

Кафедра

Дизайн

Б1.В.02

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Мультимедийный проект</i>
По направлению подготовки	54.03.01 <i>«Дизайн»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>Графический дизайн</i>
Форма обучения	<i>Очная</i>

Оценочные материалы (средства) дисциплины
рассмотрены (актуализированы) и утверждены
на заседании кафедры «Дизайн»

Протокол № 10 от «08» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой

Вишневская Елена Владимировна

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Графический дизайн» в процессе обучения по дисциплине «Мультимедийный проект» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ПК-2 Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием художественных средств, компьютерной графики и технических средств	ПК-2.3. Разрабатывает эталонные образцы объекта дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств	Знать: приемы анализа и выявления требований выполнения мультимедийного дизайн-проекта - способ синтеза для определения оптимального решения задачи, исходя из требований к дизайн-проекту и возможностей мультимедиа; Уметь: Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов мультимедиа; Владеть: навыками разработки эталонных образцов объектов дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств. мультимедиа;	Тема 1-2	Устный опрос. Проверка выполненных заданий
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления авторского проекта	ПК-3.1. Осуществляет выбор технологических решений и современных цифровых технологий для изготовления авторского проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Знать: Профессиональная терминология в области дизайна мультимедиа; -Нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации мультимедиа; Уметь: Применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве мультимедиа; Владеть: проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям	Тема 3	Проверка выполненных заданий

	ПК-3.2. Осуществляет обоснование методов проектирования авторского объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для дальнейшего изготовления, в том числе с использованием цифровых технологий	Знать: Технологические процессы производства в области мультимедиа, упаковки, кино и телевидения Уметь: Оценка качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, мультимедиа; идентификации и коммуникации; Владеть: Подведение итогов результата проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, мультимедиа; идентификации и коммуникации	Тема 4	Проверка выполненных заданий, в том числе итогового творческого задания Проверка практической части курсового проекта

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Список вопросов для проведения устных опросов

Тема 1. Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа

Технология создания презентации.

Технология создания анимационного ролика.

Технология создания видеоролика.

Технология создания статичного сайта.

Технология создания динамичного сайта.

Технология настройки демонстрации презентации.

Технология обработки и анимирования цифровой фотографии.

Тема 2 Возможности мультимедиа для обеспечения коммуникации в рамках решения творческих задач

Технология обработки звукового файла.

Технология обработки видео.

Технология продвижения сайта.

Технология публикации информации.

Технология хранения информации.

Технология структурирования информации.

Технология создания электронного учебника.

Критерии оценивания устного опроса:

- оценка «отлично» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;

- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;

- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их обсуждении.

Список типовых практических заданий

Тема 1. Презентационная интерактивная среда, разрабатываемая средствами мультимедиа

Цель: Изучение особенностей проектирования презентационной интерактивной среды.

Задача: Разработка элементов мультимедийного продукта на базе After Effect

Технология работы:

Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать последовательно систему аналогов

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею
- Техника выполнения: На компьютере с применением графических редактора
- Разработать итоговый вариант
- Техника выполнения: презентация
- Представить результат работы над заданием

Результат практического задания:

Разработка элементов мультимедийного продукта на базе After Effect

Тема 2. Возможности мультимедиа для обеспечения коммуникации в рамках решения творческих задач.

Цель: Разработка типовых технологий создания элементов мультимедийного продукта для сайта

Задача: Разработка элементов мультимедийного продукта для сайта на базе After Effect

Технология работы: Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать последовательно систему аналогов

Разработать последовательно серию работ

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею - предварительное эскизирование на бумаге: на компьютере с применением графических редакторов - презентация
- Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация
- Разработать итоговый вариант
- Представить результат работы над заданием

Результат практического задания:

Графическое решение элементов мультимедийного продукта для сайта на базе After Effect
страницы сайта по выбранной теме.

Тема 3. Изучение языков и знаковых средств проектирования мультимедийных продуктов.

