

Б1.В.04

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Компьютерная графика и дизайн</i>
По направлению подготовки	54.03.01 <i>«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 № 10 от «08» июня 2026 г.
Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

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

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (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 «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «Компьютерная графика и дизайн» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ПК-2 Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий	ПК-2.1. разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств	Знать: - приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием художественных средств. Уметь: - разрабатывать художественно-технические решения задач по проектированию объектов дизайна с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории Владеть: - навыками применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием художественных средств.	7 семестр Тема 2. Особенности моделирования интерьера. Свет и материалы в интерьере.	Проверка выполненных практических заданий по теме 2
	ПК-2.2. разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации	Знать: - приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием компьютерной графики и технических средств Уметь: - находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов дизайна с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; выполнять компьютерную визуализацию модели продукта, проводить поиск наиболее рациональных вариантов решений деталей внешнего оформления графического проектирования, детализации форм изделий с использованием новых	7 семестр Тема 1. Трехмерная графика, 3ds Max	Устный опрос по теме 1

		информационных технологий Владеть: - применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации; выбора способов оптимизации работ на этапах разработки объектов дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств.		
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований	ПК-3.1. Осуществляет выбор технологических решений объемно-пространственного и графического проектирования и современных цифровых технологий для разработки авторского объекта дизайна	Знать: - требования к дизайн-проекту с учетом применения в нем современных компьютерных технологий; Уметь: - выявлять и анализировать ситуацию развития современных информационных технологий; Владеть: - навыками идентификации и коммуникации визуальной информации.	7 семестр Тема 2. Особенности моделирования интерьера. Свет и материалы в интерьере.	Проверка выполненных практических заданий по теме 2
	ПК-3.2. Осуществляет обоснование разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований	Знать: - решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией; Уметь: - определять актуальность современных информационных технологий и их значимость для практической деятельности в работе над дизайн – проектом; Владеть: - навыками анализа визуальной информации.	7 семестр Тема 3. Особенности моделирования персонажа.	Проверка выполненных практических заданий в том числе итогового задания по теме 3
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 в 3D моделировании. Уметь: - применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта в 3D моделировании Владеть: - навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по воплощению дизайн-проекта,	7 семестр Тема 3. Особенности моделирования персонажа.	Проверка выполненных практических заданий в том числе итогового задания по теме 3

		визуального эффекта в компьютерной графике в 3D моделировании		
--	--	---	--	--

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

№ п/п	Формулировка вопросов	№ темы
1	Техники создания эскизов объектов.	1, 2, 3
2	Способы поиска характерных особенностей и определения пропорциональных размеров объектов.	2
3	Процесс производства компьютерной графики.	1
4	Процесс создания локаций для гейм индустрии.	1, 2, 3
5	Способ работы с референсами	1, 2, 3
6	Способы художественной проработки в графическом редакторе.	1, 2, 3
7	Характеристика создания законченного изображения объекта.	2
8	Особенности работы с референсами при проектировании дизайна окружения.	2
9	Цепочка процессов преобразования эскизов в 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии.	1, 2, 3
10	Характеристика законченного игрового образа.	2, 3
11	Принципы создания мудборда – «компиляции» из референсов	1, 2, 3
12	Стили визуального представления линейки персонажей	3
13	Принципы подбора материала для создания презентации портфолио	1
14	Принципы детализовки итогового образа	2, 3
15	Принципы связи персонажа со средой	3
16	Правила подбора цветового решения сцены	1, 2
17	Характеристика промо арта	1
18	Особенности плаката в промо арте	1
19	Принципы составления резюме.	1
20	Техники создания эскизов зданий, деталей окружения.	1, 2
21	Способы поиска характерных особенностей и определения необходимой	1

