

Кафедра

Дизайн

Б1.В.01

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Цифровые технологии в дизайне</i>
По направлению подготовки	54.03.01 «Дизайн»
Профиль (программа бакалавриата)	3D-дизайн
Форма обучения	Очная

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 «3D-дизайн» в процессе обучения по дисциплине «Цифровые технологии 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 разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий	ПК-2.2. Разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации	Знать: - набор продуктов графического дизайна, комплексов графических материалов, сооружений и объектов, в том числе для создания цифровой, виртуальной среды; - методы проектирования конструкций и продуктов графического дизайна для создания цифровой среды; Уметь: - решать задачи конструирования предметов, товаров, промышленных образцов, в том числе для создания цифровой среды; - выбирать оптимальные методы поиска решения в проектировании сложных конструкций, коллекций, комплексов, сооружения, объектов и предметов, в том числе, для создания цифровой среды; Владеть: - методами ведения конструктивных работ с материалами предметами, товарами промышленных образцов в цифровой среде, с учетом их формообразующих свойств и их имитации и выбранной техникой дальнейшего позиционирования в цифровой среде	Семестр 8 Тема 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии»	Устный опрос по теме 1 Доклад эссе по теме 1
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-	ПК-3.2 Осуществляет обоснование разработки художественно-конструкторских проектов, в	Знать: - приемы детализации форм изделий для разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований. Уметь: разрабатывать художественно-конструкторские проекты объектов	Семестр 8 Тема 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии»	Устный опрос по теме 1 Доклад эссе по теме 1

конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований	том числе с учетом эргономических требований	дизайна производственного и бытового назначения для обеспечения высокого уровня потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых объектов в соответствии с их технико-экономическими требованиями и прогрессивной технологии производства, требованиями эргономики.; Владеть: - навыками разработки компоновочных и композиционных решений; выбора средств для проверки качества изготовления проектируемого объекта, подготовки заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта		
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, визуального эффекта в компьютерной графике в 3D моделировании	Семестр 8 Тема 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники»	Устный опрос по теме 2 Просмотр выполненных практических заданий по теме 2 Доклад эссе по теме 2
	ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна	Знать: - основы рендера, шейдинга и композитинга технологии создания приемов и способов художественно-технических решений в процессе работы над дизайн-проектом 3D моделировании; Уметь: - выстраивать этапы и технологии работ по разработке реализации дизайн-проектов в 3D моделировании; Владеть: - навыками контроля разработанных художественно-технологических решений, визуальных решений в 3D моделировании		

ПК-5 Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта	ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде	Знать: - планирование процесса технологического разработки дизайн объекта в 3-D; Уметь: - анализировать и планировать процессы технологического разработки дизайн объекта в 3-D; Владеть: - навыками оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D	Семестр 8 Тема 3 «Тенденции развития цифровых технологий в дизайне»	Устный опрос по теме 3 Просмотр выполненных практических заданий по теме 3 Доклад эссе по теме 3
	ПК-5.2 Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде	Знать: - производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом объекта в 3-D; Уметь: - оптимизировать работы по созданию художественно - технических решений дизайн-проекта объекта в 3-D; Владеть: - навыками оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в 3-D.		

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

№	Наименование вопроса	Тема №
1	Особенности проектирования презентационной интерактивной среды.	2
2	Преимущества мультимедийной презентации	1
3	Виды и формы интерактивных сред.	1
4	Области применения компьютерной графики.	1
5	Способы представления изображений в памяти компьютера.	2
6	Стандарты и средства компьютерного представления аудиоинформации, программное обеспечение для работы с аудио.	2
7	Интерактивные технологии в массмедиа.	3
8	Растровая, векторная, фрактальная графика и другие виды графики.	1
9	Форматы графических файлов, их характеристика.	1