Цель: Использование графических элементов при проектировании мультимедийных продуктов.

Задача: Проектное решение мультимедийных продуктов с использованием графических символов на базе After Effect

Технология работы: Тема определяется обучающимся индивидуально

Разработать последовательно систему аналогов

Разработать последовательно серию работ

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею - предварительное эскизирование на бумаге: на компьютере с применением графических редакторов - презентация

- Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация
- Разработать итоговый вариант
- Представить результат работы над заданием

Результат практического задания

Проектное решение мультимедийных продуктов с использованием графических символов на базе After Effect. Сложная композиция в которой используется графика в сочетании с текстом. Макет выполняется в графическом редакторе.

Тема 4. Формы проектной организации работ, применяемые при разработке сетевых и мультимедийных проектов.

Практическое итоговое задание

Цель: Разработка структуры комплексного творческого мультимедийного проекта по выбранной теме

Задача: Создать мультимедийные продукт:

н-р энциклопедия, учебное интерактивное пособие, обучающие программы, развивающие программы, игры на базе After Effect.

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею - предварительное эскизирование на бумаге: на компьютере с применением графических редакторов - презентация
- Техника выполнения: ручная графика полиграфия, векторная графика, фотография, презентация
- Разработать итоговый вариант
- Представить результат работы над заданием

Результат итогового практического задания:

Мультимедийный творческий проект Макет выполняется в графическом редакторе.

Критерии оценивая практических заданий

- оценка «отлично» выставляется студенту, если задание текущего контроля выполнено в полном объеме и без ошибок
- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля почти в полном объеме с несущественными ошибками
- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками
- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не выполнил задания текущего контроля

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО РЕЗУЛЬТАТАМ ВЫПОЛНЕНИЯ КУРСОВОГО ПРОЕКТА

Цель курсовой работы заключается в применении полученных теоретических знаний и практических навыков для решения исследовательских задач, курсовая работа позволяет оценить умение студента использовать профессиональную терминологию, умение выстраивать логическую связь материала, умение работать со специальной, научной литературой, аналитически подходить к решению задач дизайн- проектирования, подбирать визуальный материал.

Примерный перечень тем курсовых проектов

- 1.Технология обработки звукового файла.
- 2.Технология обработки видео.
- 3.Технология продвижения сайта.
- 4.Технология публикации информации.
- 5.Технология хранения информации.
- 6.Технология структурирования информации.
- 7.Технология создания электронного учебника.

Общие требования к курсовому проекту

1. Курсовой проект полностью раскрывает тему.
2. Структура курсового проекта логично выстроена.

3. Сопровождающая курсовой проект презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет курсовой проект.
4. Выступающий уложился в регламент.
5. Текст курсового проекта оформлен в соответствии с требованиями.

Требования к структуре курсового проекта

1. Название курсового проекта
2. Актуальность, цели, задачи
3. Новизна
4. Мотивация
5. Теоретические основы по теме курсового проекта
6. Практическая работа по теме курсового проекта
7. Заключение
8. Используемая литература

Требования к презентации курсового проекта

Основными принципами при составлении компьютерной презентации являются лаконичность, ясность, уместность, сдержанность, наглядность (подчеркивание ключевых моментов), запоминаемость (разумное использование ярких эффектов).

Основные требования к презентации

- каждый слайд должен иметь заголовок;
- количество текста на слайде должно быть оптимально минимальным;
- не рекомендуется применять анимацию (только в крайнем случае); динамическая анимация эффективна тогда, когда в процессе выступления происходит логическая трансформация существующей структуры в новую структуру;
- для управления презентацией рекомендуется использовать интерактивные кнопки (вперед-назад), автоматический режим лучше избегать.

Рекомендуемая структура презентации.

1. Титульный слайд: Тема доклада, Ф.И.О. студента, направление подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль Графический дизайн.
2. Актуальность, цели, задачи.
3. Новизна. Мотивация
4. Материалы основного содержания
5. Заключение

Рекомендации к выступлению по теме курсового проекта

Максимальное время выступления – 15 минут. Рекомендуемое время – 10 минут.

