Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 08.10.2025 10:35:46
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f54d5421b7a80ccb87b5ac0

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Б2.О.01 Учебная (музейная) практика 2
Б2.О.02 (У) Учебная (проектная) практика 14
Б2. О.03 (Н) - Научно-исследовательская 31
Б2. О.04 (П) - Педагогическая практика 43
Б2. В.01 (П) - Производственная: Проектная 55
Б2. В.02 (Пд) - Производственная: Преддипломная..... 71

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет
им. С.Г. Строганова» (РГХПУ им. С. Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации
по учебной (музейной) практике

Направление подготовки:	54.04.01 Дизайн
Профиль подготовки:	«Системный дизайн средовых объектов»
Квалификация (степень) выпускника:	магистр

Москва, 2026 г

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:
Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенций	**Формируемые компетенции**	**Содержание компетенции**	**Оценочные средства**
Этап проведения практики *(согласно программе практики)*	ОПК-1	способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	Индивидуальное задание, просмотр
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ОПК-2	способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этапы формирования компетенции	Индекс компетенции	Уровни освоения компетенции	Шкала оценивания (например, в баллах)
Подготовительный этап *(согласно программе практики);*	ОПК-1	***Пороговый*** Базовые умения и навыки анализа произведений искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с современными тенденциями дизайна экспозиционных пространств.	*20-30*
		Продвинутый	*31-45*

		Основные умения и навыки анализа произведений искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с современными тенденциями дизайна экспозиционных пространств.	
		Превосходный Высокий уровень умений и навыков анализа произведений искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с современными тенденциями дизайна экспозиционных пространств, а также самостоятельного планирования выполнения индивидуального задания практики.	*46-60*
Этап проведения практики *(согласно программе практики);*	ОПК-2	***Пороговый*** Базовые умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями	*61-66*
		Продвинутый Основные умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями	*67-84*
		Превосходный Высокий уровень умений и навыков научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями.	*85-100*
			max 100

Описание шкалы оценивания

Согласно «Положению о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» при оценке результатов деятельности студентов в рамках учебной практики используется рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. Максимальное количество баллов – 100 баллов. Производится перерасчет рейтинговой оценки в традиционную пяти бальную оценку, проставляемую в экзаменационную ведомость в соответствии с установленной шкалой:

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ОПК-1, ОПК-2
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ОПК-1, ОПК-2
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ОПК-1, ОПК-2
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ОПК-1, ОПК-2

Объектами оценивания выступают:

Отчет по практике:

- полнота выполнения задания по практике;
- личная заинтересованность в результатах работы;
- соответствие требованиям оформления отчета;
- уровень овладения аналитическими умениями и навыками;
- графическая культура подачи материала.

Дневник практики:

- последовательность работы над заданием по практике;
- аккуратное ведение дневника;
- наличие отметок преподавателя о выполнении работ (руководителя практикой);
- наличие отзыва преподавателя (руководителя практикой).

3. Процедура оценивания

Во время прохождения учебной (музейной) практики предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения учебной практики студентом в течение пяти дней предоставляется дневник по учебной практике, отчет по учебной практике. На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся по окончании практики, а также защиты отчета по учебной практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой практики, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках производства, а также особенности структуры и функционирования предприятий отрасли; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы учебной практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе, показавший систематический характер знаний по учебной практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий, предусмотренных программой практики, знакомых с основной литературой, рекомендованной программой. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение по окончании учебной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

ВОПРОСЫ И ТЕСТЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

ОПК-1 – способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как подразделяются выставки в зависимости от места проведения?
2. Как подразделяются выставки по срокам проведения?
3. Расскажите о технологии виртуальной реальности в экспонировании.
4. Расскажите о технологии дополненной реальности в экспонировании.
5. Расскажите о технологиях смешенной реальности в экспонировании.
6. Расскажите о значении мобильных приложений в получении дополнительной информации о музейных экспонатах.
7. Расскажите о технологиях аудиогидов и мультимедийных гидов по экспозиции.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Выставки могут быть разделены на внутренние и открытые, международные и национальные, региональные и тематические в зависимости от места их проведения.
2. Выставки могут быть подразделены по срокам проведения на постоянные, ежегодные, периодические и временные.
3. Виртуальная реальность (VR) — это технология, которая активно применяется в видеоиграх, парках виртуальной реальности, кино, здравоохранении, обучении, промышленности, симуляторах. это новый мир, который создан техническими средствами. Это мир, который контактирует с человеком через его ощущения: зрение, слух, осязание и т.д. Виртуальная реальность способна имитировать воздействие человека, так и реакции на эти воздействия. Все объекты, которые созданы и находятся в виртуальной реальности, ведут себя аналогично поведению объектов материальной реальности. VR-технологии способны помочь представить экспонаты музев в виртуальной реальности.
4. Дополненная реальность (AR) — это среда, которая в реальном времени дополняет физический мир с помощью каких-либо устройств — планшетов, смартфонов или других, и программной части. В дополненной реальности виртуальные объекты проецируются на реальное окружение. Технология активно применяется в играх, здравоохранении, обучении, экспонировании (музеи), полиграфии, военной технике и литературе, кинематографии. С развитием таких технологий музеи предоставляют посетителям информацию с помощью дополненной реальности. При использовании AR-технологии информация может быть представлена совершенно по-другому. Наведя свой телефон или планшет на специальную метку QR-кода, на экране

