - б) скульптуры —
 - в) живописи —
2. Цвет в художественной композиции
 - а) управляет зрительским вниманием +
 - б) создаёт позитивное настроение —
 - в) определяет функцию изображенной формы —
3. Гармоничная взаимосвязь элементов в формообразовании влияет на
 - а) целостность восприятия формы объекта +
 - б) тектонику объектов—
 - в) функциональность дизайн-решения —

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

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

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
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 семестровому заданию.
4. Выполнить объемно-пространственную макетную композицию по теме семестрового дизайн-проектирования.
5. Осуществить верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для демонстрации: печати, размещения в сети Интернет и пр.

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

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

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками проектной графики и архитектурного макетирования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать объемно-пространственное, композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать владение навыками творческой работы с основными макетными приёмами, владение методами бумагопластики и различными техниками архитектурного макетирования.
5. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.
6. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.

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



1. Процессуально-пространственные характеристики дизайн-объекта определяют
 - а) способ поведения и взаимодействия человека с объектом дизайна +
 - б) художественный образ объекта —
 - в) соответствие художественной формы содержанию проектной идеи —

2. Что такое Карта ассоциаций в дизайне?
 - а) наглядная запись всех ключевых понятий, ассоциативно связанных с разрабатываемым дизайном. +
 - б) игральные карты для игры в ассоциации —
 - в) дизайн карты символов для игры в ассоциации —

3. Для чего создается и что позволяет наглядно визуализировать реферативный обзор (мудборд)?
 - а) желаемую визуальную стилистику, общую образную концепцию разрабатываемого проекта +
 - б) настроение целевой аудитории проекта —
 - в) положение разрабатываемого проекта относительно конкурентов на рынке —

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

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

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: 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 семестрового дизайн-проектирования.
5. Ставить и согласовывать проектные задачи, разрабатывать брифы соответственно проектному семестровому заданию.

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



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

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора, анализа и обобщения информации. Приёмами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности 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. Каким этапом можно пренебречь при работе над архитектурным эскизом?
а) проработка деталей +
б) пропорциональные отношения —
в) характерные черты —
2. Среди наиболее популярных графических редакторов, разработанных для дизайнеров среды и архитекторов можно назвать
а) продукты Autodesk для 2D и 3D проектирования +
б) пакет Adobe Creative Cloud, CorelDraw Graphics Suite—
в) Microsoft Office —
3. Цветовая модель CMYK разработана для ...
а) полиграфии +
б) графики, транслируемой на экранах цифровых носителей —
г) архитектурных объектов —

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 ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в различных техниках проектной графики, макетирования и с использованием современных компьютерных технологий.
3. Подготовить и оформить семестровый проект (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) для демонстрации средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

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. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта.
2. Продемонстрировать в проектных предложениях владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками архитектурной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки семестрового проекта для демонстрации (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

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

1. Основные задачи авторского надзора -



а) выявление отклонений от проекта, принятие решений по внесению в проект необходимых изменений, работа с поставщиками материалов и оборудования +

б) контроль за соблюдением технологий и качества строительства —

в) соответствие строительства конструктивной части проекта, а также запроектированным сетям —

2. Является ли обязательным для заказчика заключение договора авторского надзора с автором проекта?

а) В российском законодательстве вопрос об обязательности авторского надзора в строительстве окончательно не урегулирован +

б) заказчик (застройщик) обязан заключить договор АН —

в) заключение договора АН на усмотрении автора проекта—

3. Календарный план – это ...

а) документ, устанавливающий полный перечень работ проекта, их взаимосвязь, последовательность и сроки выполнения, продолжительности, а также исполнителей и ресурсы, необходимые для выполнения работ проекта

±

б) план по созданию календаря —

в) документ, устанавливающий основные ресурсные ограничения проекта —

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. Применить к разработанному в рамках семестрового задания проекту нормативную базу использования проектной графики и линейно-чертежных построений.

