

Кафедра

дизайн

Б1.В.ДВ.06.01

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Технологии дизайна. Визуальные эффекты</i>
По направлению подготовки	<i>54.03.01 «Дизайн»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>Профиль «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 «Технологии дизайна. Визуальные эффекты» 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 осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	Знать: - требования к графическим редакторам для проектирования компьютерной графики; Уметь: - определять развитие информационных технологий с точки зрения актуальности и значимости для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач; Владеть: - навыками работы в современных графических редакторах для создания и реализации проектов компьютерной графики.	8 семестр Тема 1. Дизайн адресных материалов Тема 2. Восприятие аудиторией визуальных форм	Устный опрос по теме 1, 2, 3 Просмотр выполненных х практически х заданий по теме 1, 2, 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: - технологии создания дизайн-проекта; - программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике; Уметь: - применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике; Владеть: - навыками использования программного обеспечения для	8 семестр Тема 4. Моделирование демонстрационного воздействия	Устный опрос по теме 4 Просмотр выполненных х практически х заданий по теме 4

		разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике		
	ПК- 4.2 обеспечивает координацию процессами разработки художественно-технологических решений в процессе создания объектов дизайна	Знать: - производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной графике; - основы создания и корректировки рендера, композиции; Уметь: - выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике; Владеть: - навыками разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике	8 семестр Тема 4. Моделирование демонстрационного воздействия	Устный опрос по теме 4 Просмотр выполненных практических заданий по теме 4
ПК-5 Способен внедрять новые технологические решения в процессы разработки дизайн-проектов	ПК - 5.1 применяет современные технологии в процессах разработки дизайн-проекта	Знать: - требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам; Уметь: - определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач; Владеть: - навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях	8 семестр Тема 4. Моделирование демонстрационного воздействия	Устный опрос по теме 4 Просмотр выполненных практических заданий по теме 4

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

Список вопросов для проведения устных опросов

№	Наименование вопроса	Тема №
1	Дизайн адресных материалов.	1
2	Языки и средства проектирования.	1
3	Адресация информационных материалов в визуальной коммуникации.	1
4	Комплексное воздействие на целевую аудиторию.	1, 2, 4
5	Импринтинг образов и идей.	1, 2, 4
6	Демонстрация и анализ образцов решений при помощи визуальной коммуникации.	1, 2, 4

7	Знаковые системы в визуальной коммуникации.	1, 3, 4
8	Общепотребительные и специализированные типы визуальных языков.	1, 2, 3, 4
9	Исторические и современные виды знаковых систем.	1, 3, 4
10	Средства графического дизайна в проектировании знаковых систем.	1
11	Восприятие аудиторией визуальных форм.	2
12	Целевые и пограничные аудитории в визуальной коммуникации.	2
13	Ожидания, предпочтения, ориентации целевых аудиторий в визуальной коммуникации.	2
14	Виды навигационных визуально-коммуникативных систем.	1, 2
15	Основные составляющие проектирования навигационных систем.	1, 2
16	Особенности понимания и восприятия тем и идей в графическом дизайне.	2
17	Особенности реакции и выбора из предложенных альтернатив в визуальной коммуникации.	2
18	Номенклатура демонстрационных продуктов в визуальной коммуникации.	1, 3
19	Вывеска в графическом дизайне.	3
20	Объявление в графическом дизайне.	3
21	Афиша в графическом дизайне.	3
22	Постер, плакат в графическом дизайне.	3
23	Моделирование демонстрационного воздействия в визуальной коммуникации.	4
24	Ситуация посещения учреждения, театра, выставки, фестиваля, соревнования.	4
25	Метод фокус-групп в визуальной коммуникации.	1, 2, 4
26	Проектирование потребительских ситуаций в визуальной коммуникации.	4
27	Восприятие структуры сообщения в визуальной коммуникации.	1, 2, 4
28	Элементы визуально-коммуникативной среды.	1, 3, 4
29	Взаимовлияние городской среды и навигационных визуально-коммуникативных систем.	1, 3, 4
30	Функциональные и художественно-эстетические аспекты визуально-коммуникативных систем.	1, 2, 3, 4
31	Предпроектный анализ. Контекст как условие эффективного проектирования.	1, 2, 3, 4
32	Проектирование информационных носителей и других элементов оборудования	1, 2, 3, 4
33	Графическое и информационное наполнение объектов в дизайн - проектировании.	1, 2, 3, 4
34	Формирование «линейки» объектов.	4
35	Исследование средового фрагмента выбранного для проектирования. Особенности работы с <u>генпланом</u> , фотофиксация, зарисовки.	4
36	Эргономические требования к проектированию визуально-коммуникативных систем для различных групп пользователей.	1, 2, 3, 4

37	Объекты-носители. Их классификация.	1, 3
38	Коммуникационные качества цвета.	1, 2, 3, 4
39	Понятие невербальной коммуникации.	2, 4
40	Коммуникативное пространство и его виды.	2, 4

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

- Практическое задание:** Разработать систему навигации (пиктограммы) для любой сказки на выбор.