устройства вы увидите презентацию об экспонате, прослушаете рассказ об авторе и в это же время сможете наслаждаться оригиналом.

5. Смешанная реальность (MR) — это гибридная реальность, она объединяет два направления (дополненную реальность и дополненную виртуальность). Эта реальность соединяет реальный и виртуальный мир с целью создания нового окружения, визуализации. В таком мире физические и цифровые объекты сосуществуют и взаимодействуют в реальном времени. Технология применяется в играх, обучении, симуляторах, моделировании, для облегчения расчетов при проектировании чего-либо.
6. Инновационные цифровые продукты предоставляют посетителю получить дополнительную информацию непосредственно в залах самого музея. Обычно для этого используют мобильные приложения. Связывать физическое пространство с виртуальным помогают различные технологии. На сегодняшний день есть несколько возможностей: ввод цифрового кода экспоната; поиск по изображению; RFID-метки; iBeacon; QR-коды и др. Например, в Москве, в ГМИИ им. А.С. Пушкина с 2016 года экспериментируют с технологией LinkRay. При помощи данной технологии можно кодировать LED-светильники, которые висят непосредственно над экспонатом. Посетители наводят электронное устройство на предмет искусства и тут же получают информацию о нём. Преимущество такой технологии, по сравнению с QR-кодами и bluetooth-маячками, в том, что она работает на расстоянии и в большом скоплении людей. Не нужно нацеливать камеру смартфона на определенную зону или искать подходящее расстояние, чтобы «поймать» объект — приложение срабатывает автоматически.
7. Аудиогиды и мультимедийные гиды содержат много дополнительной информации. Сегодня главная их задача заключается не только в том, чтобы курировать посещение, а и в том, чтобы давать посетителю возможность изучать экспозицию в своём темпе и по индивидуальному маршруту. Особенно важно, что у гидов множество языковых версий. Цифровые гиды могут существовать в виде приложения на электронном устройстве посетителя или на специальном устройстве самого музея. Это могут быть и простые аудиогиды с кнопками для выбора интересующего экспоната, и сложные мультимедийные устройства.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Музейный предмет, выставленный для обозрения называется:

a) модель
b) макет
c) экспонат

2. Какой тип устройств используется для просмотра дополненной реальности в экспозиции?
   a) смартфоны и планшеты
   b) компьютеры
   c) телевизоры

3. Как называется технология, которая позволяет создавать виртуальные экспонаты на основе изображений в реальном времени?
   a) Image recognition
   b) Object tracking
   c) Surface detection

4. Дополненная реальность это:
   а) технология зрительного наложения виртуального цифрового контента на картину окружающей действительности.
   б) компьютерная программа, которая помогает создавать виртуальные 3D-объекты
   c) технология, дополняющая звуковыми эффектами визуальную информацию об окружающем мире

5. Что является основным пользовательским устройством дополненной реальности на сегодня?
   а)AR-проектор.
   в)AR-очки.
   c) смартфон

6.Как подразделяются выставки в зависимости от места проведения?:
   a) Стационарные, передвижные, мобильные
   b) Всемирные, региональные, местные
   c) Промышленные, торговые, культурные

7. Как подразделяются выставки по срокам проведения?:
   a) Зимние, весенние, летние, осенние
   b) Постоянно действующие, среднесрочные, краткосрочные
   c) Регулярные и периодические

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-c); 2-a); 3-a); 4-a); 5-c) 6-a) 7-b)

ОПК-2 – способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать

полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Расскажите о технологиях интерактивные столы, экраны, доски.
2. Расскажите о технологиях 3D mapping в экспонировании.
3. Расскажите о технологиях Интерактивный, мультимедийный макет в экспонировании.
4. Расскажите о технологиях робот-гид в экспонировании.
5. Расскажите о значении современных мультимедийных технологий в экспонировании.
6. Что такое экспонат?
7. Что такое экскурсия?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Мультимедийная поверхность, которая управляется при помощи касаний. Непосредственно в музее такой интерактивный стол может стоять в зале, в котором нет места для большего количества экспонатов, или же представленные предметы требуют больше информации, чем представлена около них. Интерактивный стол может быть использован в самом начале экскурсионного маршрута для ознакомления с начальными знаниями о самом музее или экспозиции.