В тексте выступления необходимо обосновать актуальность темы, раскрыть проблемные места. Темп выступления должен быть достаточно быстрым («бодрым»), поскольку внимание аудитории удерживается не более 10–12 минут, и в то же время необходимо как можно полнее представить результаты работы.

В процессе выступления обучающийся демонстрирует презентацию на экране. Затем выступающему задаются вопросы, на которые он обязан дать полные и исчерпывающие ответы. Грамотные и уверенные ответы на вопросы позволяют определить самостоятельность разработки и профессиональный кругозор выступающего.

Критерии оценивания курсовых проектов и выступлений:

- оценка «отлично» выставляется студенту, если курсовой проект полностью раскрывает тему, структура курсового проекта логично выстроена, обучающийся хорошо ориентируется в материале и тексте курсового проекта, в основном рассказывает (а не читает), отвечает на дополнительные вопросы; сопровождающая курсовой проект презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет курсовой проект, выступающий уложился в регламент, текст курсового проекта оформлен в соответствии с требованиями;

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если курсовой проект в целом раскрывает тему, но остаются не освещенные стороны вопросы, не на все дополнительные вопросы обучающийся может

дать ответ; структура курсового проекта логично выстроена, текст курсового проекта обучающийся, в основном рассказывает (а не читает); презентация выполнена в соответствии с требованиями, но есть ряд замечаний по ее оформлению, курсовой проект и презентация дополняют друг друга, выступающий уложился в регламент;

• оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если его курсовой проект не раскрывает тему в достаточной мере, не отвечает на дополнительные вопросы; к оформлению курсового проекта много замечаний; презентация выполнена не по требованиям, курсовой проект дублирует презентацию, а не дополняет ее, студент не укладывается в регламент или наоборот;

• оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если курсовой проект отсутствует или курсовой проект совсем не раскрывает тему, не оформлен по требованиям; отсутствует презентация или презентация не соответствует более половины требованиям.

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Список вопросов для проведения экзамена

1. Стандарты и средства компьютерного представления текстов.
2. Текст и его составные части.
3. Шрифт - гарнитура, кегль, начертание, насыщенность, пропорциональность, кернинг, трекинг, типы шрифтов - растровые, контурные, алгоритмические, формат True Type, Type 1.
4. Абзац и формат страниц.
5. Создание текстовых материалов, использование баз данных, сканирование документов с последующим распознаванием изображения, кодировка символов - стандарт ASCII, стандарт OEM, стандарт ANSI, стандарт UNICODE, текстовые редакторы, форматы документов текстовых документов.
6. Стандарты и средства компьютерного представления аудиоинформации, программное обеспечение для работы с аудио.
7. Аналоговая звукозапись, цифровая аудиозапись, система звучания, шумы, системы улучшения звука, звуковое разрешение, частота дискретизации.
8. Кодеки, стандартные кодеки, хранение звука, основные стандарты звуковых файлов, основные системы синтеза звука, основные способы записи звука, программы-рекордеры.
9. Редактирование и монтаж звуковых фрагментов, фильтры и эффекты, программы-секвенсоры, программы-нотаторы, однопоточная/многопоточная запись, хранение и воспроизведение Midi-данных.
10. Стандарты и средства компьютерного представления видеоинформации (рисунки/анимация/видео), программное обеспечение для работы с видеоинформацией.
11. Понятие о компьютерной графике. Область применения и классификация.
12. Аппаратное и программное обеспечение.
13. Основные понятия компьютерной графики.
14. Графические файлы и графические данные. Цветовые модели. Пиксели и точки.
15. Хранение графических данных. Классификация графических форматов.
16. Организация растровых файлов.
17. Организация векторных файлов.
18. Метафайлы. Сжатие графических данных. Наиболее популярные растровые, векторные форматы и метафайлы; преобразование форматов. Обзор программного обеспечения.
19. Анимация физических объектов, обзор программного обеспечения.
20. Видеосигналы. Видеостандарты. Видеоформаты. Сжатие видео-данных.
21. Создание и редактирование видеоизображений.
22. Хранение и воспроизведение видеоизображений. Обзор программного обеспечения.
23. Стандарты и средства компьютерного представления сценариев (скриптов) работы с мультимедиа-информацией.
24. Элементы прикладной композиции.
25. Использование авторских систем (authoring system) для разработки презентаций и обучающих курсов (HyperMethod, Macromedia Director, Power Point, WebCT), языки описания сценариев.
26. Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.