Цель: Освоить процесс поэтапной разработки системы навигации.

Ход работы: 1-определить основной сценарий сказки, количества и особенности места действия; количество персонажей; 2-разработать пиктограммы для сказки, где форма, цвет пиктограммы - это место действия; фигуры персонажей и компоновка внутри пиктограммы подчинены одному алгоритму; 3- стиль и материал изготовления макета должен соответствовать содержанию сказки.

Результат выполнения практического задания: Серия пиктограмм (от 5 до 10 штук) – система навигации по сказке.
- Практическое задание:** Проанализировать 5-7 аналогов систем визуальной навигации по заданным критериям: 1- стиль - на соответствие деятельности, формат и композиция - на читабельность; 2-выбранный материал с учетом изнашиваемости. Разработать критерии оценки и оценить по 10-бальной шкале.

Цель: Исследовать аналоги в сфере визуальных коммуникаций.

Результат выполнения практического задания: Отчет-исследование аналогового материала в сфере визуальных коммуникаций по заданным критериям.
- Практическое задание:** Разработать систему визуальных коммуникаций для средового объекта. Исследование средового объекта (работа с генпланом, фотофиксация, зарисовки), разработка концепции, определение номенклатуры необходимых носителей для интерьерной, уличной, виртуальной навигации, разработка макетов пиктограмм и карты, определить материалы для производства и монтажа.

Цель: Освоить процесс разработки дизайн-проекта системы визуальных коммуникаций для средового объекта.

Результат выполнения практического задания: Проектное предложение системы визуальных коммуникаций для средового объекта в форме отчета.
- Практическое итоговое задание:** Подготовить презентацию проектного предложения

системы визуальных коммуникаций для средового объекта: выполнить макеты пиктограмм и карты, скомпоновать материалы на планшет, оформить материалы проектного предложения для презентации в Power point.

Цель: Освоить процесс подготовки презентационных материалов.

Результат выполнения практического задания: Презентация проектного предложения системы визуальных коммуникаций для средового объекта: макеты пиктограмм и карты, планшетная графика, презентация в Power point.

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

Список заданий для самостоятельной работы.

Тема 1. Дизайн адресных материалов

- 1 **Задание для самостоятельной работы:** Разработать систему навигации (пиктограммы) для любой русской народной сказки на выбор.

Цель: Закрепить процесс поэтапной разработки системы навигации.

Результат выполнения задания: Серия пиктограмм (10 штук) – система навигации по сказке.

Тема 2. Восприятие аудиторией визуальных форм

- 2 **Задание для самостоятельной работы:** Проанализировать 5-7 аналогов систем визуальной навигации по заданным критериям: 1- стиль - на соответствие деятельности, формат и композиция - на читабельность; 2-выбранный материал с учетом изнашиваемости. Разработать критерии оценки и оценить по 10-бальной шкале.

Цель: Закрепить знания в сфере визуальных коммуникаций.

Результат выполнения задания: Отчет-исследование аналогового материала в сфере визуальных коммуникаций по заданным критериям.

Тема 3. Номенклатура демонстрационных продуктов

- 3 **Задание для самостоятельной работы:** Разработать систему визуальных коммуникаций для средового объекта. Исследование средового объекта (работа с генпланом, фотофиксация, зарисовки), разработка концепции, определение номенклатуры необходимых носителей для интерьерной, уличной, виртуальной навигации, разработка макетов пиктограмм и карты, определить материалы для производства и монтажа.

Цель: Закрепить знания и умения процесса разработки дизайн-проекта системы визуальных коммуникаций для средового объекта.

Результат выполнения задания: Проектное предложение системы визуальных коммуникаций для средового объекта в форме отчета.