2. В музеях при помощи видеопроекции можно представить те экспонаты, которые по каким-либо причинам невозможно выставлять. Можно самый маленький предмет увеличить, чтобы посетители музея могли хорошо разглядеть то, что трудноразличимо для человеческого глаза. Помимо этого, 3D mapping активно используется для оживления экспозиций, для демонстраций видео, которые позволяют переместиться в другую эпоху.

3. Интерактивный, мультимедийный макет - это сочетание традиционного макета и 2D/3D анимации. Объемные макеты помогают визуально представить объект, комбинируя уменьшенную модель проекта и спецэффекты. Динамичный интерактивный макет даёт возможность увидеть экспонат в мельчайших деталях, тогда как статичный макет может показать только общие детали экспонатов. При помощи специального планшета можно управлять анимацией, включить подсветку, искусственно звуковые и визуальные эффекты.

4. Роботы-гиды (рис. 4.5) могут рассказать всё об экспозиции музея, выставках, экспонатах, исторических фактах. Робот может приветствовать и знакомиться с посетителем, отвечать на любой вопрос. Он способен автономно передвигаться по заданной траектории, объезжая все препятствия на пути. Такие роботы созданы для привлечения новых посетителей в музеи. Робот во время экскурсии может показывать изображение предмета, о котором рассказывает, на своём дисплее. В любой момент экскурсию можно прервать.

5. Мультимедийные технологии отлично подходят для разнообразных целей музея. Технологии охватывают большой спектр возможностей, а успешность применения таких средств определяется удобством и простотой восприятия информации зрителем. В

настоящее время аудитория музеев начинает претерпевать значительные изменения. Среди посетителей возрастает доля молодого населения, что непосредственно влияет на техническое оснащение музеев. Сегодня посетитель, который приходит в музей, хочет получить новые эмоции, мультимедийность и интерактивность, своими силами добывая интересующую его информацию. Поэтому применение инновационных технологий так важно и востребовано в экспозиционной среде. При помощи интерактивных и мультимедийных технологий возможно:- освободить достаточное количества места в экспозиции, перенеся отдельные экспонаты в электронный формат; - показать экспонаты, которые вживую представить невозможно; - перенести экспозицию в электронный формат, позволяя просматривать экспонаты вне музея; - создать новые способы представления информации.

6. Экспонат - это предмет или объект, который выставляется на публичном показе, таком как музей, галерея, выставка или ярмарка. Экспонаты могут быть различными: историческими артефактами, произведениями искусства, научными образцами, техническими устройствами, коллекционными предметами и многими другими.

7. Экскурсия - это организованное путешествие или посещение места под руководством гида или экскурсовода с целью получения информации о месте, его истории, культуре, достопримечательностях и других интересных аспектах. Экскурсии могут проводиться как в рамках туристических программ, так и в образовательных целях, например, для школьников или студентов.

Экскурсии могут быть различными по формату и продолжительности: от пешеходных экскурсий по городу до автобусных туров по достопримечательностям, от экскурсий по музеям и галереям до пеших походов по природным маршрутам. Гид или экскурсовод, проводящий экскурсию, обычно предоставляет информацию, исторические факты, интересные анекдоты и ответы на вопросы участников.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В чём главное отличие дополненной реальности от виртуальной?
   а) дополненная реальность — это искусственный компьютерный мир, а виртуальная реальность — это естественная среда для носителей VR-очков.
   в) дополненная реальность — это виртуальные образы, наложенные на реальную среду, а виртуальная реальность — полностью цифровая среда.
   с) основное различие — в моделях устройств, предназначенных для просмотра цифрового контента.
2. Аудиогид помогает:
   а) управлять освещением в зале
   в) выбирать индивидуальный темп осмотра экспозиции
   с) ориентироваться в пространстве музея
3. Интерактивный стол это:
   а) Мультимедийная поверхность, которая управляется при помощи касаний
   в) декоративный экспонат, не подлежащий использованию
   с) стол для хранения экспонатов
4. Видеопроекции способствуют:
   а) снижению температуры в зале

