

Б1.В.ДВ.05.02

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Сценарное моделирование</i>
По направлению подготовки	<i>54.03.01 «Дизайн»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>Графика компьютерных игр и анимация</i>
Форма обучения	<i>Очная</i>

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

Протокол заседания № 9 от «18» мая 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» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. N 1015 (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы по направлению подготовки) «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «Сценарное моделирование» 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 и темы)	Оценочное средство
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Знать: - основы создания шейдеров, рендера, композитинга Уметь: - использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения на основе приемов сценарного моделирования Владеть: - навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе приемов сценарного моделирования	Семестр 8 Тема 1. Художественно-образное моделирование предметного мира Тема 2. Сценарное моделирование	Устный опрос по темам 1, 2
ПК-4 Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики	ПК-4.1 Применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта	Знать: - производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований к 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Уметь: - применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работы по производству визуального эффекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Владеть:	Семестр 8 Тема 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа	Устный опрос по теме 3 Проверка выполненных практических заданий по теме 3

		- навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работы по производству визуального эффекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования		
	ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно - технологическ их решений в процессе создания объектов дизайна	Знать: - технологии создания приемов и способов художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр; Уметь: - определять несоответствия промежуточных результатов работ по воплощению творческого замысла в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Владеть: - навыками контроля и приемки разработанных художественно-технологических решений в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования	Семестр 8 Тема 3. Использовани е в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа	Устный опрос по теме 3 Проверка выполненных практических заданий по теме 3
ПК-5 Способен внедрять новые технологическ их решения в процессы разработки дизайн-проекта	ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде	Знать: - современные технологии процесса разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Уметь: - применять стратегические и тактические методы анализа и планирования процесса технологического сопровождения разработки дизайн-проекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Владеть: - навыками оценки материально-технической базы организации и её использования в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования	Семестр 8 Тема 3. Использовани е в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа	Устный опрос по теме 3 Проверка выполненных практических заданий по теме 3

	<p>ПК-5.2 Обеспечивает создание приемов и способов художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде</p>	<p>Знать: - производственные этапы создания художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Уметь: - выстраивать эффективные коммуникации между сотрудниками разных подразделений организации и создавать приемы и способы художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования; Владеть: - навыками внедрения новых и совершенствования существующих технологических решений для оптимизации работы подразделения по созданию художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования.</p>	<p>Семестр 8 Тема 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа</p>	<p>Устный опрос по теме 3 Проверка выполненных практических заданий по теме 3</p>
--	---	---	---	--

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

Перечень типовых вопросов к устному опросу

1. Что такое дизайн?
2. Дайте определение дизайну, как предметному творчеству.

3. Дизайн предметно-пространственной среды.
4. Дизайн в информационной среде.
5. Объект дизайна.
6. Цель дизайна.
7. Предмет дизайна.
8. Вещь и дизайн.
9. Вещь и культура.
10. Вещь и цивилизация
11. Культура и цивилизация
12. Дизайн и культура
13. Дизайн и цивилизация
14. Что такое стиль?
15. Из чего складывается понятие стиль?
16. Разделение искусства и техники
17. Современные тенденции в дизайне
18. Применение стилей и направлений в мультимедийном дизайне
19. Дизайн в медиапространстве. Гейм дизайн
20. Роль истории дизайна в проведении предпроектного анализа при разработке дизайн-проектов
21. Графический дизайн
22. Экспозиционный дизайн
23. Функционализм
24. Арт дизайн
25. Дизайн выставочных экспозиций
26. Web-дизайн
27. Промышленный дизайн
28. Анимация
29. Дизайн интерьера
30. Ландшафтный дизайн
31. Художественно-образное проектирование
32. Художественно-образное моделирование
33. Понятие "Культурный образец"
34. Понятие "Смыслообразование"
35. Инновационное проектирование
36. Аналоговое проектирование

37. Композиционное формообразование
38. 3D дизайн
39. 3d печать
40. Инженерное моделирование

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 тем для подготовки докладов эссе

1. Исторический обзор основных этапов развития дизайна.
2. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Брендинг города"
3. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Рекламная продукция для театра"
4. Исследование современного состояния дизайна в различных видах деятельности "Разработка демоверсии игры для мобильного приложения"
5. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Дизайн-концепт рекламной кампании"
6. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Разработка дизайна настольной игры"
7. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Дизайн и иллюстрация детского издания"
8. Исследование современного состояния дизайна в различных видах деятельности "Дизайн-концепт современной выставки"
9. Исследование современного состояния дизайна в различных видах деятельности "Арт-проект выставки"
10. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Детское полиграфическое издание"
11. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Дизайн иллюстрированного издания"
12. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Оформление виртуальной витрины отеля"
13. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Фирменный стиль для фестиваля"
14. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Дизайн-концепт формирование имиджа организации"
15. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Оформление витринного пространства средствами графического дизайна"
16. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Создание анимационного видео-клипа"

17. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Полиграфическая продукция фотопроекта"
18. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Применение патерна в графическом оформлении интерьера"
19. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Дизайн-концепт визуализация сценографии к спектаклю"
20. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Серия графических патернов для проекта на социальную тему"
21. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Создание серии объемных панно средствами графического дизайна"

22. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Разработка дизайна мобильного приложения по предоставлению медицинских услуг"
23. Исследование аналогов по теме дизайн-проекта "Дизайн и верстка книги с элементами анимации"
24. Исследование аналогов по теме дизайн-проекта "Дизайн печатной и электронной книги"
25. Исследование аналогов по теме дизайн-проекта "Дизайн-концепт анимационного ролика"

Перечень типовых практических заданий

Тема 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа

Цель: Изучение исторических культурных образцов и анализ, и практическое применения в современном медиадизайне.

Задача: Используя метод анализа культурных образцов построить сценарий с проектируемым объектом.

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею на компьютере с применением графических редакторов
- Техника выполнения: презентация
- Представить результат работы над заданием

Результат практического задания

Презентация или ролик по обзору стилей в дизайне.

Критерии оценивания 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

Самостоятельная работа обучающихся

В рамках данной учебной дисциплины обучающиеся выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала, подготовки к практическим занятиям, в том числе итогового творческого задания, подготовки к промежуточной аттестации.

Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к

ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

ЭКЗАМЕН – 8 СЕМЕСТР

Список вопросов для подготовки к экзамену:

1. Что такое дизайн?
2. Дайте определение дизайну, как предметному творчеству.
3. Дизайн предметно-пространственной среды.
4. Дизайн в информационной среде.
5. Объект дизайна.
6. Цель дизайна.
7. Предмет дизайна.
8. Вещь и дизайн.
9. Вещь и культура.
10. Вещь и цивилизация
11. Культура и цивилизация
12. Дизайн и культура
13. Дизайн и цивилизация

14. Что такое стиль?
15. Из чего складывается понятие стиль?
16. Разделение искусства и техники
17. Современные тенденции в дизайне
18. Применение стилей и направлений в мультимедийном дизайне
19. Дизайн в медиапространстве. Гейм дизайн
20. Роль истории дизайна в проведении предпроектного анализа при разработке дизайн-проектов
21. Графический дизайн
22. Экспозиционный дизайн
23. Функционализм
24. Арт дизайн
25. Дизайн выставочных экспозиций
26. Web-дизайн
27. Промышленный дизайн
28. Анимация
29. Дизайн интерьера
30. Ландшафтный дизайн
31. Художественно-образное проектирование
32. Художественно-образное моделирование
33. Понятие "Культурный образец"
34. Понятие "Смыслообразование"
35. Инновационное проектирование
36. Аналоговое проектирование
37. Композиционное формообразование
38. 3D дизайн
39. 3d печать
40. Инженерное моделирование

Компетенция ПК-3

Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор ПК-3.2

Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта

Обучающийся знает:

- основы создания шейдеров, рендера, композитинга

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по темам 1. Художественно-образное моделирование предметного мира, 2. Сценарное моделирование; по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

Компетенция ПК-4

Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

Индикатор ПК-4.1

применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта

Обучающийся знает:

- производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований к 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа; по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

Компетенция ПК-4

Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

Индикатор ПК- 4.2.

обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна

Обучающийся знает:

- технологии создания приемов и способов художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа; по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК - 5.1

Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде

Обучающийся знает:

- современные технологии процесса разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа; по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК - 5.2

Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде

Обучающийся знает:

- производственные этапы создания художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3. Использование в

дизайне "культурного образца" в создании проектного образа; по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

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.

Компетенция ПК-3

Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта

Обучающийся умеет:

- использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения на основе приемов сценарного моделирования;

Обучающийся владеет:

- навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе приемов сценарного моделирования

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения заданий по темам 1. Художественно-образное моделирование предметного мира, 2. Сценарное моделирование; по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

Компетенция ПК-4

Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

Индикатор ПК-4.1

применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта

Обучающийся умеет:

- применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работы по производству визуального эффекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования ;

Обучающийся владеет:

- навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работы по производству визуального эффекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения заданий по теме 3 Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа; по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

Компетенция ПК-4

Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

Индикатор ПК- 4.2.

обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна

Обучающийся умеет:

- определять несоответствия промежуточных результатов работ по воплощению творческого замысла в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;

Обучающийся владеет:

- навыками контроля и приемки разработанных художественно-технологических решений в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения заданий по теме 3 Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа; по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК - 5.1

Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде

Обучающийся умеет:

- применять стратегические и тактические методы анализа и планирования процесса технологического сопровождения разработки дизайн-проекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;

Обучающийся владеет:

- навыками оценки материально-технической базы организации и её использования в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения заданий по теме 3 Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа; по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК - 5.2

Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде

Обучающийся умеет:

- выстраивать эффективные коммуникации между сотрудниками разных подразделений организации и создавать приемы и способы художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;

Обучающийся владеет:

- навыками внедрения новых и совершенствования существующих технологических решений для оптимизации работы подразделения по созданию художественно- технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования.;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения заданий по теме 3 Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа; по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

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

Тольяттинская академия управления	Дисциплина Сценарное моделирование
Вариант 1	
1. Понятие "Культурный образец"	
2. Просмотр всех выполненных заданий (просмотр всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля.)	

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

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Промежуточная аттестация.

Для оценки результатов обучения по дисциплине учебным планом предусмотрен экзамен, который проводится в форме письменного ответа на вопрос и просмотра всех выполненных заданий (просмотра всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля).

При выставлении итоговой оценки за дисциплину необходимо учитывать результаты текущего контроля и критерии оценивания сформированности компетенций.

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

Просмотр всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля. Результаты выполнения практических заданий, представляемые обучающимися на просмотр:

Тема 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа

Цель: Изучение исторических культурных образцов и анализ, и практическое применения в современном медиадизайне.

Задача: Используя метод анализа культурных образцов построить сценарий с проектируемым объектом.

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею на компьютере с применением графических редакторов
- Техника выполнения: презентация
- Представить результат работы над заданием

Результат практического задания

Презентация или ролик по обзору стилей в дизайне.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5

Компетенция ПК-3

Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта

- Знать: - основы создания шейдеров, рендера, композитинга	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения на основе приемов сценарного моделирования	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, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе приемов сценарного моделирования	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-4

способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

Индикатор ПК-4.1

применяет методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта

- Знать: - производственные этапы создания и воплощения творческого замысла дизайн-проекта на основе технологических требований к 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь:	Не умеет	Частично	В целом	В целом	Успешно

- применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работы по производству визуального эффекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования ;		освоенные умения	освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работы по производству визуального эффекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования	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
<p>Компетенция ПК-4 способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики</p> <p>Индикатор ПК- 4.2. обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна</p>					
- Знать: - технологии создания приемов и способов художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - определять несоответствия промежуточных результатов работ по воплощению творческого замысла в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного	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, самостоятельно и осознанно выполняемые умения

моделирования;					
Владеть: - навыками контроля и приемки разработанных художественно-технологических решений в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;	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-5 Способен внедрять новые технологические решения в процессы разработки дизайн-проектов Индикатор ПК - 5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде					
- Знать: - современные технологии процесса разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - применять стратегические и тактические методы анализа и планирования процесса технологического сопровождения разработки дизайн-проекта в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;	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, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками оценки материально-технической базы организации и её использования в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;	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-5 Способен внедрять новые технологические решения в процессы разработки дизайн-проектов Индикатор ПК - 5.2 Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде					
- Знать: - производственные	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные	Сформированные, но	Сформированные

этапы создания художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;			ые знания	содержащие отдельные пробелы знания	систематизированные прочные знания
Уметь: - выстраивать эффективные коммуникации между сотрудниками разных подразделений организации и создавать приемы и способы художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельные выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками внедрения новых и совершенствования существующих технологических решений для оптимизации работы подразделения по созданию художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде в 2-D и 3-D анимации и графике компьютерных игр на основе приемов сценарного моделирования	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

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине

• оценка «отлично» выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания, 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. 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.

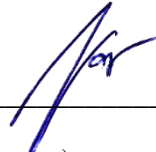
• оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он выполнил задание полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные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

• оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, 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.

5. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

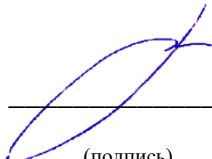
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина




(подпись)

Начальник

ООУП С.В.

Фирсова



(подпись)