	степени детализации для стилистического решения дизайна игрового проекта.	
22	Процесс производства компьютерной графики.	1
23	Техники создания эскизов деталей.	1, 2, 3
24	Техники создания эскизов окружения.	2
25	Характеристика создания законченного изображения техники.	1
26	Характеристика создания законченного изображения окружения.	2
27	Особенности работы с реферансами при проектировании дизайна персонажа.	3
28	Характеристика создания законченного изображения персонажа.	2
29	Характеристика законченного игрового образа.	3
30	Особенности работы с реферансами при проектировании дизайна окружения.	2
31	Стили визуального представления линейки окружения	2
32	Стили визуального представления линейки техники	1
33	Принципы детализации окружения	2
34	Принципы связи среды с техникой	2
35	Правила подбора светового решения сцены	2
36	Способы поиска характерных особенностей и определения пропорциональных размеров персонажа	3
37	Способы поиска характерных особенностей и определения пропорциональных размеров техники	1
38	Принципы текстурирования объектов.	2
39	Принципы детализации объектов.	2
40	Создание фактуры окружения.	2

Критерии оценивания устного опроса:

- оценка «*отлично*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «*хорошо*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;
- оценка «*удовлетворительно*» выставляется студенту, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;
- оценка «*неудовлетворительно*» выставляется студенту, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их

обсуждении.

Список типовых практических заданий

Тема 1. Трехмерная графика, 3ds Max

1 Практическое задание: Выполнить изображение с основами анимации с использованием инструментов перемещения и вращения с использованием основных программных графических пакетов, создания и разработки трехмерной графики для компьютерных игр и анимации, различных методов моделирования и текстурирования.

Тема 2. Особенности моделирования интерьера. Свет и материалы в интерьере.

2 Практическое задание: Выполнить изображение-арочное построение анимации движения:

1. Работа с направляющими Motion Trail
2. Использование «сквоша» и «стрейча»

с использованием основных программных графических пакетов, создания и разработке трехмерной графики для компьютерных игр и анимации, различных методов моделирования и текстурирования

Тема 3. Особенности моделирования персонажа.

3 Практическое итоговое задание: разработать простой 3д проект, применяя основы моделирования и создания моделей при помощи различных техник с пониманием механики тела:

1. Подготовка или отказное движение
2. Выставление компоновки
3. Поэтапная анимация – «от позы к позе»
4. Создание законченной анимации
5. Финальный рендеринг и постобработка.

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

ЭКЗАМЕН – 7 СЕМЕСТР

Список вопросов для проведения экзамена:

- 1 Техники создания эскизов объектов.
- 2 Способы поиска характерных особенностей и определения пропорциональных размеров объектов.
- 3 Процесс производства компьютерной графики.
- 4 Процесс создания локаций для гейм индустрии.
- 5 Способ работы с референсами
- 6 Способы художественной проработки в графическом редакторе.
- 7 Характеристика создания законченного изображения объекта.
- 8 Особенности работы с референсами при проектировании дизайна окружения.
- 9 Цепочка процессов преобразования эскизов в 3D (стереоскопическую) картинку для гейм индустрии.
- 10 Характеристика законченного игрового образа.
- 11 Принципы создания мудборда – «компиляции» из референсов
- 12 Стили визуального представления линейки персонажей
- 13 Принципы подбора материала для создания презентации портфолио
- 14 Принципы детализовки итогового образа
- 15 Принципы связи персонажа со средой
- 16 Правила подбора цветового решения сцены
- 17 Характеристика промо арта
- 18 Особенности плаката в промо арте
- 19 Принципы составления резюме.
- 20 Техники создания эскизов зданий, деталей окружения.
- 21 Способы поиска характерных особенностей и определения необходимой степени детализации для стилистического решения дизайна игрового проекта.
- 22 Процесс производства компьютерной графики.
- 23 Техники создания эскизов деталей.
- 24 Техники создания эскизов окружения.
- 25 Характеристика создания законченного изображения техники.
- 26 Характеристика создания законченного изображения окружения.
- 27 Особенности работы с референсами при проектировании дизайна персонажа.
- 28 Характеристика создания законченного изображения персонажа.
- 29 Характеристика законченного игрового образа.
- 30 Особенности работы с референсами при проектировании дизайна окружения.
- 31 Стили визуального представления линейки окружения
- 32 Стили визуального представления линейки техники

- 33 Принципы детализации окружения
- 34 Принципы связи среды с техникой
- 35 Правила подбора светового решения сцены
- 36 Способы поиска характерных особенностей и определения пропорциональных размеров персонажа
- 37 Способы поиска характерных особенностей и определения пропорциональных размеров техники
- 38 Принципы текстурирования объектов.
- 39 Принципы детализации объектов.
- 40 Создание фактуры окружения.