в) хранению информации о выставке

с) представлению экспонатов, которые по каким-либо причинам невозможно выставлять

5. Что относится к средствам мультимедиа в экспонировании
    a. а) текст, поясняющий экспонат
    b. в) изображение экспоната
    c. с) видео экспоната
6. В чем особенность мультимедийных продуктов в экспонировании
    a. а) наличие графических изображений экспонатов
    b. в) возможность интерактивного взаимодействия с экспонатами
    c. с) возможность обработки текстовой информации об экспонатах
7. Экспонат, это:

a) Демонстрируемый на выставке предмет

b) Работник на стенде

c) Оборудование стенда

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-в); 2в); 3-а); 5-с); 5-с); 6-в) 7-а)

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет
им. С.Г. Строганова» (РГХПУ им. С. Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения промежуточной аттестации
по учебной проектной практике:

Направление подготовки:	54.04.01 Дизайн
Профиль подготовки:	«Системный дизайн средовых объектов»
Квалификация (степень) выпускника:	магистр

Москва, 2026 г

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:
Профессор кафедры «Средовой дизайн»

Е.И. Рузова

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» Е.А. Заева-Бурдонская

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции	Содержание компетенции	Оценочные средства
Организационный и ознакомительный этап Исполнительский этап *(согласно программе практики)*	УПК-6 ПК-1	Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки; способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Индивидуальное задание, просмотр
Отчетный этап *(согласно программе практики)*	ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентации средовых объектов и систем, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этапы формирования компетенции	Индекс компетенции	Уровни освоения компетенции	Шкала оценивания (например, в баллах)
Организационный и ознакомительный этап Исполнительский этап *(согласно программе практики)*	УПК-6 ПК-1	***Пороговый*** Слабое умение определения и реализации приоритетов собственной деятельности и способов ее совершенствования на основе самооценки. Базовые умения и навыки анализа и определения требований к дизайн-проекту и обобщению возможных решений профессиональной задачи и подходов к выполнению концепции дизайн-проекта в процессе создания видео презентации	*20-30*
		Продвинутый Достаточное умение определения и реализации приоритетов собственной деятельности и способов ее совершенствования на основе самооценки. Основные умения и навыки анализа и определения требований к дизайн-проекту и обобщению возможных решений профессиональной задачи и подходов к выполнению концепции дизайн-проекта в процессе создания видео презентации	*31-45*
		Превосходный Уверенное умение определения и реализации приоритетов собственной деятельности и способов ее совершенствования на основе самооценки. Применение всех умений и навыков анализа и определения требований к дизайн-проекту и обобщению возможных решений профессиональной задачи и подходов к выполнению концепции дизайн-проекта в процессе создания видео презентации	*46-60*
Этап проведения практики	ПК-2	***Пороговый*** Базовые умения и навыки моделирования, визуализации, презентации средовых	*61-66*

(согласно программе практики)		объектов и систем, с поверхностным использованием современных проектных технологий для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	
		Продвинутый Основные умения и навыки моделирования, визуализации, презентации средовых объектов и систем, с частичным использованием современных проектных технологий для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	*67-84*
		Превосходный Применение всех умений и навыков моделирования, визуализации, презентации средовых объектов и систем, с уверенным использованием современных проектных технологий для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	*85-100*
			max 100

Описание шкалы оценивания

Согласно «Положению о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» при оценке результатов деятельности студентов в рамках учебной практики используется рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. Максимальное количество баллов – 100 баллов. Производится перерасчет рейтинговой оценки в традиционную четырехбалльную оценку, проставляемую в экзаменационную ведомость в соответствии с установленной шкалой:

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций УПК-6, ПК-1, ПК-2
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций УПК-6, ПК-1, ПК-2

3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций УПК-6, ПК-1, ПК-2
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ОПК-1, ОПК-2

Шкала оценивания

Объектами оценивания выступают:

Отчет по практике:

- полнота выполнения задания по практике;
- личная заинтересованность в результатах работы;
- соответствие требованиям оформления отчета;
- результаты самостоятельной работы студента;
- графическая культура подачи материала.

Видео презентация:

- последовательность работы над заданием по практике;
- авторский подход к работе над видео материалом;
- технические навыки владения компьютерными цифровыми программами создания видео презентаций;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам работы;
- наличие отзыва преподавателя (руководителя практикой).