2. Предложить способы воплощения и внедрения проекта в области дизайна объектов, среды и систем, разработанного в рамках семестрового задания.

3. Представить и защитить готовый проект по теме семестрового дизайн-проектирования перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).

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 применения нормативной базы при реализации проектного решения, разработанного в рамках семестрового задания.
2. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
3. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



5 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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

1. Какую систему дизайн-проектирования характеризуют антропометрический, гигиенический, психофизиологический, социальный факторы?
 - а) Эргодизайн +
 - б) Экодизайн —
 - в) Арт-дизайн —

2. Эстетические потребности человека влияют на:
 - а) внешний облик изделий, проектируемых дизайнером +
 - б) набор функций дизайн-объектов —
 - в) износостойкость и универсальность дизайн-объектов —

3. Утилитарные потребности человека влияют на:
 - а) набор функций и принципов использования дизайн-объектов +
 - б) внешний облик изделий, проектируемых дизайнером —
 - в) декоративные свойства проектируемых дизайн-объектов

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. Предложить яркую и самобытную проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Предоставить ряд эскизов по теме семестрового дизайн-проектирования, выполненных средствами проектной графики.
3. Сформировать доступный восприятию визуальный образ, создающий представление о сути проектной разработки с использованием различных средств и техник исполнения и подачи эскизов.
4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов по теме семестрового дизайн-проектирования.

Перечень проектных 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 в эскизных разработках способность генерации художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения методами, средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

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

1. Как называется чертёж масштабного изображения, полученного путем графического наложения вида сверху проектируемого объекта на геодезическую подоснову?

а) генплан +

б) ситуационный план —

в) план —

2. Что значит слово масштаб?

а) отношение чертежа объекта к размеру объекта +

б) графическое изображение, относящееся к детали —

в) уменьшение детали к ее размерам на чертеже —

3. Масштаб 1:20, указанный на чертеже, означает...

а) уменьшение изображения +

б) увеличение изображения —

в) уменьшение детали при изготовлении —

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

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

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.



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 семестровому заданию.
4. Выполнить объемно-пространственную макетную композицию по теме семестрового дизайн-проектирования.
5. Осуществить верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для демонстрации: печати, размещения в сети Интернет и пр.

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

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

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками проектной графики и архитектурного макетирования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать объемно-пространственное, композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать владение навыками творческой работы с основными макетными приёмами, владение методами бумагопластики и различными техниками архитектурного макетирования.
5. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.
6. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации



проектных процессов при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.

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

1. Постановка проектных задач осуществляется
 - а) совместно руководителем и исполнителем с целью полной согласованности действий по осуществлению проектной деятельности +
 - б) руководителем дизайн-подразделения без участия исполнителей дизайн-проекта —
 - в) заказчиком дизайн-проекта без участия исполнителей —

2. Творческий процесс проектирования среды обитания и ее предметного наполнения основывается:
 - 1) на интуиции и спонтанности (сфера искусства), с одной стороны, информации и методологии (область науки и техники), с другой +
 - 2) на интуитивных сферах искусства —
 - 3) на поставленных заказчиком проектных задачах —

3. Планирование проектной деятельности — это область
 - а) менеджмента +
 - б) маркетинга —
 - в) юриспруденции —

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

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

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: 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 семестрового дизайн-проектирования.



5. Ставить и согласовывать проектные задачи, разрабатывать брифы соответственно проектному семестровому заданию.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции

ПК-1 по дескриптору «владеть»:

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

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора, анализа и обобщения информации. Приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности 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. Какой графический редактор предназначен для цветокоррекции?
 - а) Adobe Photoshop+
 - б) Adobe Illustrator —
 - в) Adobe Indesign —
2. Какой графический редактор предназначен для верстки макетов?
 - а) Adobe Indesign +
 - б) Adobe Illustrator —
 - в) Adobe Photoshop —
3. Какие существуют аксонометрические проекции?
 - а) прямоугольная изометрия, прямоугольная диметрия и др. +
 - б) ортогональные проекции —
 - в) фронтальная и горизонтальная проекции —



**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 ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в различных техниках проектной графики, макетирования и с использованием современных компьютерных технологий.
3. Подготовить и оформить семестровый проект (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) для демонстрации средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

**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. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта.
2. Продемонстрировать в проектных предложениях владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками архитектурной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки семестрового проекта для демонстрации (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом.



