

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Сухолецкая Ирина Павловна

Должность: ректор

Дата подписания: 29.10.2023 21:42:46

Уникальный программный ключ:

90b04a8fcdf24f39034a47d003e725667d57043e870b41a3cee22df0848bbe2c

Автономная некоммерческая организация высшего образования

«ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА»



ПРИЛОЖЕНИЕ 5 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

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

**МЕТОДОЛОГИЯ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В СРЕДОВОМ
ДИЗАЙНЕ**

Образовательная программа
Средовой дизайн

Направление подготовки
54.04.01 Дизайн

Уровень высшего образования
Магистратура



Разработчик оценочных средств:

– Кулапова Елизавета Антоновна, преподаватель кафедры Дизайна среды

© Кулапова Елизавета Антоновна

© АНО ВО «Институт
современного искусства»



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

ФОС включает в себя:

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

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

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



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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

Код и содержание компетенции

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

**Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения).
Критерии оценивания**



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

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

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

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

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

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



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

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



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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

2.1. Методические материалы по проведению текущего контроля

2.1.1. Формы текущего контроля

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

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

- на занятиях;
- по результатам выполнения заданий;
- по результатам проверки качества творческих работ;

Формами текущего контроля по дисциплине являются: устные опросы, отчеты посещения выставок и практик на предприятиях, творческие работы, проверка самостоятельной работы.

2.2. Методические материалы по проведению промежуточной аттестации

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

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



2.2.1. Процедура ЭКЗАМЕНА (1, 3 семестры при очной форме обучения; 1, 3, 5 семестры при очно-заочной форме обучения); ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА (2 семестр при очной форме обучения; 2,4 семестр при очно-заочной форме обучения)

2.2.1.1. Форма промежуточной аттестации

Формами промежуточной аттестации является дифференцированный зачет, который проводится в форме тестирования и собеседования по представленным творческим работам. На тестирование отводится 15-20 минут. Оценка знаний производится по 4-х балльной шкале.

2.2.1.2. Критерии и шкала оценивания

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

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

«Удовлетворительно» Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности компетенций ниже среднего, фрагментарный, разрозненный характер знаний, недостаточно точные формулировки базовых понятий, нарушающего логическую последовательность в изложении программного материала, но при этом владеющему основными разделами дисциплины, необходимыми для дальнейшего обучения и способному применять полученные знания по образцу в стандартной ситуации.

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

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



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

1 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)

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

1. Что такое средовой дизайн?
 - а) Дизайн, направленный на создание комфортного климата в помещении
 - б) Дизайн интерьеров с использованием экологически чистых материалов
 - в) **Дизайн, ориентированный на создание благоприятной среды для жизни**

2. Какие задачи решает средовой дизайн в общественных пространствах?
 - а) Учет модных тенденций и современных идей в дизайне интерьера
 - б) **Создание комфортного и безопасного пространства для всех пользователей**
 - в) Экспериментирование с нестандартными материалами и техниками

3. Что означает термин "эргономика" в контексте средового дизайна?
 - а) **Учет человеческих физиологических и психологических особенностей при разработке дизайна**
 - б) Создание пространства с учетом экологических требований
 - в) Использование природных материалов в дизайне интерьера

4. Какой метод организации креативных процессов предполагает активное использование ассоциаций и визуализацию идей?
 - а) Метод 6 шляп
 - б) **Синектика**
 - в) Метод мозгового штурма (Brainstorming)

5. Какой методологический подход включает постепенную эволюцию дизайна на основе постоянного тестирования и обратной связи от пользователей?
 - а) **Agile**
 - б) Waterfall
 - в) Ecological design (экологический дизайн)

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

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



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

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

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

1. Какое из следующих утверждений является основой средового дизайна?
 - а) Удовлетворение эстетических потребностей пользователя
 - б) Создание гармоничной среды для взаимодействия с пользователями**
 - в) Максимизация использования технических ресурсов

2. Какие из перечисленных принципов являются ключевыми в средовом дизайне?
 - а) Универсальный дизайн
 - б) Функциональность и эргономика**
 - в) Экономическая выгода

3. Какой метод организации креативных процессов основан на применении различных техник и приемов для стимулирования мышления?
 - а) Синектика**
 - б) Метод мозгового штурма (Brainstorming)
 - в) Системный анализ

