

Кафедра

Дизайн

Б1.В.06

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Эргономика</i>
По направлению подготовки	<i>54.03.01 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 дизайна

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

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

ОГЛАВЛЕНИЕ

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

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

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн», утвержденного приказом Министерства науки и высшего образования Российской Федерации 13.08.2020 №1015, (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.) и учебного плана направления подготовки 54.03.01 «Дизайн», профиль «Графика компьютерных игр и анимация» (программа бакалавриата).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «Эргономика» 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-3.1. Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино	- знать Профессиональную терминологию в сфере визуализации трехмерных сцен на основе приемов эргономики - уметь Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта на основе приемов эргономики - владеть Навыками настройки параметров компоновки и постобработки результатов визуализации эталонных (мастер-сцен) на основе приемов эргономики	Тема 1. Понятие эргономики, ее цели и задачи Тема 2. Процесс эргономического проектирования и его этапы Тема 3. Понятие антропометрии Тема 4. Эргономика рабочего места Тема 5. Размещение предметного наполнения среды	Устный опрос и проверка выполненных заданий

	ПК-3.2 осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта	- знать Основы создания шейдеров, рендера, композитинга на основе приемов эргономики -уметь Использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения на основе приемов эргономики - владеть Навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе приемов эргономики	Тема 4. Эргономика рабочего места Тема 5. Размещение предметного наполнения среды	Устный опрос Доклад-эссе Проверка выполненных заданий
--	--	---	---	--

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

Список тем для подготовки докладов эссе

1. «Человек – мера всех вещей»
2. Эргономика – это наука о «правильной» подаче рекламного объекта
3. Инженерная психологией - взаимосвязь человека и техники.
4. Психологией восприятия.
5. Форма и функциональные размеры всей предметной среды.

Общие требования к докладу-эссе

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

Требования к структуре доклада-эссе

1. Название доклада
2. Актуальность, цели, задачи

3. Новизна
4. Мотивация
5. Основной текст доклада
6. Заключение
7. Используемая литература

Требования к презентации доклада-эссе

Основными принципами при составлении компьютерной презентации являются лаконичность, ясность, уместность, сдержанность, наглядность (подчеркивание ключевых моментов), запоминаемость (разумное использование ярких эффектов).

Основные требования к презентации.

- каждый слайд должен иметь заголовок;
- количество текста на слайде должно быть оптимально минимальным;
- не рекомендуется применять анимацию (только в крайнем случае); динамическая анимация эффективна тогда, когда в процессе выступления происходит логическая трансформация существующей структуры в новую структуру;
- для управления презентацией рекомендуется использовать интерактивные кнопки (вперед-назад), автоматический режим лучше избегать.

Рекомендуемая структура презентации.

1. Титульный слайд: Тема доклада, Ф.И.О. студента, направление подготовки 54.03.01 Дизайн, профиль *Графика компьютерных игр и анимация*.
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 творческих практических заданий

Тема 1. Понятие эргономики, ее цели и задачи.

Проект "Исследование среды на удобство и комфортные условия эффективной деятельности человека".

Цель: Изучение основных принципов и приемов проектного формирования элементов и комплексов оборудования и предметного наполнения среды, составляющих эргономики.

Задача: Раскрыть основные понятия эргономики и факторы, определяющие эргономические требования;

Результат практического задания: Презентация по проекту.

Тема 2. Процесс эргономического проектирования и его этапы.

Анимационный проект "Создание удобной и комфортной среды"

Цель: Изучение основных принципов и приемов проектного формирования элементов и комплексов оборудования и предметного наполнения среды, составляющих эргономики.

Задача: анимационный проект направленный на создание гуманной среды обитания.

Результат практического задания: Презентация или ролик по теме проекта.

Тема 3. Понятие антропометрии.

Разработка дизайн- проекта по теме "Влияния антропометрии на создание среды в трехмерной графике".

Цель: Изучение основных принципов и приемов проектного формирования элементов и комплексов оборудования и предметного наполнения среды с учетом антропометрии.

Задача: Рассмотреть антропометрические характеристики человека; факторы окружающей среды; методы эргономических исследований; эргономическое обеспечение проектирования (эргономические программы проектирования среды обитания)

Результат практического задания: Презентация или ролик по теме проекта.

Тема 4. Эргономика рабочего места

Виртуальный проект "Рабочее место дизайнера".