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

1. Какие цветовые системы используются для описания цвета в архитектурно-дизайнерском проектировании?
 - а) RAL, NCS +
 - б) PANTONE, CMYK —
 - в) RGB —

2. Что такое общая пояснительная записка к проекту?
 - а) исходные данные для проектирования, краткая характеристика объекта во всех его частях +
 - б) краткое описание концепции проекта —
 - в) перечисление основных чертежей проекта —

3. Разделы проекта и их содержание -
 - а) определяются в соответствии с установленными нормами СН 227-82 «Инструкция по типовому проектированию» +
 - б) техническим заданием заказчика(застройщика) —
 - в) дизайнером самостоятельно —

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. Применить к разработанному в рамках семестрового задания проекту нормативную базу использования проектной графики и линейно-чертежных построений.

2. Предложить способы воплощения и внедрения проекта в области дизайна объектов, среды и систем, разработанного в рамках семестрового задания.

3. Представить и защитить готовый проект по теме семестрового дизайн-проектирования перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).

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 применения нормативной базы при реализации проектного решения, разработанного в рамках семестрового задания.
2. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
3. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



6 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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

1. Успешная проектная разработка влияет на
 - а) удовлетворение утилитарных и эстетических потребностей человека +
 - б) развитие техногенной среды —
 - в) формирование ценностей общества потребления —

2. Методом разработки художественной идеи проекта является:
 - а) визуализация в эскизах художественной концепции дизайн-проекта +
 - б) аналитическая копия объектов дизайна —
 - в) работа по шаблону —

3. Единство элементов среды выражается:
 - а) в комплексном средовом подходе к решению архитектурных объектов +
 - б) в проектировании по единому шаблону —
 - в) использовании единого цвета для всех элементов среды —

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. Предложить яркую и самобытную проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Предоставить ряд эскизов по теме семестрового дизайн-проектирования, выполненных средствами проектной графики.
3. Сформировать доступный восприятию визуальный образ, создающий представление о сути проектной разработки с использованием различных средств и техник исполнения и подачи эскизов.
4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов по теме семестрового дизайн-проектирования.

Перечень проектных 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 в эскизных разработках способность генерации художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения методами, средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

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

1. Проектная графика - это:
 - а) область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения +
 - б) сфера компьютерного дизайна —
 - в) раздел машиностроительного черчения —
2. Пропорции в художественной композиции
 - а) средство гармонизации формы, влияющее на целостность ее восприятия +
 - б) определяются золотым сечением —
 - в) определяет формат бумаги или холста, на которых изображена композиция —
3. Ритм в художественной композиции
 - а) чередование и повторение схожих по пластике, величине и прочим параметрам элементов композиции +
 - б) монотонное повторение одинаковых по пластике, форме, величине элементов —
 - в) хаотичное расположение разных по форме, пластике величине и прочим параметрам элементов композиции —

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

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



1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
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 семестровому заданию.
4. Выполнить объемно-пространственную макетную композицию по теме семестрового дизайн-проектирования.
5. Осуществить верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для демонстрации: печати, размещения в сети Интернет и пр.

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

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

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками проектной графики и архитектурного макетирования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать объемно-пространственное, композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать владение навыками творческой работы с основными макетными приёмами, владение методами бумагопластики и различными техниками архитектурного макетирования.
5. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.



6. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.