Тема 4. Моделирование демонстрационного воздействия

- 4 **Задание для самостоятельной работы:** Подготовить презентацию проектного предложения системы визуальных коммуникаций для средового объекта: выполнить макеты пиктограмм и карты, скомпоновать материалы на планшет, оформить материалы проектного предложения для презентации в Power point.
Цель: Закрепить процесс подготовки презентационных материалов.
Результат выполнения задания: Презентация проектного предложения системы визуальных коммуникаций для средового объекта: макеты пиктограмм и карты, планшетная графика, презентация в Power point

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

ЭКЗАМЕН – 8 СЕМЕСТР

Список вопросов для проведения экзамена

- 1 Дизайн адресных материалов.
- 2 Языки и средства проектирования.
- 3 Адресация информационных материалов в визуальной коммуникации.
- 4 Комплексное воздействие на целевую аудиторию.
- 5 Импринтинг образов и идей.
- 6 Демонстрация и анализ образцов решений при помощи визуальной коммуникации.
- 7 Знаковые системы в визуальной коммуникации.
- 8 Общеупотребительные и специализированные типы визуальных языков.
- 9 Исторические и современные виды знаковых систем.
- 10 Средства графического дизайна в проектировании знаковых систем.
- 11 Восприятие аудиторией визуальных форм.
- 12 Целевые и пограничные аудитории в визуальной коммуникации.
- 13 Ожидания, предпочтения, ориентации целевых аудиторий в визуальной коммуникации.
- 14 Виды навигационных визуально-коммуникативных систем.
- 15 Основные составляющие проектирования навигационных систем.
- 16 Особенности понимания и восприятия тем и идей в графическом дизайне.
- 17 Особенности реакции и выбора из предложенных альтернатив в визуальной коммуникации.
- 18 Номенклатура демонстрационных продуктов в визуальной коммуникации.
- 19 Вывеска в графическом дизайне.
- 20 Объявление в графическом дизайне.

- 21 Афиша в графическом дизайне.
- 22 Постер, плакат в графическом дизайне.
- 23 Моделирование демонстрационного воздействия в визуальной коммуникации.
- 24 Ситуация посещения учреждения, театра, выставки, фестиваля, соревнования.
- 25 Метод фокус-групп в визуальной коммуникации.
- 26 Проектирование потребительских ситуаций в визуальной коммуникации.
- 27 Восприятие структуры сообщения в визуальной коммуникации.
- 28 Элементы визуально-коммуникативной среды.
- 29 Взаимовлияние городской среды и навигационных визуально-коммуникативных систем.
- 30 Функциональные и художественно-эстетические аспекты визуально-коммуникативных систем.
- 31 Предпроектный анализ. Контекст как условие эффективного проектирования.
- 32 Проектирование информационных носителей и других элементов оборудования
- 33 Графическое и информационное наполнение объектов в дизайн - проектировании.
- 34 Формирование «линейки» объектов.
- 35 Исследование средового фрагмента выбранного для проектирования.
Особенности работы с генпланом, фотофиксация, зарисовки для предпроектного анализа.
- 36 Эргономические требования к проектированию визуально-коммуникативных систем для различных групп пользователей.
- 37 Объекты-носители. Их классификация.
- 38 Коммуникационные качества цвета.
- 39 Понятие невербальной коммуникации.
- 40 Коммуникативное пространство и его виды.

Компетенция ПК- 3

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

Индикатор ПК-3.2

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

Обучающийся знает:

- требования к графическим редакторам для проектирования компьютерной графики;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 1. Дизайн адресных материалов, по теме 2. Восприятие аудиторией визуальных форм, по теме 3. Номенклатура демонстрационных продуктов; 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:

- технологии создания дизайн-проекта;
- программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 4. Моделирование демонстрационного воздействия; по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

Компетенция ПК-4

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

Индикатор ПК- 4.2

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

Обучающийся знает:

- производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной графике;
- основы создания и корректировки рендера, композиции;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 4. Моделирование демонстрационного воздействия; по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологические решения в процессы разработки дизайн-проектов

Индикатор ПК - 5.1

применяет современные технологии в процессах разработки дизайн-проекта

Обучающийся знает:

- требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн-проектам;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 4. Моделирование демонстрационного воздействия; по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Практическое задание на экзамене - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

Компетенция ПК- 3

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

Индикатор ПК-3.2

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

Обучающийся умеет:

- определять развитие информационных технологий с точки зрения актуальности и значимости для практической деятельности;
- определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач;

Обучающийся владеет:

- навыками работы в современных графических редакторах для создания и реализации проектов компьютерной графики.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 1. Дизайн адресных материалов, теме 2. Восприятие аудиторией визуальных форм, по теме 3. Номенклатура демонстрационных продуктов, по результатам просмотра всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

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 инструментальный специализированный программный обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике;