10	Стандарты и средства компьютерного представления видеoinформации (рисунки/анимация/видео), программное обеспечение для работы с видеoinформацией.	2
11	Сходство и различия интерактивных и традиционных цифровых технологий	1
12	Объект, продукт и результат разработки мультимедийного проекта.	3
13	Этапы работ при разработке мультимедийного проекта	3
14	Традиционные подходы в проектирование графики и интерактивные во взаимодействии с интерфейсом.	2
15	Специфика использования и применения интерактивных компьютерных технологий в графическом дизайне.	2
16	Хранение графических данных. Классификация графических форматов.	2
17	Программное обеспечение, предназначенного для создания интерактивных игр	1
18	Программное обеспечение, предназначенного для создания мультимедийных приложений	1
19	Программное обеспечение, предназначенного для создания обучающих электронных курсов	1
20	Анимация физических объектов, обзор программного обеспечения.	2, 3
21	Видеосигналы. Видеостандарты. Видеоформаты. Сжатие видеоданных.	2
22	Создание и редактирование видеоизображений.	2
23	Хранение и воспроизведение видеоизображений.	2
24	Подбор языков и знаковых средств проектирования мультимедийного проекта	2
25	Выбор программного обеспечения для создания макета многостраничного издания.	1
26	Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.	1, 3
27	Мультимедийный продукт. Диалоговый режим работы.	1
28	Векторные изображения и работа с ними при верстке.	2
29	Программные продукты, используемые для разработки мультимедиа-приложений.	1, 3
30	Этапы и технология создания мультимедиа-продуктов.	2, 3
31	Перспективы развития мультимедиа.	1
32	Свойства цифровых СМИ	3
33	Применение интерактивных технологий в процессе обучения	3
34	Применение интерактивных технологий в развлекательной сфере	3
35	Требования к мультимедийным продуктам образовательного назначения.	1
36	Подготовка презентационных материалов	2
37	Применение интерактивных технологий в сфере услуг	3
38	Структура мультимедийного проекта.	1

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

№	Наименование задания	Тема №
1	Свойства цифровых СМИ	3
2	Применение интерактивных технологий в процессе обучения	3
3	Применение интерактивных технологий в развлекательной сфере	3
4	Применение интерактивных технологий в сфере телерекламы	3
5	Тренды гейм-дизайна	3
6	Применение интерактивных технологий в сфере услуг	3
7	Сходство и различия интерактивных и традиционных цифровых технологий	1
8	Применение интерактивных технологий в учебном процессе высшего учебного заведения.	3
9	Создание графики для интерактивных интерфейсов компьютерных программ	2
10	Традиционные подходы в проектирование графики и интерактивные во взаимодействии с интерфейсом.	2
11	Специфика использования и применения интерактивных компьютерных технологий в графическом дизайне.	2
12	Этапы и технология создания мультимедийных продуктов	2
13	Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания интерактивных игр	1
14	Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания мультимедийных приложений	1
15	Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания обучающих электронных курсов	1
16	Обзор возможностей программного обеспечения, предназначенного для создания веб-проектов	1
17	Технологическая функция веб-дизайна.	2
18	Интеграции веб-сайта как продукта синтеза различных технологий в инфраструктуру Интернета.	2
19	Тренды веб-дизайна	3
20	Первая и вторая коммуникационная революция – Распространение грамотности, введение всеобщего избирательного права, появление радио и	1

	нового средства обеспечения связи – «беспроволочного телеграфа».	
21	Третья коммуникационная революция - формирование телевидения как средства массовой информации.	1
22	Четвертая коммуникационная революция - развитие спутниковых и кабельных телекоммуникаций. Стремительное становление Интернета, расширение цифровых технологий в журналистике и в массовых коммуникациях.	1
23	Эффективность рекламного воздействия, адресность доставки аудиторным группам с четкими, хорошо изученными параметрами (половыми, возрастными, профессиональными), с точно определенными запросами и предпочтениями, ценностными и мировоззренческими установками.	3
24	Интерактивные технологии в массмедиа. Вывод на экран дополнительной текстовой информации, изменение ракурса съемки отображаемого события, выбирая картинку с той или иной телекамеры, установленной на месте события, изменение плана кадры, применение повтора интересующих его фрагментов передачи, участие в электронных опросах и голосованиях по проблемам, затронутым в передачах.	3

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. Использованная 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 3D 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 оценивания 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

№	Наименование задания	Тема №
1	Подготовка доклада-эссе на выбранную тему	1, 2, 3
2	Разработка цифрового графического изображения	2
3	Разработка цифрового графического изображения на основе современных тенденций в дизайне	3

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

ЭКЗАМЕН – 8 СЕМЕСТР ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Список вопросов для проведения экзамена

