

Кафедра

Дизайн

Б1.В.ДВ.04.01

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

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

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

Протокол заседания № 10 от «08» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой

Вишневская Елена Владимировна

ОГЛАВЛЕНИЕ

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ..... **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**
6. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ..... **ОШИБКА! ЗАКЛАДКА НЕ ОПРЕДЕЛЕНА.**

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 «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «ТРИЗ в дизайне» 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 решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-2.1. решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	<i>знать</i> основы специальной терминологии, классификацию и типологию основных приемов ТРИЗ <i>уметь</i> моделировать задачи ТРИЗ с применением полученных знаний в области профессиональной дизайнерской работы, связанной с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино <i>владеть</i> навыками решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино с помощью приёмов ТРИЗ,	Тема 1	Устный опрос
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	<i>знать</i> способ синтеза современных тенденций в дизайне для определения оптимального решения задачи, исходя из требований к дизайн-проекту с многослойными цифровыми изображениями на основе приёмов ТРИЗ <i>уметь</i> организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач на основе приёмов ТРИЗ <i>владеть</i> навыками обоснования соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Тема 2	Реферат Проверка выполнения практического творческого задания

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.

1. Приёмы решений по ТРИЗ
2. Изобретательская деятельность
3. История возникновения ТРИЗ
4. Базовые понятия ТРИЗ
5. Структура ТРИЗ
6. Функции ТРИЗ

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

Тема 2. Технология применения ТРИЗ в дизайне.

1. Принцип применения приемов ТРИЗ - **Принцип дробления**
2. Принцип применения приемов ТРИЗ - **Принцип объединения**
3. Принцип применения приемов ТРИЗ - **Принцип посредника**
4. Принцип применения приемов ТРИЗ - **Принцип прототипа**
5. Принцип применения приемов ТРИЗ - **Принцип дешевой долговечности взамен долговечности**

Общие требования к докладу-эссе

1. Доклад полностью раскрывает тему.
2. Структура доклада логично выстроена.
3. Сопровождающая доклад презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет доклад.
4. Докладчик уложился в регламент.
5. Текст доклада оформлен в соответствии с требованиями.

Требования к структуре доклада-эссе

1. Название доклада
2. Актуальность, цели, задачи
3. Новизна
4. Мотивация
5. Основной текст доклада
6. Заключение
7. Используемая литература

Требования к презентации доклада-эссе

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 доклада-эссе.

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 доклада обучающийся демонстрирует презентацию на экране. Затем докладчику 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 оценивая докладов-эссе и выступлений:

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если доклад полностью раскрывает тему, структура доклада логично выстроена, обучающийся хорошо ориентируется в материале и тексте доклада, в основном рассказывает (а не читает), отвечает на дополнительные вопросы; сопровождающая доклад презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет доклад, докладчик уложился в регламент, текст доклада оформлен в соответствии с требованиями;
- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если доклад в целом раскрывает тему, но остаются не освещенные стороны вопросы, не на все дополнительные вопросы обучающийся может дать ответ; структура доклада логично выстроена, текст доклада обучающийся, в основном рассказывает (а не читает); презентация выполнена в соответствии с требованиями, но есть ряд замечаний по ее оформлению, доклад и презентация дополняют друг друга, докладчик уложился в регламент;
- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если его доклад не раскрывает тему в достаточной мере, не отвечает на дополнительные вопросы; к оформлению доклада много замечаний; презентация выполнена не по требованиям, доклад дублирует презентацию, а не дополняет ее, студент не укладывается в регламент или наоборот;
- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если доклад отсутствует или доклад совсем не раскрывает тему, не оформлен по требованиям; отсутствует презентация или презентация не соответствует более половины требованиям.