Компетенция ПК-2

Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

Индикатор ПК-2.1

разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств

Обучающийся знает:

- приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием художественных средств

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 2 «Особенности моделирования интерьера. Свет и материалы в интерьере», по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

Компетенция ПК-2

Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

Индикатор ПК-2.2.

разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации

Обучающийся знает:

- приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием компьютерной графики и технических средств

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 1 «Трехмерная графика, 3ds Max», по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

Компетенция ПК-3

Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Индикатор ПК-3.1.

Осуществляет выбор технологических решений объемно-пространственного и графического проектирования и современных цифровых технологий для разработки авторского объекта дизайна

Обучающийся знает:

- требования к дизайн-проекту с учетом применения в нем современных компьютерных технологий;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения

осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 2 «Особенности моделирования интерьера. Свет и материалы в интерьере», по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

Компетенция ПК-3

Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Индикатор ПК-3.2.

Осуществляет обоснование разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Обучающийся знает:

- решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3 «Особенности моделирования персонажа», 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 в 3D моделировании.;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3 «Особенности моделирования персонажа», 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-2

Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

Индикатор ПК-2.1

разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств

Обучающийся умеет:

- разрабатывать художественно-технические решения задач по проектированию объектов дизайна с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории

Обучающийся владеет:

- навыками применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием художественных средств.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 2 «Особенности моделирования

интерьера.Свет и материалы в интерьере», по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

Компетенция ПК-2

Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

ПК-2.2.

разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации

Обучающийся умеет:

- находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов дизайна с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; выполнять компьютерную визуализацию модели продукта, проводить поиск наиболее рациональных вариантов решений деталей внешнего оформления графического проектирования, детализации форм изделий с использованием новых информационных технологий

Обучающийся владеет:

- применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации; выбора способов оптимизации работ на этапах разработки объектов дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме по теме 1 «Трехмерная графика, 3ds Max», по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

Компетенция ПК-3

Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Индикатор ПК-3.1.

Осуществляет выбор технологических решений объемно-пространственного и графического проектирования и современных цифровых технологий для разработки авторского объекта дизайна

Обучающийся умеет:

- выявлять и анализировать ситуацию развития современных информационных технологий;

Обучающийся владеет:

- навыками идентификации и коммуникации визуальной информации.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 2 «Особенности моделирования интерьера. Свет и материалы в интерьере», по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

Компетенция ПК-3

Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Индикатор ПК-3.2.

Осуществляет обоснование разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Обучающийся умеет:

- определять актуальность современных информационных технологий и их значимость для практической деятельности в работе над дизайн – проектом;

Обучающийся владеет:

- навыками анализа визуальной информации

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 3 Особенности моделирования персонажа», 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 работ по производству визуального эффекта в 3D моделировании;

Обучающийся владеет:

- навыками определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по воплощению дизайн-проекта, визуального эффекта в компьютерной графике в 3D моделировании..

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 3 Особенности моделирования персонажа», по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

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

Тольяттинская академия управления	Дисциплина
	Компьютерная графика и дизайн
Экзаменационный билет № ____	
1. Способ работы с референсами	
2. Просмотр всех выполненных заданий (просмотр всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля).	

4. 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 подготовки 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 1. Трехмерная графика, 3ds Max

1 Практическое задание: Выполнить изображение с основами анимации с использованием инструментов перемещения и вращения с использованием основных программных графических пакетов, создания и разработки трехмерной графики для компьютерных игр и анимации, различных методов моделирования и текстурирования.

Тема 2. Особенности моделирования интерьера. Свет и материалы в интерьере.

2 Практическое задание: Выполнить изображение-арочное построение анимации движения:

- 1.Работа с направляющими Motion Trail
- 2.Использование «сквоша» и «стрейча»

с использованием основных программных графических пакетов, создания и разработке трехмерной графики для компьютерных игр и анимации, различных методов моделирования и текстурирования

Тема 3. Особенности моделирования персонажа.