4. Какой из следующих этапов методологии проектирования в средовом дизайне включает разработку прототипов и проведение тестирования?
 - а) Фаза детализации
 - б) Фаза концептуализации**
 - в) Фаза реализации

5. Какая методология проектирования в средовом дизайне является более гибкой и подходит для проектов с переменными требованиями?
 - а) Agile**
 - б) Waterfall
 - в) Ecological design (экологический дизайн)

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



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

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

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

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

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

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

б) Быстрая установка, разнообразие стилей, доступность на рынке

в) Низкая стоимость, простота обработки, высокая прочность

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

а) **Наблюдение и интервьюирование пользователей**

б) Математические модели и алгоритмы

в) Прогнозирование погодных условий

3. В чем заключается практическая ценность средового дизайна?

а) Создание комфортных и эстетически привлекательных пространств

б) Снижение затрат на энергию и ресурсы

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

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

а) Стилистическое решение и модные тенденции

б) Желания и предпочтения дизайнера

в) **Культурные и социальные особенности**

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

а) Метод 6 шляп



б) Метод Дельфи

в) Синектика

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

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

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

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

2 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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

1. Какой из показателей характеризует энергетическую эффективность средового дизайна?

а) Уровень шума в помещении

б) Расход энергии на освещение и отопление

в) Количество использованных материалов

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

а) Декоративное оформление стен и потолков

б) Создание иллюзий и игр со светом

в) Визуальное увеличение пространства и усиление естественного освещения

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

а) Договор на выполнение строительных работ

б) Проектная документация

в) Технический паспорт объекта

4. Какие задачи решает авторский надзор?

а) Контроль за соответствием строительных работ проектной документации



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

3. Кто может выполнять функции авторского надзора?

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



4. Какие аспекты нужно учитывать при выборе мебели для средового дизайна?
- а) Простота сборки, удобство транспортировки, продолжительность срока службы
 - б) Цветовая гамма, дизайнерская фирма, цена
 - в) **Эргономика, качество материалов, стиль**

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

а) Учет человеческих физиологических и психологических особенностей при разработке дизайна

б) Создание пространства с учетом экологических требований

в) Использование природных материалов в дизайне интерьера

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

а) Стилистическое решение и модные тенденции

б) Желания и предпочтения дизайнера

в) Культурные и социальные особенности

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

а) Синектика

б) Метод мозгового штурма (Brainstorming)

в) Метод 6 шляп

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

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

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

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

3 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)

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

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

а) Синектика



- б) Метод Дельфи
в) Системный анализ
2. Какое из следующих утверждений является основой средового дизайна?
а) Удовлетворение эстетических потребностей пользователя
б) Создание гармоничной среды для взаимодействия с пользователями
в) Максимизация использования технических ресурсов
3. Какие документы должны быть оформлены по результатам контроля за гарантийным сроком эксплуатации?
а) Акт о выполнении гарантийных обязательств, заключение о соответствии объекта требованиям
б) Смета на ремонтные работы, договор на продление гарантийного срока
в) Технический паспорт объекта, планы земельного участка
4. Какая из следующих методологий проектирования в средовом дизайне акцентирует внимание на долговременном воздействии на окружающую среду?
а) Ecological design (экологический дизайн)
б) User-centered design (дизайн, ориентированный на пользователя)
в) Universal design (универсальный дизайн)
5. Какой метод организации креативных процессов подразумевает разделение мышления на разные роли?
а) Синектика
б) Метод 6 шляп
в) Метод мозгового штурма (Brainstorming)

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

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

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

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

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



1. Какая роль у природного освещения в средовом дизайне?
 - а) Создание комфортного и здорового окружающего пространства
 - б) Увеличение энергоэффективности помещения**
 - в) Подчеркивание архитектурных деталей интерьера

2. Какие элементы декора могут использоваться в средовом дизайне для создания атмосферы?
 - а) Растения, картины, текстиль, светильники**
 - б) Искусственные цветы, пластилин, стекло
 - в) Пластиковые фигуры, металлические конструкции, стеклянные столы

3. Какие работы могут быть выполнены в рамках гарантийного срока эксплуатации для устранения дефектов или недостатков?
 - а) Ремонт повреждений, замена неисправных элементов**
 - б) Перепланировка объекта, изменение его функционального назначения
 - в) Повышение энергоэффективности, модернизация систем коммуникаций