- 1 Особенности проектирования презентационной интерактивной среды.
- 2 Преимущества мультимедийной презентации
- 3 Виды и формы интерактивных сред.
- 4 Области применения компьютерной графики.
- 5 Способы представления изображений в памяти компьютера.
- 6 Стандарты и средства компьютерного представления аудиоинформации, программное обеспечение для работы с аудио.
- 7 Интерактивные технологии в массмедиа.
- 8 Растровая, векторная, фрактальная графика и другие виды графики.
- 9 Форматы графических файлов, их характеристика.
- 10 Стандарты и средства компьютерного представления видеоинформации (рисунки/анимация/видео), программное обеспечение для работы с видеоинформацией.
- 11 Сходство и различия интерактивных и традиционных цифровых технологий
- 12 Объект, продукт и результат разработки мультимедийного проекта.
- 13 Этапы работ при разработке мультимедийного проекта
- 14 Традиционные подходы в проектирование графики и интерактивные во взаимодействии с интерфейсом.
- 15 Специфика использования и применения интерактивных компьютерных технологий в графическом дизайне.
- 16 Хранение графических данных. Классификация графических форматов.
- 17 Программное обеспечение, предназначенного для создания интерактивных игр
- 18 Программное обеспечение, предназначенного для создания мультимедийных приложений
- 19 Программное обеспечение, предназначенного для создания обучающих электронных курсов
- 20 Анимация физических объектов, обзор программного обеспечения.
- 21 Видеосигналы. Видеостандарты. Видеоформаты. Сжатие видеоданных.
- 22 Создание и редактирование видеоизображений.

- 23 Хранение и воспроизведение видеоизображений.
- 24 Подбор языков и знаковых средств проектирования мультимедийного проекта
- 25 Выбор программного обеспечения для создания макета многостраничного издания.
- 26 Программные средства разработки и редактирования мультимедиа-приложений.
- 27 Мультимедийный продукт. Диалоговый режим работы.
- 28 Векторные изображения и работа с ними при верстке.
- 29 Программные продукты, используемые для разработки мультимедиа-приложений.
- 30 Этапы и технология создания мультимедиа-продуктов.
- 31 Перспективы развития мультимедиа.
- 32 Свойства цифровых СМИ
- 33 Применение интерактивных технологий в процессе обучения
- 34 Применение интерактивных технологий в развлекательной сфере
- 35 Требования к мультимедийным продуктам образовательного назначения.
- 36 Подготовка презентационных материалов
- 37 Применение интерактивных технологий в сфере услуг
- 38 Структура мультимедийного проекта.

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:

- набор продуктов графического дизайна, комплексов графических материалов, сооружений и объектов, в том числе для создания цифровой, виртуальной среды;
- методы проектирования конструкций и продуктов графического дизайна для создания цифровой среды;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии»; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

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:

- приемы детализации форм изделий для разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

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 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

Компетенция ПК-4

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

Индикатор ПК-4.2

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

Обучающийся знает:

- основы рендера, шейдинга и композитинга
технологии создания приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом 3D моделировании.;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК-5.1

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

Обучающийся знает:

- планирование процесса технологического разработки дизайн объекта в 3-D;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3 «Тенденции развития цифровых технологий в дизайне»; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК-5.2

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

Обучающийся знает:

- производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом объекта в 3-D;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3 «Тенденции развития цифровых технологий в дизайне»; по результатам ответа на теоретический вопрос на экзамене; по результатам выступления с докладом-эссе.

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Практическое итоговое 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-2.2.

разрабатывает объекты дизайна с использованием компьютерного моделирования, визуализации, презентации

Обучающийся умеет:

- решать задачи конструирования предметов, товаров, промышленных образцов, в том числе для создания цифровой среды;
- выбирать оптимальные методы поиска решения в проектировании сложных конструкций, коллекций, комплексов, сооружений, объектов и предметов, в том числе, для создания цифровой среды;

Обучающийся владеет:

- методами ведения конструктивных работ с материалами предметами, товарами промышленных образцов в цифровой среде, с учетом их формообразующих свойств и их имитации и выбранной техникой дальнейшего позиционирования в цифровой среде

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме: 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

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:

- разрабатывать художественно-конструкторские проекты объектов дизайна производственного и бытового назначения для обеспечения высокого уровня потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых объектов в соответствии с их технико-экономическими требованиями и прогрессивной технологии производства, требованиями эргономики.

Обучающийся владеет:

- навыками разработки компоновочных и композиционных решений; выбора средств для проверки качества изготовления проектируемого объекта, подготовки заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме: 1 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

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 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

Компетенция ПК-4

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

Индикатор ПК-4.2

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

Обучающийся умеет:

- выстраивать этапы и технологии работ по разработке реализации дизайн-проектов в 3D моделировании.;

Обучающийся владеет:

- навыками контроля разработанных художественно-технологических решений, визуальных решений в 3D моделировании.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК-5.1

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

Обучающийся умеет:

- анализировать и планировать процессы технологического разработки дизайн объекта в 3-D;

Обучающийся владеет:

- навыками оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 3 «Тенденции развития цифровых технологий» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта

Индикатор ПК-5.2

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

Обучающийся умеет:

- оптимизировать работы по созданию художественно - технических решений дизайн-проекта объекта в 3-D;

Обучающийся владеет:

- навыками оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в 3-D.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 3 «Тенденции развития цифровых технологий» осуществляется по результатам просмотра всех выполненных заданий (всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к экзамену.)

