

Кафедра

Дизайн

Б1. В.16

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Сценарное моделирование</i>
По направлению подготовки	<i>09.03.03 «Прикладная информатика»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>«Дизайн и разработка цифровых программных продуктов»</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

ОГЛАВЛЕНИЕ

- 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ**

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

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 09.03.03 «Прикладная информатика» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации 19.09.2017 № 922 (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020, 08.02.2021).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Дизайн и разработка цифровых программных продуктов» 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, темы)	Оценочные средства
ПК-3 Способен разрабатывать цифровой программный продукт	ПК-3.3 Разрабатывает объекты дизайна цифрового программного продукта с помощью компьютерной графики, художественных и технических средств	Знать: - основы создания шейдеров, рендера, композитинга; - приемы и способы художественно-технологических решений, современные технологии процесса разработки дизайн-проекта, производственные этапы в процессе работы над дизайн-проектом в цифровой 2-D и 3-D среде на основе приемов сценарного моделирования; Уметь: - решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий; Владеть: - способностью выбора функций компьютерной программы на основе композиции; - техникой исполнения графической композиции для решения задач в профессиональной деятельности в процессе проектирования	Тема 1. Художественно-образное моделирование предметного мира Тема 2. Сценарное моделирование Тема 3. Использование в дизайне «культурного образца» в создании проектного образа	Просмотр выполненных практических заданий по темам 1, 2, 3. Устный опрос. Доклад-эссе

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

Примерный перечень для тем эссе.

1. Исторический обзор основных этапов развития дизайна.
2. Исследование современного состояния дизайна в различных видах деятельности "Разработка демоверсии игры для мобильного приложения"
3. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Разработка дизайна настольной игры"
4. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Дизайн и иллюстрация детского издания в 3D"
5. Исследование современного состояния дизайна в различных видах деятельности "Дизайн-концепт современной выставки"
6. Исследование современного состояния дизайна в различных видах деятельности "Арт-проект выставки"
7. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Оформление виртуальной витрины отеля"
8. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Фирменный стиль для фестиваля"
9. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Дизайн-концепт формирование имиджа организации"
10. Исследование исторических объектов для целей дизайн проектирования "Оформление витринного пространства средствами графического дизайна"
11. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Создание анимационного видео-клипа"
12. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Применение патерна в графическом оформлении интерьера"
13. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Дизайн-концепт визуализация сценографии к спектаклю"
14. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Создание серии объемных панно средствами графического дизайна"
15. Исследование аналогов в сфере решения задачи дизайн-проекта "Разработка дизайна мобильного приложения по предоставлению медицинских услуг"

16. Исследование аналогов по теме дизайн-проекта "Дизайн и верстка книги с элементами анимации"

17. Исследование аналогов по теме дизайн-проекта "Дизайн печатной и электронной книги"

18. 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 встроить сценарий с проектируемым объектом.

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

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

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

Порядок проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине для инвалидов и лиц с ОВЗ предусмотрен Положением о текущем контроле успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся.

ПК-3

Способен разрабатывать цифровой программный продукт

Индикатор ПК-3.3

Разрабатывает объекты дизайна цифрового программного продукта с помощью компьютерной графики, художественных и технических средств

Обучающийся знает:

- овы создания шейдеров, рендера, композитинга;
- приемы и способы художественно-технологических решений, современные технологии процесса разработки дизайн-проекта, производственные этапы в процессе работы над дизайн-проектом в цифровой 2-D и 3-D среде на основе приемов сценарного моделирования;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения

осуществляется по результатам его ответов на вопросы по Тема 1. Художественно-образное моделирование предметного мира. Тема 2. Сценарное моделирование Тема 3.

Использование в дизайне «культурного образца» в создании проектного образа

ОЦЕНКА УМЕНИЙ И НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЕТЕ С ОЦЕНКОЙ

Практическое итоговое задание на зачете с оценкой - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к зачету с оценкой и прохождения текущего контроля.

ПК-3

Способен разрабатывать цифровой программный продукт

Индикатор ПК-3.3

Разрабатывает объекты дизайна цифрового программного продукта с помощью компьютерной графики, художественных и технических средств

Обучающийся умеет:

- решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий;

Обучающийся владеет:

- способностью выбора функций компьютерной программы на основе композиции;
- техникой исполнения графической композиции для решения задач в профессиональной деятельности в процессе проектирования

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ обучения вопросы Тема 1. Художественно-образное моделирование предметного мира. Тема 2. Сценарное моделирование Тема 3. Использование в дизайне «культурного образца» в создании проектного образа

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 зачета с оценкой учебным планом не предусмотрено. Экзамен проводится в форме ответа на устный 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 (зачет с оценкой) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля) в систему оценки знаний осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Устный ответ на вопрос: вопросы к экзамену представлены в п.3.

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.

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 разрабатывать цифровой программный продукт					
Индикатор ПК-3.3 Разрабатывает объекты дизайна цифрового программного продукта с помощью компьютерной графики, художественных и технических средств					
Знать: - основы создания шейдеров, рендера, композитинга; - приемы и способы художественно-технологических решений, современные технологии процесса разработки дизайн-проекта, производственные этапы в процессе работы над дизайн-	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
проектом в цифровой 2-D и 3-D среде на основе приемов сценарного моделирования;					
Уметь: - решать задачи составления графических композиций цифровой презентации при помощи компьютерных технологий;	Не умеет	Частично освоенны е умения	В целом освоенные, но не подкрепляе мые знаниями и самостояте льностью выполнени я умения	В целом сформиров анные и самостояте льно выполняем ые, но не всегда интеллекту ально обоснованн ые умения	Успешно сформиров анные, самостояте льно и осознанно выполняем ые умения
Владеть: - способностью выбора функций компьютерной программы на основе композиции; - техникой исполнения графической композиции для решения задач в профессиональной деятельности в процессе проектирования	Не владеет	Фрагмент арно сформиро ванные навыки	В целом сформиров анные, но выполняем ые на элементарн ом уровне навыки	Сформиров анные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформиров анные, устойчивые , технологич ески грамотно выполняем ые навыки

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.

Составил:

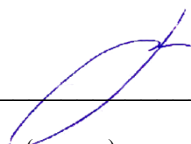
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Н.Б. Стрекалова, д.п.н., доцент



(подпись)

Начальник ООУП

С.В. Фирсова



(подпись)