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

1. Проектная деятельность в области дизайна предполагает активацию следующих типов дизайн-мышления:
 - а) комплексное дизайн-мышление, включающее и креативное, и художественное, и инженерное, и организационное +
 - б) креативное дизайн-мышление —
 - в) организационно-управленческое дизайн-мышление —
2. Иерархия становления концепции складывается из:
 - а) формулирование проектных проблем; формулирование проектных задач; формулирование проектных требований +
 - б) клаузура, эскизирование, макет —
 - в) техническое задание, проектирование, защита проекта —
3. Развитию художественного дизайн-мышления способствует:
 - а) высокий уровень насмотренности +
 - б) чтение книг —
 - в) участие в деловых играх и прочих интерактивных занятиях —

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

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

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: 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 семестрового дизайн-проектирования.
5. Ставить и согласовывать проектные задачи, разрабатывать брифы соответственно проектному семестровому заданию.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции

ПК-1 по дескриптору «владеть»:

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

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора, анализа и обобщения информации. Приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности 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. Объектами дизайна являются:
 - а) все элементы предметно-пространственной среды +
 - б) промышленные товары —
 - в) малые архитектурные формы —
2. ЕСКД расшифровывается как
 - а) единая система конструкторской документации +
 - б) единый стандарт комплекта документов —
 - в) единство строительной конструкции дома —
3. За нулевую отметку на архитектурно-строительных чертежах принимают:
 - а) уровень чистого пола первого этажа +
 - б) уровень поверхности грунта на территории —
 - в) отметку цоколя —



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 ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в различных техниках проектной графики, макетирования и с использованием современных компьютерных технологий.
3. Подготовить и оформить семестровый проект (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) для демонстрации средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

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. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта.
2. Продемонстрировать в проектных предложениях владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками архитектурной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки семестрового проекта для демонстрации (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом.

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



1. Предметная область проекта :
 - а) совокупность проектных работ, продуктов и услуг, производство которых должно быть обеспечено в рамках осуществляемого проекта +
 - б) результаты проекта —
 - в) совокупность всего оборудования в рамках проекта —

2. Авторское право не распространяется на:
 - а) идеи, принципы, методы +
 - б) изображения, эскизы, макеты и т.п. —
 - в) фотографии, проекты, чертежи здания, макеты в графических редакторах и т.п. —

3. Авторское право возникает :
 - а) Согласно ст. 1259 ГК РФ, авторское право возникает по умолчанию при создании произведения +
 - б) только после регистрации прав в Роспатенте —
 - в) после публикации/обнародования объекта дизайна —

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. Применить к разработанному в рамках семестрового задания проекту нормативную базу использования проектной графики и линейно-чертежных построений.

2. Предложить способы воплощения и внедрения проекта в области дизайна объектов, среды и систем, разработанного в рамках семестрового задания.

3. Представить и защитить готовый проект по теме семестрового дизайн-проектирования перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).

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 применения нормативной базы при реализации проектного решения, разработанного в рамках семестрового задания.



2. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
3. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



7 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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

1. Особенностью дизайн-мышления является
 - а) синтез инженерного и художественного мышления +
 - б) любовь к классическому искусству —
 - в) знание истории искусства и дизайна —

2. Разработка образной составляющей дизайн-проекта является
 - а) художественной задачей +
 - б) инженерной задачей —
 - в) эргономической задачей —

3. Метод аксонометрических проекций позволяет:
 - а) всесторонне раскрыть объемно-пространственные и пластические возможности архитектурного объекта +
 - б) выбрать цветовой решение объекта —
 - в) всесторонне раскрыть конструктивную систему объекта—

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. Предложить яркую и самобытную проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.

2. Предоставить ряд эскизов по теме семестрового дизайн-проектирования, выполненных средствами проектной графики.

3. Сформировать доступный восприятию визуальный образ, создающий представление о сути проектной разработки с использованием различных средств и техник исполнения и подачи эскизов.

4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов по теме семестрового дизайн-проектирования.

Перечень проектных 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 в эскизных разработках способность генерации художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения методами, средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

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 с верху, 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»:



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

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
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 семестровому заданию.
4. Выполнить объемно-пространственную макетную композицию по теме семестрового дизайн-проектирования.
5. Осуществить верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для демонстрации: печати, размещения в сети Интернет и пр.