Список типовых практических заданий

1. Разработать 2 D макет с обоснованием решения проектной практической задачи
Подзадачи: на основе этапов работы с применением ТРИЗ

1. Сформулировать изобретательскую задачу.
2. Определить, к какому виду противоречий она относится
3. Сформулировать идеальный конечный результат.
4. Определить, какие ресурсы, которыми вы обладаете, могут быть использованы для ее решения.
5. Применить один из приемов решений одним из методов решения.
6. Проанализировать результат

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

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Список вопросов для проведения экзамена

1. Основные понятия и определения –ТРИЗ
2. Алгоритм решения творческих изобретательских задач
3. Метод творческого развития –воображение
4. Метод творческого развития –личность
5. Метод творческого развития –коллектив
6. Развитие технических систем в дизайне
7. Понятие технической системы
8. Вепольный анализ
9. Законыразития технических систем
10. Типовые приемы устранения противоречий
11. Диверсионный анализ
12. Повышение эффективности творческого процесса
13. Методы системного анализа
14. Методы системного синтеза
15. Функционально-стоимостный анализ
16. Технологии повышения творческой активности
17. Информационный фонд в ТРИЗ
18. Информационный фонд в ТРИЗ-стандарты
19. Информационный фонд в ТРИЗ –приемы выявления противоречий
20. Информационный фонд в ТРИЗ – ресурсы
21. Информационный фонд в ТРИЗ-АРИЗ
22. Сущность метода психологическая инерция
23. Основные характеристики метода психологической инерции
24. Сущность метода мозгового штурма
25. Сущность метода морфологического анализа
26. Сущность метода ТРИЗ
27. Сущность метода фокальных объектов
28. Сущность метода эвристика
29. Сущность метода синектика
30. Сущность метода способы Папанека
31. Сущность метода АРИЗ
32. Сущность метода контрольных вопросов
33. Сущность метода опрос как гинерирование идей
34. Основные характеристики способа «Подвижные столбики»
35. Основные характеристики способа биосоциация
36. Основные характеристики способа трисоциация
37. Основные характеристики способа пробуждение новых способов мышления
38. Основные характеристики способа сценарное моделирование
39. Основные характеристики способа заимствования аналогий из области искусства
40. Основные характеристики способа перевоплощение или заимствование позиции
41. Основные характеристики способа отождествления себя с проектируемым объектом

42. Основные характеристики приема – планирование идеального проекта
43. Основные характеристики приема-реконструкция музея
44. Основные характеристики приема – включение объекта в ситуацию выставки

Компетенция **ПК-2** –. Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор **ПК 2.1** Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Обучающийся знает: основы специальной терминологии, классификацию и типологию основных приемов ТРИЗ

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

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: способ синтеза современных тенденций в дизайне для определения оптимального решения задачи, исходя из требований к дизайн-проекту с многослойными цифровыми изображениями на основе приёмов ТРИЗ

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

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Типовое практическое творческое задание

1. Разработать 2 D макет с обоснованием решения проектной практической задачи

Подзадачи: на основе этапов работы с применением ТРИЗ

1. Сформулировать изобретательскую задачу.
2. Определить, к какому виду противоречий она относится
3. Сформулировать идеальный конечный результат.
4. Определить, какие ресурсы, которыми вы обладаете, могут быть использованы для ее решения.
5. Применить один из приемов решений одним из методов решения.
6. Проанализировать результат

Компетенция **ПК-2** –. Способен решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор **ПК 2.1** Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Обучающийся умеет моделировать задачи ТРИЗ с применением полученных знаний в области профессиональной дизайнерской работы, связанной с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Обучающийся владеет навыками решения нестандартных производственных задач, связанной с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино с помощью приёмов ТРИЗ,

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

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 организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач на основе приёмов ТРИЗ

Обучающийся владеет навыками обоснования соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта

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

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

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

Тольяттинская академия управления	Дисциплина ТРИЗ в дизайне
Вариант 1	
1. Основные понятия и определения –ТРИЗ. 2. Типовое практическое творческое задание Разработать 2 D макет с обоснованием решения проектной практической задачи	

