

Кафедра

Дизайн

Б1.В.ДВ.05.02

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Сценарное моделирование</i>
По направлению подготовки	<i>54.03.01 Дизайн</i>
Профиль (программа бакалавриата)	Промышленный и предметный дизайн
Форма обучения	<i>Очная</i>

Оценочные материалы (средства) дисциплины рассмотрены (актуализированы) и утверждены на заседании кафедры дизайна

Протокол заседания № 9 от «18» мая 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», 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 «Промышленный и предметный дизайн» (программа бакалавриата).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Промышленный и предметный дизайн» в процессе обучения по дисциплине «Сценарное моделирование» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований	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 приемов сценарного моделирования - уметь 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, с учетом приемов сценарного моделирования - владеть навыками разработки компоновочных и композиционных решений; выбора средств для проверки качества изготовления проектируемого объекта, подготовки заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта с учетом приемов сценарного моделирования	Тема 1. Художественно-образное моделирование предметного мира.	Устный опрос

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 на основе сценарного моделирования - 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 на основе сценарного моделирования	Тема 1. Художественно-образное моделирование предметного мира.	Устный опрос
	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 на основе сценарного моделирования - владеть навыками контроля разработанных художественно-технологических решений, визуальных решений в 3D моделировании на основе сценарного моделирования	Тема 1. Художественно-образное моделирование предметного мира. Тема 2. Сценарное моделирование Тема 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа	Устный опрос Доклад-эссе Проверка выполненных заданий
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 на основе сценарного моделирования - владеть навыками оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D на основе сценарного моделирования	Тема 1. Художественно-образное моделирование предметного мира. Тема 2. Сценарное моделирование Тема 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа	Устный опрос Доклад-эссе Проверка выполненных заданий

	ПК-5.2 Обеспечивает создание приемов и способов художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом, в том числе в цифровой среде	- <i>знать</i> производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом объекта в 3-D на основе сценарного моделирования - <i>уметь</i> оптимизировать работы по созданию художественно - технических решений дизайн-проекта объекта в 3-D на основе сценарного моделирования - <i>владеть</i> навыками оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в в 3-D на основе сценарного моделирования	Тема 1. Художественно-образное моделирование предметного мира. Тема 2. Сценарное моделирование Тема 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа	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

Примерный перечень вопросов для подготовки к устному опросу

1. Что такое дизайн?
2. Дайте определение дизайну, как предметному творчеству.
3. Дизайн предметно-пространственной среды.
4. Дизайн в информационной среде.
5. Объект дизайна.
6. Цель дизайна.
7. Предмет дизайна.
8. Вещь и дизайн.
9. Вещь и культура.
10. Вещь и цивилизация
11. Культура и цивилизация
12. Дизайн и культура
13. Дизайн и цивилизация
14. Что такое стиль?
15. Из чего складывается понятие стиль?
16. Разделение искусства и техники
17. Современные тенденции в дизайне
18. Применение стилей и направлений в мультимедийном дизайне
19. Дизайн в медиапространстве. Гейм дизайн

20. Роль истории дизайна в проведении предпроектного анализа при разработке дизайн-проектов
21. Экспозиционный дизайн
22. Функционализм
23. Арт дизайн
24. Дизайн выставочных экспозиций
25. Web-дизайн
26. Промышленный дизайн
27. Анимация
28. Дизайн интерьера
29. Ландшафтный дизайн
30. Художественно-образное проектирование
31. Художественно-образное моделирование
32. Понятие "Культурный образец"
33. Понятие "Смыслообразование"
34. Инновационное проектирование
35. Аналоговое проектирование
36. Композиционное формообразование
37. 3D дизайн
38. 3d печать
39. Инженерное моделирование

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

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

18. Исследование аналогов по теме дизайн-проекта "Дизайн-концепт анимационного ролика"

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 3-D 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 творческих практических заданий

Тема 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа

Цель: Изучение исторических культурных образцов и анализ, и практическое применения в современном медиадизайне.

Задача: Используя метод анализа культурных образцов построить сценарий с проектируемым объектом.

Этапы работы над заданием

- Ознакомиться с условием задания
- Обосновать концепцию
- Представить идею на компьютере с применением графических редакторов
- Техника выполнения: презентация
- Представить результат работы над заданием

Результат практического задания

Презентация или ролик по обзору стилей в дизайне.

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 АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ЭКЗАМЕН 8 СЕМЕСТРА

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Список вопросов для подготовки к экзамену:

1. Что такое дизайн?
2. Дайте определение дизайну, как предметному творчеству.
3. Дизайн предметно-пространственной среды.