27. Мультимедийный продукт. Диалоговый режим работы.
28. Видео- и аудио-эффекты. Программные продукты, используемые для разработки мультимедиа-приложений.
29. Этапы и технология создания мультимедиа-продуктов.
30. Перспективы развития мультимедиа.
31. Создание мультимедийного продукта средствами языков программирования.
32. Инструментальные средства создания мультимедийного продукта Director, MultiMedia Creator, Author Ware Professional, а также дополнительные программные продукты - PhotoShop (обработка картинок).
33. Adobe Premier или VStudio2 (обработка видеоклипов), Macromedia Flash.
34. Основные принципы и этапы создания мультимедийного проекта.
35. Мультимедийные продукты образовательного назначения: энциклопедии, обучающие программы, развивающие программы, игры.
36. Требования к мультимедийным продуктам образовательного назначения: качество и достоверность излагаемого материала, качество графического материала, звуковое сопровождение, наличие видеоматериалов и их качество, интерактивные возможности, дружеский интерфейс.
37. Разработка мультимедийного продукта образовательного назначения на базе приложений Microsoft Office.
38. Педагогические технологии с использованием мультимедиа.
39. Технологии электронного тестирования, рейтингового контроля и педагогического мониторинга.
40. Разработка типовых технологий создания электронных изданий учебного назначения.

Компетенция **ПК-2** – Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием художественных средств, компьютерной графики и технических средств

Индикатор **ПК 2.3** Разрабатывает эталонные образцы объекта дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств

Обучающийся знает: приемы анализа и выявления требований выполнения мультимедийного дизайн-проекта

- способ синтеза для определения оптимального решения задачи, исходя из требований к дизайн-проекту и возможностей мультимедиа;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

Компетенция **ПК-3** – Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления авторского проекта

Индикатор **ПК 3.1** – Осуществляет выбор технологических решений и современных цифровых технологий для изготовления авторского проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

Обучающийся знает: Профессиональная терминология в области дизайна мультимедиа;

-Нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации мультимедиа;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

Индикатор **ПК 3.2** Осуществляет обоснование методов проектирования авторского объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для дальнейшего изготовления, в том числе с использованием цифровых технологий

Обучающийся знает: Технологические процессы производства в области мультимедиа, упаковки, кино и телевидения

Уметь: Оценка качества изготовления

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Компетенция **ПК-2** –. Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием художественных средств, компьютерной графики и технических средств

Индикатор **ПК 2.3** Разрабатывает эталонные образцы объекта дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств

Обучающийся умеет Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов мультимедиа;

Обучающийся владеет навыками разработки эталонных образцов объектов дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств. мультимедиа;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме

Компетенция **ПК-3** –. Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления авторского проекта

Индикатор **ПК 3.1** – Осуществляет выбор технологических решений и современных цифровых технологий для изготовления авторского проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

Обучающийся умеет; Применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве мультимедиа;

Обучающийся владеет : проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в работе по теме

Индикатор **ПК 3.2** Осуществляет обоснование методов проектирования авторского объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для дальнейшего изготовления, в том числе с использованием цифровых технологий

Обучающийся умеет Оценка качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, мультимедиа; идентификации и коммуникации;

Обучающийся владеет Подведение итогов результата проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, мультимедиа; идентификации и коммуникации

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

Экзаменационный билет состоит из одного теоретического вопроса и одного практического задания:

Тольяттинская академия управления	Дисциплина Цифровые технологии в дизайне
Вариант 1	
1.Разработка типовых технологий создания электронных изданий учебного назначения 2.практическое комплексное задание (просмотра всего состава работ – практических заданий, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля).	