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 выполнения практического задания. 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 решать профессиональные задачи в визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино Индикатор ПК 2.1 Решает нестандартные задачи, связанные с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино					
знать основы специальной терминологии, классификацию и типологию основных приемов ТРИЗ	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
уметь моделировать задачи ТРИЗ с применением полученных знаний в области профессиональной дизайнерской работы, связанной с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	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	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
				умения	
владеть навыками решения нестандартных производственных задач, связанной с визуализацией трехмерных компьютерных сцен анимационного кино с помощью приёмов ТРИЗ	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 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 способ синтеза современных тенденций в дизайне для определения оптимального решения задачи, исходя из требований к дизайн-проекту с многослойными цифровыми изображениями на основе приёмов ТРИЗ	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
уметь организовывать и осуществлять контроль процесса распределения, выполнения и утверждения задач на основе приёмов ТРИЗ	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 обоснования соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	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. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Компетенция ПК-1 - Способен составлять проектное задание на разработку дизайн-проекта, обосновывать свои проектные предложения

Знать: основы специальной терминологии, классификацию и типологию основных приемов ТРИЗ в области программы дисциплины;

Уметь: моделировать задачи ТРИЗ с применением полученных знаний в области профессиональной дизайнерской работы

Владеть: навыками художественно-технических приёмов ТРИЗ при создании дизайн – проекта

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

1	Какое влияние на проектирование полиграфического издания оказывает модульная сетка: а) Модульная сетка не соответствует формату полиграфического издания б) Содержание полиграфического издания не влияет на построение модульной сетки в) Модульная сетка помогает в композиционной организации полиграфического издания	в
2	Существуют ли тенденции в проектировании многостраничного издания а) Современные тенденции графического дизайна влияют на проектирование многостраничного издания б) Стилизация изображения и шрифта не являются обязательным условием при проектировании многостраничного издания в) Шрифт в многостраничном издании должен быть крупным	а
3	Имеет ли значение целевая аудитория при проектировании рекламы средствами графического дизайна а) Целевая аудитория не влияет на концепцию дизайн-проекта б) Целевая аудитория является определяющей при проектировании дизайн-объекта в области рекламы в) Целевая аудитория не учитывается при формировании художественного образа дизайн-проекта в области рекламы	в
4	дизайн-проект на основе фотографии с использованием шрифта и разных приемов обработки изображения: а) Изображение обрабатывается в программах WORD б) Изображение обрабатывается в графических редакторах в) Изображение обрабатывается в технике живописи	б
5	дизайн-проект малых полиграфических форм (визитки) на основе технического задания: а) Визитная карточка должна быть формата А4 б) Визитная карточка обязательно должна быть двухсторонняя в) Визитная карточка должна содержать основную информацию о владельце	в
6	комплекс полиграфической продукции и составных элементов фирменного стиля и элементы брендбука или презентации: а) Брендбук это описание фирменного стиля с указаниями по его	в

	реализации б) Брендбук это полиграфическая продукция, содержащая рекламные материалы стороннего содержания в) Комплекс полиграфической продукции содержащее описание фирменного стиля, его элементов и правила использования	
7	Какой метод является алгоритмом для решения изобретательских задач? а) ТРИЗ б) SWOT-анализ в) PDCA-цикл г) 5 почему	а
8	Какие методы используются для решения творческих изобретательских задач? а) SWOT-анализ б) Анализ конкурентов в) Метод "6 шляп" г) Метод мозгового штурма	г
9	Какой процесс позволяет симулировать творческие идеи для решения проблем? а) Моделирование б) Анализ данных в) Эксперимент г) Прогнозирование	а
10	Что представляет собой поиск решения нестандартных проблем? а) Копирование готовых решений б) Консервативные методы в) Инновационный подход г) Стандартные алгоритмы	в

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

-----Уметь-----

Задание 1. Опишите ТРИЗ

Ответ: ТРИЗ (теория решения изобретательских задач) - методология систематического решения проблем и поиска инноваций

Задание 2. Опишите алгоритм решения творческих изобретательских задач

Ответ: Алгоритм решения творческих изобретательских задач включает в себя определение проблемы, поиск аналогий, генерацию идей, их оценку и внедрение