1. Процедура оценивания

Во время прохождения учебной проектной практики предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения учебной практики студентом в течение пяти дней предоставляется на кафедру отзыв руководителя о выполнении программы практики, отчет по учебной практике, короткий видео ролик. На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся на кафедру по окончании практики, а также защиты отчета по учебной практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой практики; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках проектной работы, а также особенности цифровых компьютерных программ

визуализации и видео презентаций; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы учебной практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания, показавший систематический характер знаний по учебной практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий, предусмотренных программой практики. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение по окончании учебной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

УК-6 – способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие инструменты и методы самооценки наиболее эффективны для выявления дефицита профессиональных навыков при проектировании сложных средовых объектов, и как на их основе выстроить план самосовершенствования?

2. Каким образом магистр системного средового дизайна должен определять и реализовывать приоритеты своей деятельности при параллельном ведении нескольких проектов по организации среды, учитывая жесткие сроки выполнения?

3. Зачем дизайнеру среды нужно следить за мировыми трендами (экологичность, «умный город», инклюзивность) и как это связано с самооценкой?

4. Как правильно реагировать на неудачный проект или жесткую критику заказчика, чтобы извлечь из этого пользу?

5. Что конкретно должен делать дизайнер среды на регулярной основе, чтобы постоянно улучшать свои профессиональные навыки?

ОТВЕТЫ НА ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Наиболее эффективны следующие методы:
   а) Профессиональная ретроспектива: Анализ завершенного проекта (что удалось, какие этапы затянули сроки, где не хватило знаний в эргономике или материаловедении).
   б) Оценка своих сильных и слабых сторон (например, сильный концептуальный подход, но слабое владение компьютерными технологиями).
   в) Анализ обратной связи: Сбор мнений от заказчиков, смежников (архитекторов, инженеров) и пользователей среды. На основе этих данных дизайнер формирует индивидуальный план развития.

2. Для реализации приоритетов необходимо использовать методы тайм-менеджмента и проектного управления, адаптированные под дизайн-процессы:
   а) Разделение задач на «важные/срочные». В дизайне среды критически важно не допускать перехода задач предпроектного анализа в сектор «срочных», так как ошибка на этом этапе рушит всю систему.
   б) Определение тех задач, задержка которых остановит работу смежников (например, выдача планировочного решения для инженеров по свету).
   в) Разбивка сложного объекта среды на локальные подсистемы. Дизайнер должен уметь оценивать влияние каждой задачи на итоговый результат и направлять основные ресурсы (время, фокус внимания) на концептуально значимые и технически сложные узлы, делегируя или оптимизируя рутину.

3. Это помогает развиваться как профессионалу. Дизайнер оценивает свои текущие навыки и сравнивает их с тем, что сейчас требует рынок. Если заказчикам нужны экологичные пространства, а дизайнер не разбирается в современных эко-материалах, он делает эту тему своим приоритетом для обучения. Так тренды помогают понять, куда расти дальше.

4. Здесь неудача рассматривается не как финал, а как материал для критического анализа. Дизайнер должен задать себе вопросы:
   Была ли ошибка системной? (Не учтен контекст места, нарушены пропорции, проигнорированы климатические факторы).
   Была ли ошибка коммуникативной? (Неумение презентовать и защитить проект). Выявив причину через самооценку, дизайнер меняет приоритеты: например, решает уделить больше времени изучению психологии восприятия среды или записывается на курсы по защите проектов и публичным выступлениям.

5. Дизайнер должен:

- Развивать насмотренность: регулярно смотреть работы лучших мировых студий, изучать реализованные скверы, интерьеры и площади.
- Изучать новые технологии: осваивать новые программы для 3D-визуализации или учиться использовать нейросети для поиска идей.
- Общаться с коллегами: участвовать в выставках, профессиональных конкурсах и мастер-классах, чтобы обмениваться опытом.
- Углублять теорию: читать книги по психологии пространства, чтобы понимать, как люди ведут себя в спроектированной среде.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

Вопрос 1. Как дизайнеру среды эффективнее всего выявить дефицит своих профессиональных навыков для составления плана развития?

А) Просто брать как можно больше новых проектов в надежде, что навыки разовьются сами собой в процессе работы.

Б) Проанализировать трудности в уже завершенных проектах, собрать отзывы от заказчиков и коллег, а затем наметить конкретные цели для обучения.

В) Скопировать стиль работы более успешного коллеги и полностью отказаться от собственных методов проектирования.