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

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

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками проектной графики и архитектурного макетирования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать объемно-пространственное, композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать владение навыками творческой работы с основными макетными приёмами, владение методами бумагопластики и различными техниками архитектурного макетирования.



5. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.

6. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.

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

1. Что способно повлиять на разработку качественной проектной идеи?
 - а) выявление существующей проблемной ситуации и желание изменить положение дел к лучшему +
 - б) высокая самооценка —
 - в) низкая мотивация к профессиональной деятельности в дизайне —

2. Сбор исходных данных, составление задания, знакомство с компонентами проектирования и их анализ можно представить:
 - а) в виде последовательных регламентированных процессов, находящихся во взаимосвязи друг с другом +
 - б) как произвольный по времени выполнения набор рекомендуемых действий —
 - в) математическую формулу —

3. Как проектная идея влияет на дальнейшую дизайн-разработку?
 - а) определяет смысл, структуру, художественную форму дизайн-проекта +
 - б) вдохновляет на поиск новых идей —
 - в) никак не влияет —

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

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

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: 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 семестрового дизайн-проектирования.
5. Ставить и согласовывать проектные задачи, разрабатывать брифы соответственно проектному семестровому заданию.

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

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

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора, анализа и обобщения информации. Приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности 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. Дисциплина, комплексно изучающая функциональные возможности человека в процессах жизнедеятельности -
 - а) эргономика +
 - б) бионика —
 - в) экология —
2. Ряд золотого сечения носит название -
 - а) Фибоначчи +
 - б) Модульор —
 - в) Ле Корбюзье —
3. Архитектурный стиль это -



- а) целостная совокупность характерных черт и признаков архитектурного объекта определённого времени и места +
- б) набор характерных деталей фасада —
- в) характеристики и особенности архитектурного объекта, позволяющие определить авторство постройки —

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 ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в различных техниках проектной графики, макетирования и с использованием современных компьютерных технологий.
3. Подготовить и оформить семестровый проект (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) для демонстрации средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

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. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта.
2. Продемонстрировать в проектных предложениях владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками архитектурной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки семестрового проекта для демонстрации (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.



4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом.

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

1. ЕСКД расшифровывается как
 - а) единая система конструкторской документации +
 - б) единая система комплексного дизайна —
 - в) единый стандарт комплекта документов —

2. Перечень *объектов* архитектурного проектирования, подлежащих правовой охране, указан в:
 - а) Международной классификации промышленных образцов (МКПО) +
 - б) Роспатенте —
 - в) Росреестре —

3. Что не входит в зону ответственности дизайнера в рамках исполнения авторского надзора:
 - а) ведение и подготовка исполнительной документации +
 - б) ведение журнала АН —
 - в) внесение необходимых изменений в комплект основных чертежей —

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. Применить к разработанному в рамках семестрового задания проекту нормативную базу использования проектной графики и линейно-чертежных построений.

2. Предложить способы воплощения и внедрения проекта в области дизайна объектов, среды и систем, разработанного в рамках семестрового задания.

3. Представить и защитить готовый проект по теме семестрового дизайн-проектирования перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).



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 применения нормативной базы при реализации проектного решения, разработанного в рамках семестрового задания.
2. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
3. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



8 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)

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

1. Что означает термин «бумажная архитектура»?
 - а) неосуществленные проекты +
 - б) архитектурные проекты, часть которых составляют бумажные макеты —
 - в) Поисковое, экспериментальное проектирование —

2. Научное обоснование идеи дизайн-проекта предполагает
 - а) наличие предваряющих дизайн-проектирование предпроектных исследований +
 - б) знание основных графических редакторов —
 - в) навыки публичных выступлений —

3. Технический приём в изобразительном искусстве, заключающийся в создании живописных или графических произведений путём наклеивания на какую-либо основу предметов и материалов, отличающихся от основы по цвету и фактуре -
 - а) коллаж +
 - б) монтаж —
 - в) эстамп —

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. Предложить яркую и самобытную проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.