Задание 3. Раскройте особенности метода творческого развития –воображение

Ответ: Метод развития воображения включает в себя улучшение способности к визуализации, ассоциациям, и поиску нестандартных решений

Задание 4. Раскройте особенности метода творческого развития –личность

Ответ: Метод развития личности направлен на повышение самосознания, креативности, самодисциплины, и развитие лидерских качеств

Задание 5. Раскройте особенности метода творческого развития –коллектив

Ответ: Метод развития коллектива предполагает работу в команде, коллективное обсуждение и генерацию идей, поощрение совместной креативной работы

Задание 6. Раскройте особенности развития технических систем в дизайне

Ответ: Развитие технических систем в дизайне включает создание инновационных и функциональных продуктов, адаптацию технологий и материалов для улучшения системы

Задание 7. Раскройте особенности понятия технической системы

Ответ: Техническая система - это совокупность элементов, взаимодействующих друг с другом для достижения определенной цели или функции

Задание 8. Раскройте особенности всепольного анализа

Ответ: Метод всепольного анализа позволяет рассматривать проблему с различных сторон, учитывая разнообразные параметры и взаимосвязи

Задание 9. Опишите законы развития технических систем

Ответ: Законы развития технических систем включают закон повышения качества и закон увеличения полезности системы

Задание 10 . Опишите типовые приемы устранения противоречий

Ответ: Типовые приемы устранения противоречий включают изменение параметров, разделение противоречия на несколько составляющих, поиск компромисса или использование дополнительных каналов передачи энергии и информации

-----**Владеть**-----

Задание 1. Сформулируйте диверсионный анализ

Ответ: Диверсионный анализ - это метод анализа, направленный на исследование проблемы или ситуации путем рассмотрения ее с разных ракурсов, использования альтернативных подходов и поиска нестандартных решений. Диверсионный анализ помогает расширить кругозор, выйти за рамки обычных шаблонов мышления и найти новые пути решения задач

Задание 2. Опишите повышение эффективности творческого процесса

Ответ: Повышение эффективности творческого процесса включает в себя создание условий для стимулирования креативности и инноваций, улучшение коммуникации и коллаборации, разработку четкой организации работы, обеспечение доступа к ресурсам и инструментам для реализации идей, а также поощрение экспериментов, тестирования и обратной связи

Задание 3. Перечислите методы системного анализа

Ответ: Методы системного анализа включают SWOT-анализ (анализ сильных и слабых сторон, возможностей и угроз), анализ причинно-следственных связей, сценарный анализ, дерево решений, анализ временных рядов, ментальные карты и другие

Задание 4. Перечислите методы системного синтеза

Ответ: Методы системного синтеза направлены на создание новых систем или структур путем объединения элементов в новое целое с определенными свойствами. Примерами методов системного синтеза являются анализ иерархий, метод Фокус-групп, сканирование окружения, метод главных компонент и др

Задание 5. Перечислите функционально-стоимостный анализ

Ответ: Функционально-стоимостный анализ - это метод, который позволяет проанализировать стоимость продукта или процесса на основе функций, которые он выполняет. При этом учитывается степень эффективности выполнения каждой функции, а также затраты на ресурсы и материалы для ее реализации. Такой анализ позволяет выявить и оптимизировать структуру и затраты на различные функции продукта или процесса

Компетенция ПК-3 - Способен разрабатывать дизайн-проекты объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием художественных средств, компьютерной графики и технических средств

Знать: способ синтеза современных тенденций в дизайне для определения оптимального решения задачи, исходя из требований к дизайн-проекту

Уметь: анализировать приемы и современные стили, применяемые в рекламных технологиях и составлять требования к решению задач проектирования;
разрабатывать набор возможных решений задачи при выполнении дизайн-проекта.