Цель: Изучение основных принципов и приемов проектного формирования элементов и комплексов оборудования и предметного наполнения среды, составляющих эргономики и охраны труда.

Задача: Спроектировать виртуальное рабочее место дизайнера с учетом эргономических требований .

Результат практического задания: Презентация или ролик по теме проекта.

Тема 5. Размещение предметного наполнения среды

Анимационный проекта предметного наполнения среды по выбранной теме.

Цель: Изучение основных принципов и приемов проектного формирования элементов и комплексов оборудования и предметного наполнения среды, составляющих эргономики..

Задача: создать анимационный ролик на выбранную тему по предметному наполнению виртуальной среды.

Результат практического задания: Ролик по теме проекта.

Критерии оценивания

- 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 АТЕТСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ЗАЧЕТ 6 СЕМЕСТР

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ

Список вопросов для подготовки к зачету:

1. В чем состоит предмет эргономики?
2. Почему ключевыми словами в определении эргономики является научная дисциплина?
3. Что понимают под «человеческими факторами» в эргономике?
4. Какое место занимает эргономика в системе проектной деятельности?
5. Что означает термин «эргономическая система»?
6. Что входит в понятие «эргодизайн»?
7. Назовите этапы эргономического проектирования.
8. Какие факторы определяют эргономические требования?
9. Какие факторы влияют на комфортное пребывание человека?
10. Что понимается под «химическим воздействием» окружающей среды в эргономике?
11. Объясните понятие «тихие факторы» окружающей среды?
12. Чем вызывается «физическое воздействие» окружающей среды?
13. Какая температура воздуха в жилище считается оптимальной?
14. Назовите допустимую минимальную комнатную температуру при температуре наружного воздуха -28°C .
15. Можно ли считать комфортной температуру $+25^{\circ}\text{C}$? Почему? Обоснуйте ответ.
16. При относительной влажности воздуха 80 % создается комфортное пребывание человека в жилище. Согласны ли вы с этим утверждением? Обоснуйте ответ
17. Назовите основные виды освещения.
18. Перечислите основные параметры, характеризующие оптимальное освещение.

19. Цвет света не оказывает существенное влияние на вид освещенного объекта и комфортное пребывание человека в окружающей среде. Верно ли это утверждение?
20. Что понимается под светотехническим оборудованием?
21. На какие виды можно разделить все лампы?
22. Назовите основные виды светильников.
23. Перечислите основные требования, которые предъявляются к размещению светильников в жилых помещениях.
24. Составной частью какой науки является антропометрия?
25. Назовите основные эргономические показатели и расшифруйте их.
26. Что называют статическими антропометрическими показателями?
27. Какие основные условия необходимо соблюдать при организации любого фрагмента среды?
28. Как вы понимаете терминологическое единство «динамические антропометрические признаки»?
29. Дайте определение проценталя.
30. Какие методы рекомендуется применять при проектировании предметно-пространственной среды?

Компетенция ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор ПК-3.1. Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Обучающийся знает: знать Профессиональную терминологию в сфере визуализации трехмерных сцен на основе приемов эргономики

Индикатор ПК-3.2

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

Обучающийся знает: Основы создания шейдеров, рендера, композитинга на основе приемов эргономики

характерные черты различных периодов развития предметного мира

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по темам 1,2,3.

ОЦЕНКА УМЕНИЙ И НАВЫКОВ

Компетенция ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для получения результатов визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Индикатор ПК-3.1. Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино

Обучающийся умеет: разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта на основе приемов эргономики

Обучающийся владеет: навыками настройки параметров компоновки и постобработки результатов визуализации эталонных (мастер-сцен) на основе приемов эргономики

Индикатор ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта

Обучающийся умеет: использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения на основе приемов эргономики

Обучающийся владеет: навыками выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе приемов эргономики

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения заданий по теме:

Тема 1. Понятие эргономики, ее цели и задачи.

Результат практического задания: Презентация по проекту.

Тема 2. Процесс эргономического проектирования и его этапы.

Результат практического задания: Презентация или ролик по теме проекта.

Тема 3. Понятие антропометрии.

Результат практического задания: Презентация или ролик по теме проекта.

Тема 4. Эргономика рабочего места

Результат практического задания: Презентация или ролик по теме проекта.

Тема 5. Размещение предметного наполнения среды

Результат практического задания: Ролик по теме проекта.