Обучающийся владеет:

- навыками использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 4. Моделирование демонстрационного воздействия, по результатам просмотра всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

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:

- выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике;

Обучающийся владеет:

- навыками разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 4. Моделирование демонстрационного воздействия, по результатам просмотра всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

Компетенция ПК-5

Способен внедрять новые технологические решения в процессы разработки дизайн-проектов

Индикатор ПК - 5.1

применяет современные технологии в процессах разработки дизайн-проекта
Обучающийся умеет:

- определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности;

- определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач;

Обучающийся владеет:

- навыками работы в современных цифровых и мобильных технологиях

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 4. Моделирование демонстрационного воздействия, по результатам просмотра всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля.

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

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

Тольяттинская академия управления	Дисциплина_ Технологии дизайна. Визуальные коммуникации
Экзаменационный билет № ____	
1. Номенклатура демонстрационных продуктов в визуальной коммуникации	
2. Просмотр всего состава практических работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.	

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам проведения промежуточной аттестации (сформированности компетенций).

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 подготовке к экзамену и прохождения текущего контроля).

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

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

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

Тема 1. Дизайн адресных материалов

- 1 Практическое задание:** Разработать систему навигации (пиктограммы) для любой сказки на выбор

Тема 2. Восприятие аудиторией визуальных форм

- 2 Практическое задание:** Проанализировать 5-7 аналогов систем визуальной навигации по заданным критериям: 1- стиль - на соответствие деятельности, формат и композиция - на читабельность; 2-выбранный материал с учетом изнашиваемости. Разработать критерии оценки и оценить по 10-бальной шкале.

Тема 3. Номенклатура демонстрационных продуктов

- 3 Практическое задание:** Разработать систему визуальных коммуникаций для средового объекта. Исследование средового объекта (работа с генпланом, фотофиксация, зарисовки), разработка концепции, определение номенклатуры необходимых носителей для интерьерной, уличной, виртуальной навигации, разработка макетов пиктограмм и карты, определить материалы для производства и монтажа.

Тема 4. Моделирование демонстрационного воздействия

- 4 Итоговое практическое задание:** Подготовить презентацию проектного предложения системы визуальных коммуникаций для средового объекта: выполнить макеты пиктограмм и карты, скомпоновать материалы на планшет, оформить материалы проектного предложения для презентации в Power point.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино Индикатор ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта					
Знать: - требования к графическим редакторам для проектирования компьютерной графики;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - определять развитие информационных технологий с точки зрения актуальности и значимости для практической деятельности; - определять перспективные графические	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и	В целом сформированные и самостоятельно выполняем	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач;			самостояте льностью выполнения умения	ые, но не всегда интеллектуа льно обоснованн ые умения	выполняем ые умения
Владеть: - навыками работы в современных графических редакторах для создания и реализации проектов компьютерной графики.	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-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: - технологии создания дизайн-проекта; -программное обеспечение для моделирования визуальных эффектов в компьютерной графике;	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: - применять инструментарий специализированного программного обеспечения, используемый для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике	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 использования программного обеспечения для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике	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-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: - производственные этапы создания визуальных эффектов в компьютерной	Не знает	Фрагмент арные знания	Общие, но не структурир	Сформиров анные, но содержащие	Сформиров анные систематиз

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
графике; - основы создания и корректировки рендера, композиции			ованные знания	отдельные пробелы знания	ированные прочные знания
Уметь: - выбирать и обосновывать способы оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуальных эффектов в компьютерной графике;	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 художественно- технического решения в процессе создания визуальных эффектов в компьютерной графике	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 технологические решения в процессы разработки дизайн-проектов Индикатор ПК - 5.1 применяет современные технологии в процессах разработки дизайн-проекта					
Знать: - требования к современным графическим редакторам для реализации и создания документации по дизайн- проектам	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: - определять актуальность и значимость цифровых технологий для практической деятельности; - определять перспективные графические редакторы для изучения и использования их для решения профессиональных задач;	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 работы в современных цифровых и мобильных технологиях	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

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.

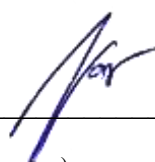
- оценка «*удовлетворительно*» выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения;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

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

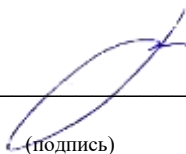
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

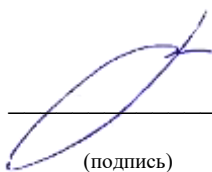
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник

ООУП С.В.

Фирсова



(подпись)