Владеть: приемами сочетания в дизайн-разработке абстрактного мышления и графического решения

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

1	Какие методы поиска решений включает методика TRIZ? а) Метод Форда б) Синектика в) Морфологический анализ г) Метод аналогий д) Принципы изобретения	ВД
2	Какой принцип используется при мозговом штурме? а) Принятие первой идеи б) Генерация новых идей через аналогии в) Отбор лучших идей г) Использование только логических рассуждений д) Применение знаний из других областей	ав
3	Что используется для генерации новых идей в синектике? а) Прямые аналогии б) Генерация новых идей через аналогии в) Морфологический анализ г) Использование только логических рассуждений д) Применение знаний из других областей	аб
4	Какой метод анализа используется для разбора структуры проблемы на составляющие части? а) Разбор структуры проблемы на составляющие части б) Применение знаний из других областей в) Принципы изобретения г) Структурный анализ д) Генерация новых идей через аналогии	аг
5	Какие приёмы используются при методе аналогий? а) Применение знаний из других областей б) Генерация новых идей через аналогии в) Морфологический анализ г) Принятие первой идеи д) Использование только логических рассуждений	аб
6	Какие шаги включает в себя технология применения ТРИЗ в дизайне? а) Анализ проблемы б) Применение законов развития системы в) Использование принципов изобретения г) Применение метода "Идеального конечного результата" д) Разработка дизайн-концепции	авг
7	Какие приёмы решений используются в ТРИЗ? а) Принцип увеличения степени идеальности б) Принцип обратной связи в) Принцип адаптации г) Принцип разделения д) Принцип противопоставления	agd
8	Что является основой изобретательской деятельности по ТРИЗ? а) Случайность б) Логика в) Креативность г) Анализ ситуации д) Применение законов развития системы	ВД
9	Кто является основателем ТРИЗ?	б

	а) Альберт Эйнштейн б) Генрих Альтшуллер в) Никола Тесла г) Игорь Анохин д) Леонардо да Винчи	
10	Что означает аббревиатура ТРИЗ? а) Теория рационального изобретательства и совершенствования б) Техника разработки инноваций и знаний в) Теория развития и изобретения знаний г) Теория решения изобретательских задач д) Теория разработки инновационных знаний и систем	аг

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

-----Уметь-----

Задание 1. Опишите технологии повышения творческой активности

Ответ: Технологии повышения творческой активности включают в себя методы стимулирования креативности, такие как мозговой штурм, аналогии, ассоциации, визуализация, техники преобразования проблемы, методы системного анализа и синтеза

Задание 2. Опишите информационный фонд в ТРИЗ

Ответ: Информационный фонд в ТРИЗ представляет собой совокупность знаний, принципов, законов, приемов и инструментов, необходимых для решения изобретательских задач

Задание 3. Раскройте особенности информационного фонда в ТРИЗ-стандарты

Ответ: Информационный фонд в ТРИЗ - стандарты включает в себя основные стандартные приемы и методы, широко используемые в ТРИЗ, описанные и систематизированные для удобства применения

Задание 4. Раскройте особенности информационного фонда в ТРИЗ –приемы выявления противоречий

Ответ: Информационный фонд в ТРИЗ - приемы выявления противоречий включает методы и инструменты для обнаружения и анализа противоречий в системе, что помогает найти оптимальные решения для их разрешения

Задание 5. Раскройте особенности информационного фонда в ТРИЗ – ресурсы

Ответ: Информационный фонд в ТРИЗ - ресурсы включает в себя базу данных, книги, статьи, курсы обучения, инструкции по применению инструментов и методов ТРИЗ для поддержки процесса решения изобретательских задач

Задание 6. Раскройте особенности информационного фонда в ТРИЗ-АРИЗ

Ответ: Информационный фонд в ТРИЗ - АРИЗ представляет собой алгоритмическую систему для решения изобретательских задач, включающую шаги и методы по обнаружению противоречий, формулированию задачи, генерации идей и выбору наилучшего решения

Задание 7. Раскройте особенности сущности метода психологическая инерция

Ответ: Психологическая инерция - это тенденция оставаться в зоне комфорта и не стремиться к изменениям, что может препятствовать развитию и творческой активности

Задание 8. Раскройте особенности основных характеристик метода психологической инерции