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 предусмотрены **зачет** в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения

зачета учебным планом не предусмотрено. Зачетные мероприятия рассредоточены по занятиям. Зачет проводится в форме ответа на устный вопрос и просмотра всех выполненных заданий (всего состава работ выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету). В ходе промежуточной аттестации перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля, в систему оценки знаний («отлично», «хорошо», «удовлетворительно», «неудовлетворительно») осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Письменный ответ на вопрос: вопросы к зачету представлены в п.3.

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

Тема 1. Понятие эргономики, ее цели и задачи.

Результат практического задания: Презентация по проекту.

Тема 2. Процесс эргономического проектирования и его этапы.

Результат практического задания: Презентация или ролик по теме проекта.

Тема 3. Понятие антропометрии.

Результат практического задания: Презентация или ролик по теме проекта.

Тема 4. Эргономика рабочего места

Результат практического задания: Презентация или ролик по теме проекта.

Тема 5. Размещение предметного наполнения среды

Результат практического задания: Ролик по теме проекта.

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-3.1. Осуществляет выбор технологических решений анимации и специальных визуальных эффектов к результатам визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино					

знать Профессиональную терминологию в сфере визуализации трехмерных сцен на основе приемов эргономики	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
уметь Разрабатывать художественно-технические решения для производства визуального эффекта под конкретную задачу проекта на основе приемов эргономики	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 настройки параметров компоновки и постобработки результатов визуализации эталонных (мастер-сцен) на основе приемов эргономики	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
ПК-3.2 Осуществляет обоснование соответствия финального результата визуализации трехмерных компьютерных сцен анимационного кино художественным задачам проекта					
знать Основы создания шейдеров, рендера, композитинга на основе приемов эргономики	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
уметь Использовать программное обеспечение для разработки художественно-технического решения на основе приемов эргономики	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 выбора способов оптимизации работ в рамках отдельных этапов технологической цепочки производства визуального эффекта в анимационном кино и компьютерной графике на основе приемов эргономики	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. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Компетенция ПК-3 - Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления авторского проекта

знать: Профессиональная терминология в области дизайна и эргономики

уметь: Применять показатели эргономики для контроля качества воспроизведения объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации для авторского надзора за их изготовлением в производстве

владеть: Навыками проведения проверки качества изготовления проектируемого объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации на основе приемов эргономики

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

1	Что при создании макета даёт приставление об истинном размере объекта? А) масштабная линейка Б) размеры высоты, ширины и глубины В) масштабная фигура взрослого человека	в
2	Какой тип макета применяется при разработке арт-объекта на начальном этапе проектирования? А) Промышленный Б) Концептуальный В) Градостроительный Г) Архитектурный	б
3	Отметьте какие утверждения о значении цвета на упаковке соответствуют действительности? А) Больше других внимание привлекает оранжевый, желтый, красный, зеленый, темно-красный и пурпурный оттенки. Чистые цвета быстрее распознаются глазом, чем смешанные. Б) Цвет на упаковке не является основным средством воздействия на потребителя, поэтому в упаковке уместно использование многообразия смешанных оттенков В) Цветовое решение упаковки несет лишь рекламный характер, оно не должно соответствовать ценовому позиционированию товара	а
4	Что такое маркировка на упаковке? Отметьте правильные варианты. А) это текст, условные обозначения или рисунок, нанесенный на упаковку или товар, предназначенный для идентификации товара или его отдельных свойств, доведения до потребителя инфо об изготовителях и других характеристиках товара. Б) Маркировка не несет информационную и идентифицирующую функцию, а лишь придает упаковке эмоционально-мотивационный характер. В) Требования к маркировке не определены государственными стандартами, поэтому она создается в свободной форме.	а
5	Функции графического дизайна в городской среде? А) Формирование целостной системы визуальных коммуникаций. Б) Повышение комфортности и гуманизация городской среды, а также усиление эстетических качеств и художественной выразительности архитектурной среды. В) Функциональное насыщение улицы знаками, символами, вывесками.	а, б
6	От чего зависит выбор формы упаковки А) Форма упаковки зависит от потребительских характеристик упаковываемого продукта Б) Форма упаковки зависит от применяемого материала упаковки В) Материал и форма упаковки зависят от конструктивных и потребительских свойств упаковываемого продукта	в
7	Как применяемый материал влияет на технологию нанесения графического изображения на упаковку А) Материал упаковки зависит от условий сохранности упаковываемого изделия Б) Материал упаковки диктует характер и технологические особенности применяемых технологий нанесения графики на упаковку В) Технология нанесения графики на упаковку диктуется полиграфическими возможностями	б
8	Какие факторы включаются в эргономические требования?	а