4. Дизайн в информационной среде.
5. Объект дизайна.
6. Цель дизайна.
7. Предмет дизайна.
8. Вещь и дизайн.
9. Вещь и культура.
10. Вещь и цивилизация
11. Культура и цивилизация
12. Дизайн и культура
13. Дизайн и цивилизация
14. Что такое стиль?
15. Из чего складывается понятие стиль?
16. Разделение искусства и техники
17. Современные тенденции в дизайне
18. Применение стилей и направлений в мультимедийном дизайне
19. Дизайн в медиапространстве. Гейм дизайн
20. Роль истории дизайна в проведении предпроектного анализа при разработке дизайн-проектов
21. Графический дизайн
22. Экспозиционный дизайн
23. Функционализм
24. Арт дизайн
25. Дизайн выставочных экспозиций
26. Web-дизайн
27. Промышленный дизайн
28. Анимация
29. Дизайн интерьера
30. Ландшафтный дизайн
31. Художественно-образное проектирование
32. Художественно-образное моделирование
33. Понятие "Культурный образец"
34. Понятие "Смыслообразование"
35. Инновационное проектирование
36. Аналоговое проектирование
37. Композиционное формообразование

38. 3D дизайн

39. 3d печать

40. Инженерное моделирование

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 приемов сценарного моделирования

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.

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.

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.

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: про производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом объекта в 3-D на основе сценарного моделирования

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 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-экономическим требованиями и прогрессивной технологии производства, с учетом приемов сценарного моделирования

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 с учетом приемов сценарного моделирования

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 на основе сценарного моделирования

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 на основе сценарного моделирования

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 на основе сценарного моделирования

Обучающийся владеет: навыками контроля разработанных художественно-технологических решений, визуальных решений в 3D моделировании на основе сценарного моделирования

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 на основе сценарного моделирования

Обучающийся владеет: навыками оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D на основе сценарного моделирования

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 на основе сценарного моделирования

Обучающийся владеет: навыками оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в

в 3-D на основе сценарного моделирования производственные этапы создания художественно - технических решений в процессе работы над дизайн-проектом объекта

в 3-D проектировании моделировании в инжиниринге

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

Тема 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа

Результат практического задания

Презентация или ролик по обзору стилей в дизайне.

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

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

Тольяттинская академия управления	Дисциплина <i>Сценарное моделирование</i>
Вариант 1	

1. Дизайн и цивилизация
2. Просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

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

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрен **экзамен** в соответствии с учебным планом, который проводится в форме письменного ответа на вопрос и выполнения практического итогового задания (просмотра творческих заданий). При выставлении итоговой оценки за дисциплину необходимо учитывать результаты оценивания текущего контроля и критерии оценивания сформированности компетенций.

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

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

Тема 3. Использование в дизайне "культурного образца" в создании проектного образа
Результат практического задания

Презентация или ролик по обзору стилей в дизайне.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований					
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 приемов сценарного моделирования	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
- уметь 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, с учетом приемов сценарного моделирования	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 разработки компоновочных и композиционных решений; выбора средств для проверки качества изготовления проектируемого объекта, подготовки заключения по результатам проверки качества изготовления проектируемого объекта с учетом приемов сценарного моделирования	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-4.1 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 на основе сценарного моделирования	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 на основе сценарного моделирования	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
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 на основе сценарного моделирования	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 контроля разработанных художественно-технологических решений, визуальных решений в 3D моделировании на основе сценарного	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

моделирования					
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	Фрагментарны е знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
- уметь анализировать и планировать процессы технологического разработки дизайн объекта в 3-D на основе сценарного моделирования	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 оценки материально-технической базы организации и ее использования в процессе разработки дизайн-проекта в 3-D на основе сценарного моделирования	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
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 объекта в 3-D на основе сценарного моделирования	Не знает	Фрагментарны е знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
- уметь оптимизировать работы по созданию художественно - технических решений дизайн-проекта объекта в 3-D на основе сценарного моделирования	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 оптимизации работы по созданию художественно - технических решений и внедрения новых технологических приемов в процессе работы над дизайн объектом в 3-D на основе сценарного	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

моделирования					
---------------	--	--	--	--	--

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине

- оценка «отлично» выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания, свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Развернутый полный ответ на вопрос.

- оценка «хорошо» выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием. Имеются отдельные незначительные ошибки. Полный ответ на вопрос

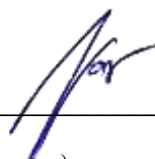
- оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он выполнил задание полностью, но в работе есть отдельные, многочисленными существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. Не полный с неточностями ответ на вопрос

- оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания, либо многочисленные грубые ошибки в работе, содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ не точный, с ошибками, в ответе много неточностей.

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

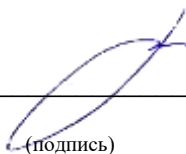
Составил:

Н.С. Карпенко, доцент


(подпись)

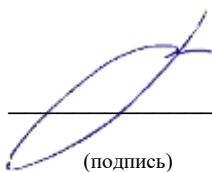
Заведующий кафедрой

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)