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен

экзамен в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения экзамена учебным планом не предусмотрено. Экзамен проводится в форме письменного ответа на вопрос и просмотра всех выполненных практических заданий (всего состава практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену). В ходе промежуточной аттестации (экзамен) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля) в систему оценки знаний осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Письменный ответ на вопрос: вопросы к экзамену представлены в п.3 и сформулированы в экзаменационном билете.

Практическое задание на экзамене - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в сложных ситуациях навыки. Полный ответ на теоретический вопрос.

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в сложных ситуациях навыки. Полный ответ на теоретический вопрос.

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

• оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-2 – Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием художественных средств, компьютерной графики и технических средств Индикатор ПК 2.3 – Разрабатывает эталонные образцы объекта дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств					
Знать: приемы анализа и выявления требований выполнения мультимедийного дизайн-проекта - способ синтеза для определения оптимального решения задачи, исходя из требований к дизайн-проекту и возможностей мультимедиа;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов мультимедиа;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельные и осознанно выполняемые умения
Владеть: навыками разработки эталонных образцов объектов дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств. мультимедиа;	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ПК-3 – Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления авторского проекта Индикатор ПК 3.1 – Осуществляет выбор технологических решений и современных цифровых технологий для изготовления авторского проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации					
Знать: Профессиональная терминология в области дизайна	Не знает	Фрагментарные	Общие, но не	Сформированные, но	Сформированные

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
мультимедиа; -Нормативные документы в области качества объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации мультимедиа;		знания	структури рованные знания	содержащ ие отдельные пробелы знания	системати зированные и прочные знания
Уметь: Применять показатели и средства контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве мультимедиа;	Не умеет	Частично освоенны е умения	В целом освоенные , но не подкрепля емые знаниями и самостоят ельностью выполнени я умения	В целом сформиров анные и самостояте льно выполняем ые, но не всегда интеллекту ально обоснован ные умения	Успешно сформиро ванные, самостоят ельно и осознанно выполняе мые умения
Владеть: проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации по выбранным показателям	Не владеет	Фрагмен тарно сформир ованные навыки	В целом сформиров анные, но выполняе мые на элементар ном уровне навыки	Сформиро ванные, но не устойчивы е в сложных ситуациях навыки	Успешно сформиро ванные, устойчивы е, технологи чески грамотно выполняе мые навыки
Компетенция ПК-3 — Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления авторского проекта Индикатор ПК 3.2. –Осуществляет обоснование методов проектирования авторского объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации для дальнейшего изготовления, в том числе с использованием цифровых технологий					
Знать: Технологические процессы производства в области мультимедиа, упаковки, кино и телевидения	Не знает	Фрагмен тарные знания	Общие, но не структури рованные знания	Сформиро ванные, но содержащ ие отдельные пробелы знания	Сформиро ванные системати зированные и прочные знания
Уметь: Оценка качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, мультимедиа;идентификации и коммуникации;	Не умеет	Частично освоенны е умения	В целом освоенные , но не подкрепля емые знаниями и самостоят ельностью выполнени я умения	В целом сформиров анные и самостояте льно выполняем ые, но не всегда интеллекту ально обоснован ные	Успешно сформиро ванные, самостоят ельно и осознанно выполняе мые умения

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
				умения	
Владеть: Подведение итогов результата проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, мультимедиа; идентификации и коммуникации	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки

5.ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

Н.С. Карпенко, доцент


(подпись)

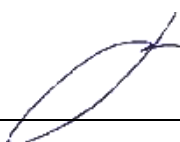
Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент


(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент


(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина


(подпись)

Начальник ООУП

С.В. Фирсова


(подпись)