	А) Психологические Б) Финансовые В) Социальные Г) Медицинские	
9	Какие свойства объекта могут быть эргономическими? А) Цветовые Б) Механические В) Финансовые Г) Технические	б
10	Что определяют эргономические антропометрические требования? А) Эмоциональный интеллект Б) Способности к обучению В) Социальные навыки Г) Размеры и пропорции человеческого тела	г

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

-----**Уметь**-----

Задание 1 Опишите в чем состоит предмет эргономики

Ответ: Эргономика адаптирует рабочие места и продукты к потребностям людей.

Задание 2. Опишите что понимают под «человеческими факторами» в эргономике

Ответ: «Человеческие факторы» изучают влияние человека на систему.

Задание 3. Раскройте особенности эргономики в системе проектной деятельности

Ответ: Эргономика в проектировании фокусируется на создании систем, адаптированных к возможностям и ограничениям человека.

Задание 4. Раскройте особенности и назовите этапы эргономического проектирования

Ответ: Эргономическое проектирование включает изучение, проектирование и оценку систем, учитывая человеческие факторы на каждом этапе.

Задание 5. Раскройте особенности эргономических требований

Ответ: Эргономические требования определяют характеристики систем, которые соответствуют человеческим возможностям и ограничениям.

Задание 6. Раскройте особенности факторов, влияющих на комфортное пребывание человека

Ответ: на комфортное пребывание человека влияют эргономические факторы окружающей среды, такие как освещение, температура и шум.

Задание 7. Раскройте особенности температуры воздуха в жилище считается оптимальной

Ответ: Оптимальная температура воздуха в жилище колеблется в пределах 20-22°C.

Задание 8. Раскройте особенности основных видов освещения

Ответ: Основные виды освещения различаются источником света: естественное, искусственное и комбинированное (сочетание естественного и искусственного света).

Задание 9. Опишите основные параметры, характеризующие оптимальное освещение

Ответ: Оптимальное освещение характеризуется тремя основными параметрами: интенсивностью, равномерностью и отсутствием слепящего эффекта.

Задание 10. Опишите что понимается под светотехническим оборудованием

Ответ: Светотехническое оборудование — это приборы и устройства, предназначенные для создания искусственного освещения и управления световым потоком.

-----**Владеть**-----

Задание 1. Сформулируйте основные виды светильников

Ответ: Основные виды светильников классифицируются по способу монтажа (подвесные, настенные, потолочные, встраиваемые, напольные, настольные) и назначению (общего освещения, местного освещения, декоративного освещения). Другой вариант классификации — по типу источника света: ламповые, светодиодные, люминесцентные, галогенные.

Задание 2. Опишите какой частью науки является антропометрия

Ответ: Антропометрия — это раздел антропологии, занимающийся изучением размеров и пропорций тела человека с целью определения его физического развития и индивидуальных особенностей.

Задание 3. Перечислите основные эргономические показатели и расшифруйте их

Ответ: Основные эргономические показатели: антропометрические: соответствие размеров и пропорций рабочего места антропометрическим данным человека (рост, вес, пропорции тела). Физиологические: соответствие условий труда физиологическим возможностям человека (шум, вибрация, освещенность, температура).

Задание 4. Перечислите что называют статическими антропометрическими показателями

Ответ: Статические антропометрические показатели — это размеры тела человека в положении стоя или сидя, измеряемые без учета мышечных усилий: рост стоя и сидя, длина плеч, ширина плеч, высота головы, высота туловища, длина бедра, ширина бедра.

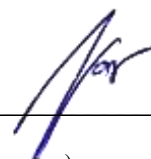
Задание 5. Перечислите какие методы рекомендуется применять при проектировании предметно-пространственной среды

Ответ: при проектировании предметно-пространственной среды рекомендуется применять методы функционального зонирования и учета возрастных особенностей детей.

6. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

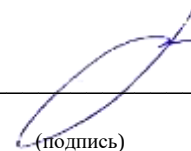
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

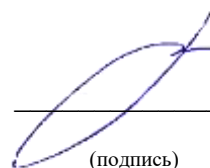
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

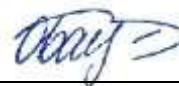
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП С.В.

Фирсова



(подпись)