3 Практическое итоговое задание: разработать простой 3д проект, применяя основы моделирования и создания моделей при помощи различных техник с пониманием механики тела:

- 1.Подготовка или отказное движение
- 2.Выставление компоновок
- 3.Поэтапная анимация – «от позы к позе»
- 4.Создание законченной анимации
- 5.Финальный рендеринг и постобработка.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-2 Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий Индикатор ПК-2.1 разрабатывает объекты дизайна с использованием художественных средств					
Знать: приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием художественных средств.;	Не знает	Фрагмент арные знания	Общие, но не структурир ованные	Сформиров анные, но содержащие отдельные	Сформиров анные систематиз ированные

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
			знания	пробелы знания	прочные знания
Уметь: разрабатывать художественно-технические решения задач по проектированию объектов дизайна с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляе мые знаниями и самостояте льностью выполнения умения	В целом сформирова нные и самостоятел ьно выполняем ые, но не всегда интеллектуа льно обоснованн ые умения	Успешно сформиров анные, самостояте льно и осознанно выполняем ые умения
Владеть: навыками применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием художественных средств.	Не владеет	Фрагмент арно сформиро ванные навыки	В целом сформирова нные, 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
Компетенция ПК-2 Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий Индикатор ПК-2.2. разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации					
Знать: - приемы разработки дизайн-проектов объектов с использованием компьютерной графики и технических средств	Не знает	Фрагмент арные знания	Общие, но не структурир ованные знания	Сформиров анные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформиров анные систематиз ированные прочные знания
Уметь: - находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов дизайна с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории; выполнять компьютерную визуализацию модели продукта, проводить поиск наиболее рациональных вариантов решений деталей внешнего оформления графического проектирования, детализации форм изделий с использованием новых информационных технологий	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляе мые знаниями и самостояте льностью выполнения умения	В целом сформирова нные и самостоятел ьно выполняем ые, но не всегда интеллектуа льно обоснованн ые умения	Успешно сформиров анные, самостояте льно и осознанно выполняем ые умения
Владеть: - навыками применения композиционных приемов и стилистических особенностей для проектирования объектов дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации; выбора способов оптимизации работ на этапах разработки объектов дизайна с использованием компьютерной графики и технических средств	Не владеет	Фрагмент арно сформиро ванные навыки	В целом сформирова нные, 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

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 разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований Индикатор ПК-3.1. Осуществляет выбор технологических решений объемно-пространственного и графического проектирования и современных цифровых технологий для разработки авторского объекта дизайна					
Знать: - требования к дизайн- проекту с учетом применения в нем современных компьютерных технологий;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - выявлять и анализировать ситуацию развития современных информационных технологий;	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 идентификации и коммуникации визуальной информации.	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований Индикатор ПК-3.2. Осуществляет обоснование разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований					
Знать: - решения нестандартных производственных задач, связанных с визуализацией;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - определять актуальность современных информационных технологий и их значимость для практической деятельности в работе над дизайн – проектом;	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:	Не	Фрагмент	В целом	Сформиров	Успешно

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
- навыками анализа визуальной информации.	владеет	арно сформированные навыки	сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	анные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	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 в 3D моделировании.;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - применять методы технического, технологического и художественного контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по производству визуального эффекта в 3D моделировании	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 определения методов и форм контроля соблюдения технологической цепочки, творческого замысла и сроков реализации этапов работ по воплощению дизайн-проекта, визуального эффекта в компьютерной графике в 3D моделировании	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 (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.

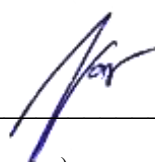
- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения;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

5. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

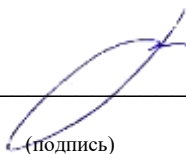
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

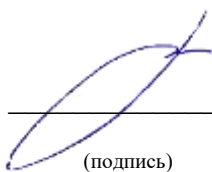
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

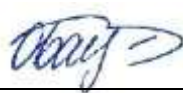
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП С.В.

Фирсова



(подпись)