4. Какой метод организации креативных процессов основан на анализе проблемы с разных точек зрения?
 - а) Метод мозгового штурма (Brainstorming)
 - б) Метод 6 шляп**
 - в) Техника "мыльного пузыря"

5. Какие факторы нужно учитывать при выборе отделочных материалов для средового дизайна?
 - а) Возможность самостоятельной укладки, разнообразие цветов
 - б) Стоимость, доступность, эксклюзивность
 - в) Экологичность, эстетика, долговечность**

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

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

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

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

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по



дескриптору «знать»

1. Что такое "акустический комфорт" в средовом дизайне?
 - а) **Обеспечение оптимальных условий звукопоглощения и звукоизоляции в помещении**
 - б) Использование музыкальных инструментов для создания настроения в интерьере
 - в) Создание звуковых эффектов с помощью акустических систем

2. Какие меры могут быть приняты в случае выявления дефектов или недостатков в период гарантийного срока эксплуатации?
 - а) Пересмотр сметы на строительство, изменение проектной документации
 - б) **Устранение дефектов за счет исполнителя, возмещение ущерба заказчику**
 - в) Приостановка эксплуатации объекта, перенос сроков гарантийного обслуживания

3. Какой метод организации креативных процессов предполагает использование случайных слов или предметов для стимулирования мышления?
 - а) Метод 6 шляп
 - б) **Синектика**
 - в) Метод мозгового штурма (Brainstorming)

4. Какое из следующих утверждений наиболее точно описывает интерактивные методы проектирования в средовом дизайне?
 - а) Процесс проектирования разделен на последовательные фазы
 - б) **Процесс проектирования включает множество циклов обратной связи**
 - в) Процесс проектирования базируется на математических моделях

5. Какие основные параметры объекта должны быть проверены в ходе контроля за гарантийным сроком эксплуатации?
 - а) **Наличие дефектов и повреждений, соответствие выполненных работ проектной документации**
 - б) Соответствие объекта земельному участку, наличие разрешения на эксплуатацию
 - в) Стоимость ремонтных работ, сроки гарантийного обслуживания

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

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

Задачи для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по



дескриптору «владеть»

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

4 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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

1. Какие основные параметры объекта должны быть проверены в ходе авторского надзора?
 - а) **Качество выполнения строительных работ, соответствие используемых материалов требованиям**
 - б) Соответствие объекта земельному участку, наличие разрешения на строительство
 - в) Стоимость строительства, сроки выполнения работ

2. Какие работы могут быть выполнены в рамках гарантийного срока эксплуатации объекта?
 - а) **Устранение дефектов, ремонт повреждений**
 - б) Перепланировка объекта, изменение его функционального назначения
 - в) Повышение энергоэффективности, модернизация систем коммуникаций

3. Какие документы должны быть предоставлены заказчиком для проведения контроля за гарантийным сроком эксплуатации объекта?
 - а) **Гарантийные талоны, акты выполненных работ**
 - б) Планы земельного участка, технический паспорт объекта
 - в) Договор на выполнение строительных работ, смета на строительство

4. Какой период времени обычно охватывает гарантийный срок эксплуатации объекта?
 - а) 3 года
 - б) 1 год
 - в) **5 лет**

5. Какой методологический подход основан на анализе требований пользователя и контекста среды?
 - а) **User-centered design (UCD)**
 - б) Agile
 - в) Waterfall



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

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

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

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

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

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

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

2. Какие из следующих сфер применения имеет средовой дизайн?

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

3. Какая роль у пользователя в средовом дизайне?

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

5 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)

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

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

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

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

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



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

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

б) Технические, экономические и юридические факторы

в) Психологические, социологические и культурные факторы

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

а) Этап планирования

б) Этап разработки

в) **Этап концептуализации**

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

а) Метод мозгового штурма (Brainstorming)

б) Метод 6 шляп

в) **Синектика**

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

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

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

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

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

1. Какова цель технического проектирования в средовом дизайне?

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

б) Определить требования к функциональным характеристикам

в) Создать технические чертежи и спецификации

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



а) Адаптивная стратегия

б) Ресурсно-экоэффективная стратегия

в) Производственная стратегия

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

а) Universal design (универсальный дизайн)

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

в) Sustainable design (устойчивый дизайн)

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

а) Комплексность проекта и требования пользователей

б) Временные и бюджетные ограничения

в) Все перечисленное

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

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

б) Agile

в) Sustainable design (устойчивый дизайн)

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

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

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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