Ответ: Основные характеристики метода психологической инерции включают привычные шаблоны мышления, страх перед неудачей, нежелание менять привычный порядок вещей, отсутствие мотивации к новаторству

Задание 9. Опишите сущность метода мозгового штурма

Ответ: Метод мозгового штурма - это метод групповой или индивидуальной генерации идей, при котором участники активно и свободно высказывают все свои мысли и предложения по поводу решения определенной проблемы или задачи

Задание 10 . Опишите сущность метода морфологического анализа

Ответ: Метод морфологического анализа - это метод систематического разложения сложной задачи на составляющие элементы, их анализа и комбинирования для нахождения оптимального решения задачи

-----**Владеть**-----

Задание 1. Сформулируйте сущность метода ТРИЗ

Ответ: Сущность метода ТРИЗ заключается в систематическом подходе к решению изобретательских задач, основанном на использовании закономерностей развития технических систем, принципов решения противоречий и обширном наборе приемов для генерации новых идей

Задание 2. Опишите сущность метода фокальных объектов

Ответ: Сущность метода фокальных объектов состоит в использовании специально выбранных физических объектов как основы для генерации идей и разработки новых продуктов или технологий

Задание 3. Перечислите сущности метода эвристика

Ответ: Сущности метода эвристика включают в себя применение заранее разработанных эвристических приемов и стратегий для поиска нестандартных решений и генерации новых идей

Задание 4. Перечислите сущности метода синектика

Ответ: Сущности метода синектика включают в себя использование аналогий, метафор и различных техник переноса знаний и опыта из одной области в другую для решения сложных проблем и создания инновационных продуктов

Задание 5. Перечислите сущности метода способы Папанека

Ответ: Сущности метода способы Папанека включают в себя использование принципов социального дизайна, экологической ответственности и гуманистических ценностей для разработки продуктов, способствующих улучшению качества жизни и окружающей среды

Компетенция ПК-4 - Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

Знать: приемы анализа требований выполнения дизайн-проекта;

Уметь: применять методы и формы контроля соблюдения технологической цепочки воплощения творческого замысла дизайн-проекта

Владеть: навыками управления процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

1	Что представляет собой метод фокальных объектов?	Метод анализа системы, при котором выделяются ключевые элементы или объекты, влияющие на целостность системы
2	Какой принцип лежит в основе метода Робинзона?	"чем проще, тем лучше"
3	Что такое системный оператор в контексте ТРИЗ?	Это инструмент для изменения элементов системы, чтобы достичь желаемого результата
4	В чем суть принципа дробления в применении приемов ТРИЗ?	В разделении объекта на части для более эффективного анализа и решения проблем
5	Какой принцип используется при	Принцип комплексного использования

	объединении приемов в ТРИЗ?	приемов для достижения максимального эффекта
6	Что означает принцип посредника в ТРИЗ?	Использование третьего объекта или процесса для устранения противоречия между первоначальными объектами
7	Какой принцип замещения используется в ТРИЗ в случае дешевой недолговечности?	ТРИЗ предполагает замену дорогих и недолговечных материалов или элементов на более дешевые и долговечные
8	Что представляет собой принцип проскока в ТРИЗ?	Возможность пропустить ненужные этапы или элементы в процессе развития продукта или решения проблемы
9	Какова структура ТРИЗ и какие элементы включает?	Базовые принципы, приемы, законы развития систем, идеальные конечные результаты
10	Какие функции выполняет ТРИЗ в процессе решения проблем и развития новых продуктов?	Обеспечения систематического подхода к решению проблем, поиска новых идей, оптимизации процессов и создания инноваций в продуктах

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

-----Уметь-----

Задание 1. Опишите сущность метода ТРИЗ

Ответ: Сущность метода ТРИЗ заключается в использовании систематического подхода к решению изобретательских задач, основанного на принципах и законах развития технических систем, а также обширном информационном фонде приемов и инструментов

Задание 2. Опишите сущность метода контрольных вопросов

Ответ: Сущность метода контрольных вопросов заключается в генерации и структурировании идей путем задания определенного набора вопросов, направленных на решение конкретной проблемы или задачи