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

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

Тольяттинская академия управления	Дисциплина Цифровые технологии в дизайне
Вариант 1	
1. Создание и редактирование видеоизображений. 2. Просмотр всех выполненных заданий (просмотр всего состава практических работ, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля.)	

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

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

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

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

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 «Традиционные и интерактивные цифровые технологии», Тема 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники», Тема 3 «Тенденции развития цифровых технологий»

Практическое задание: Подготовка доклада-эссе на выбранную тему

Тема 2 «Перенос интерактивных технологий в традиционные графические техники»

Практическое задание: Разработка цифрового графического изображения

Тема 3 «Тенденции развития цифровых технологий»

Практическое задание: Разработка цифрового графического изображения на основе современных тенденций в дизайне.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-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: - набор продуктов графического дизайна, комплексов графических материалов, сооружений и объектов, в том числе для создания цифровой, виртуальной среды;	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
- методы проектирования конструкций и продуктов графического дизайна для создания цифровой среды;					
Уметь: - решать задачи конструирования предметов, товаров, промышленных образцов, в том числе для создания цифровой среды; - выбирать оптимальные методы поиска решения в проектировании сложных конструкций, коллекций, комплексов, сооружений, объектов и предметов, в том числе, для создания цифровой среды;	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: - методами ведения конструктивных работ с материалами предметами, товарами промышленных образцов в цифровой среде, с учетом их формообразующих свойств и их имитации и выбранной техникой дальнейшего позиционирования в цифровой среде	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-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: - приемы детализации форм изделий для разработки художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований;	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: - разрабатывать художественно-конструкторские проекты объектов дизайна производственного и бытового назначения для обеспечение высокого уровня потребительских свойств и эстетических качеств проектируемых объектов в соответствии с их технико-экономическим требованиями и прогрессивной технологии производства, требованиями эргономики.;	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 разработки компоновочных и композиционных решений; выбора средств для	Не владеет	Фрагмент арно сформиро ванные	В целом сформирова нные, но выполняем	Сформиров анные, но не устойчивые	Успешно сформиров анные, устойчивые

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
проверки качества изготовления проектируемого объекта, подготовки заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта		навыки	ые на элементарном уровне навыки	в сложных ситуациях навыки	, 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
Компетенция ПК-4 Способен управлять процессами разработки дизайн-проекта на основе новых достижений информационных технологий и компьютерной графики Индикатор ПК-4.2 Обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна					
Знать: - основы рендера, шейдинга и композитинга технологии создания приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом 3D моделировании;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - выстраивать этапы и технологии работ по разработке реализации дизайн-проектов в 3D моделировании;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляе	В целом сформированные и самостоятел	Успешно сформированные, самостояте

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
			мые знаниями и самостояте льностью выполнения умения	ьно выполняем ые, но не всегда интеллектуа льно обоснованн ые умения	льно и осознанно выполняем ые умения
Владеть: - навыками контроля разработанных художественно-технологических решений, визуальных решений в 3D моделировании.	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-5 Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта Индикатор ПК-5.1 Применяет современные технологии в процессе разработки дизайн-проекта, в том числе в цифровой среде					
Знать: - планирование процесса технологического разработки дизайн объекта в 3-D;	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: - анализировать и планировать процессы технологического разработки дизайн объекта в 3-D;	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 оценки материально- технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D	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-5 Способен внедрять новые технологических решения в процессы разработки дизайн-проекта Индикатор ПК-5.2 Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде					
Знать: - производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом	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
объекта в 3-D;			знания	пробелы знания	прочные знания
Уметь: - оптимизировать работы по созданию художественно - технических решений дизайн-проекта объекта в 3-D;	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 сформирова нные, самостояте льно и осознанно выполняем ые умения
Владеть: - навыками оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в 3-D.	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 сформирова нные, 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.

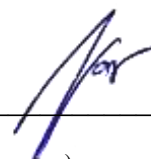
● оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения;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

5. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

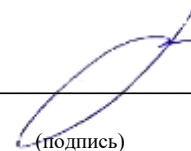
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

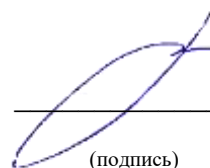
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП

С.В. Фирсова



(подпись)