2. Предоставить ряд эскизов по теме семестрового дизайн-проектирования, выполненных средствами проектной графики.

3. Сформировать доступный восприятию визуальный образ, создающий представление о сути проектной разработки с использованием различных средств и техник исполнения и подачи эскизов.



4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов по теме семестрового дизайн-проектирования.

Перечень проектных 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 в эскизных разработках способность генерации художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения методами, средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

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

1. Главное средство выявления формы -
 - а) свет +
 - б) цвет —
 - в) фактура —
2. Основными техниками в архитектурной графике являются:
 - а) линейная, тональная, цветная +
 - б) чертеж, проекция, отмывка —
 - в) рисунок, чертеж, коллаж —
3. Антураж – это
 - а) изображение деревьев и ландшафта в линейной архитектурной графике +
 - б) изображение людей, животных и техники в линейной архитектурной графике —
 - в) рисунок с натуры —

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



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

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
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 семестровому заданию.
4. Выполнить объемно-пространственную макетную композицию по теме семестрового дизайн-проектирования.
5. Осуществить верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для демонстрации: печати, размещения в сети Интернет и пр.

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

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

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками проектной графики и архитектурного макетирования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать объемно-пространственное, композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать владение навыками творческой работы с основными макетными приёмами, владение методами бумагопластики и различными техниками архитектурного макетирования.



5. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.

6. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов при создании проектных решений по теме семестрового дизайн-проектирования.

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»:

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

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: 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 семестрового дизайн-проектирования.
5. Ставить и согласовывать проектные задачи, разрабатывать брифы соответственно проектному семестровому заданию.

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

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

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора, анализа и обобщения информации. Приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности 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. Стаффаж – это
 - а) изображение людей, животных и техники в линейной архитектурной графике +
 - б) изображение наружного вида здания, проецируемое на вертикальную плоскость —
 - в) изображение деревьев и ландшафта в линейной архитектурной графике—
2. От чего зависит выбор масштаба чертежа в архитектурной графике?
 - а) от размеров сооружения, назначения чертежа +
 - б) от размера бумаги —
 - в) от предпочтений дизайнера —



3. Дополняя проекции рисунком фигуры человека, архитектор подчеркивает:
- а) масштабность чертежа +
 - б) пространственность чертежа —
 - в) статичность чертежа —

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 ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в различных техниках проектной графики, макетирования и с использованием современных компьютерных технологий.
3. Подготовить и оформить семестровый проект (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) для демонстрации средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

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. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта.
2. Продемонстрировать в проектных предложениях владение линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками архитектурной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки семестрового проекта для демонстрации (в виде планшетов, альбомов, макетов авторских концепций и т. д.) средствами проектной графики, макетирования и современных компьютерных технологий.



4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом.

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

1. Работы, которые в любом случае не требуют получения разрешения, согласование которых носит уведомительный характер, называются -

- а) переустройство +
- б) перепланировка
- в) реконструкция

2. Перечень мероприятий, связанных с изменением конфигурации и оснащения жилых помещений в ходе ремонта, называются:

- а) перепланировка +
- б) переустройство —
- в) реконструкция —

3. Разрешение на перепланировку, реконструкцию, ремонтные работы выдает:

- а) Мосжилинспекция +
- б) управа района —
- в) БТИ —

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. Применить к разработанному в рамках семестрового задания проекту нормативную базу использования проектной графики и линейно-чертежных построений.

2. Предложить способы воплощения и внедрения проекта в области дизайна объектов, среды и систем, разработанного в рамках семестрового задания.

3. Представить и защитить готовый проект по теме семестрового дизайн-проектирования перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).



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 применения нормативной базы при реализации проектного решения, разработанного в рамках семестрового задания.
2. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
3. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.