Задание 3. Раскройте особенности сущности метода опроса как гинерирование идей

Ответ: Метод опроса как генерирование идей основан на проведении интервью или опросов с участниками, цель которых - выявить новые идеи, концепции, подходы или решения по заданной проблеме или задаче

Задание 4. Раскройте особенности основных характеристик способа «Подвижные столбики»

Ответ: Способ "Подвижные столбики" включает групповую деятельность, при которой участники обсуждают идеи, передвигаясь по комнате к различным столбикам с надписями ключевых понятий или вариантов решения

Задание 5. Раскройте особенности основные характеристики способа биосоциация

Ответ: Способ биосоциация основан на использовании аналогий и связи с природными процессами или организмами для проработки идей или решений

Задание 6. Раскройте особенности основные характеристики способа трисоциация

Ответ: Способ трисоциация предполагает использование трех различных элементов или понятий для генерации новых идей или решений

Задание 7. Раскройте особенности основных характеристик способа пробуждение новых способов мышления

Ответ: Способ пробуждения новых способов мышления предполагает использование специальных техник и упражнений для стимуляции творческого мышления и генерации новых идей

Задание 8. Раскройте особенности основные характеристики способа сценарное моделирование

Ответ: Сценарное моделирование - метод, основанный на разработке различных сценариев возможных развития событий или идей для принятия наилучшего решения

Задание 9. Опишите основные характеристики способа заимствования аналогий из области искусства

Ответ: Способ заимствования аналогий из области искусства заключается в использовании идей, концепций или решений, взятых из области искусства, для применения в технических или других областях

Задание 10 . Опишите основные характеристики способа перевоплощения или заимствования позиции

Ответ: Способ перевоплощения или заимствования позиции предполагает принятие чужой роли или точки зрения для получения новых идей или решений

-----**Владеть**-----

Задание 1. Сформулируйте основные характеристики способа отождествления себя с проектируемым объектом

Ответ: Основные характеристики способа отождествления себя с проектируемым объектом включают в себя глубокое эмпатическое понимание объекта, восприятие его потребностей и характеристик, а также возможность вживания себя в его роль для более эффективного проектирования и создания инновационных решений

Задание 2. Опишите основные характеристики приема –планирование идеального проекта

Ответ: Основные характеристики приема "планирование идеального проекта" включают в себя создание идеального образа или модели проекта, основанного на оптимальных параметрах, качестве, функциональности и эффективности для достижения желаемого результата

Задание 3. Перечислите основные характеристики приема-реконструкция музея

Ответ: Основные характеристики приема "реконструкция музея" включают в себя изменение структуры, дизайна или концепции музея с целью улучшения экспозиции, интерактивности для посетителей, сохранения и представления культурного наследия в более привлекательной и эффективной форме

Задание 4. Перечислите основные характеристики приема – включение объекта в ситуацию выставки

Ответ: Основные характеристики приема "включение объекта в ситуацию выставки" заключаются в создании специальной среды или контекста для объекта, который позволяет ему дополнительно выделиться, привлечь внимание посетителей и передать определенное сообщение или эмоциональный заряд

Задание 5. Перечислите методы фокальных объектов

Ответ: Методы фокальных объектов могут включать в себя использование различных физических объектов, абстрактных предметов или символов в качестве основы для генерации идей, разработки концепций или решения творческих задач. Возможные методы включения: использование моделей, игрушек, фотографий, скульптур, артефактов и т.д.

6. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

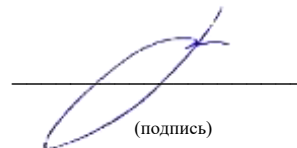
Составил:

Н.С. Карпенко, доцент



Заведующий кафедрой

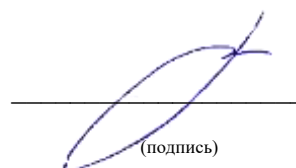
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник

ООУП С.В.

Фирсова



(подпись)