Вопрос 2. По какому принципу дизайнеру следует расставлять приоритеты, если горят сроки сразу по нескольким проектам организации пространства?

А) В первую очередь выполнять те задачи, от которых зависит старт работы других специалистов (например, выдача планировки инженерам).

Б) Начинать с самых легких и приятных задач (например, подбор декоративных подушек), чтобы быстрее увидеть хоть какой-то результат.

В) Делать все проекты одновременно по чуть-чуть, переключаясь между ними каждые 15 минут, чтобы ни один не простаивал.

Вопрос 3. Какую главную пользу приносит дизайнеру сопоставление своих навыков с глобальными трендами (экологичность, «умный город», инклюзивность)?

А) Это позволяет добавить модные термины в описание своего портфолио, не меняя при этом привычный подход к проектированию.

Б) Тренды не имеют значения, если дизайнер уже выработал свой авторский стиль — нужно всегда придерживаться только его.

В) Это помогает вовремя заметить нехватку актуальных знаний, сделать их изучение своим приоритетом и оставаться востребованным специалистом.

Вопрос 4. Как правильно использовать опыт неудачного проекта (например, проект отклонен заказчиком) для самосовершенствования?

А) Доказать заказчику, что он ничего не понимает в современном дизайне, и отказаться от дальнейших правок.

Б) Честно проанализировать причину провала (техническая ошибка или неумение презентовать идею) и начать целенаправленно тренировать этот слабый навык.

В) Воспринять это как личное поражение, удалить все наработки по проекту и временно прекратить брать новые заказы.

Вопрос 5. Что из перечисленного является наиболее эффективным подходом к непрерывному профессиональному обучению дизайнера среды?

А) Регулярное развитие насмотренности, освоение новых программ (3D, нейросети), посещение выставок и чтение профильной литературы по психологии среды.

Б) Изучение исключительно новых ГОСТов и СНиПов, так как творческая часть дизайна дается от природы и не требует развития.

В) Просмотр популярных телевизионных шоу о ремонте квартир в свободное от работы время.

ОТВЕТЫ: 1-Б, 2-А, 3-В, 4-Б, 5-А

ПК-1 – способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как анализ целевой аудитории влияет на определение требований к сценарию и видеоряду презентации средового проекта?

2. Какие существуют подходы к визуальной подаче системного дизайна среды в видеоформате, и как обосновать выбор конкретного подхода для своего проекта?

3. Как проанализировать объем магистерского исследовательского проекта и определить, что именно должно войти в видеопрезентацию?

4. По какому принципу следует анализировать и обобщать технические решения с выбором программного обеспечения для реализации видеопрезентации магистерского проекта?

5. Как по завершении монтажа провести анализ готовой видеопрезентации на ее соответствие первоначальным требованиям к раскрытию концепции дизайн-проекта?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Анализ требований аудитории определяет язык повествования и фокус видео.
   Если презентация готовится для академической комиссии, главными требованиями будут: логика исследования, демонстрация предпроектного анализа (анимированные схемы, графики), зонирование и обоснование системного подхода. Дизайнер должен проанализировать эти условия и составить сценарий видеоролика, отвечающее запросам зрителя.
2. Дизайнер должен уметь обобщать следующие подходы:
   Архитектурная анимация (3D-тур): плавный облет камер для показа масштаба; моушн-дизайн и инфографика: плоская или 3D-анимация схем для объяснения происходящих процессов; сторителлинг – показ пространства глазами конкретного пользователя; интеграция 3D-объектов в реальное видео. Выбор зависит от концепции: для проекта навигационной системы лучше подойдет инфографика и путь пользователя, а для градостроительной концепции — облеты с высоты птичьего полета.
3. Определить ядро концепции: в чем главная инновация или решение проблемы среды?
   Сформировать структуру (раскадровку): Проблема -> Анализ -> Концептуальное решение (идея) -> Детальная проработка -> Итоговый результат. Способность обобщить множество разрозненных файлов в единую, линейную визуальную историю — это прямой показатель владения данной компетенцией.
4. Если требуется быстрая генерация реалистичной среды, динамика света и погоды — решением будет использование игровых движков (Unreal Engine, Twinmotion, Lumion).

Если проект построен на сложной параметрике и паттернах — используется связка Rhino/Grasshopper с анимацией параметров. Для сборки слоев, цветокоррекции и наложения схем поверх видео (постпродакшн) потребуется Adobe After Effects или Premiere Pro. Магистр оценивает свои аппаратные ресурсы, сроки (дедлайн) и визуальную задачу, формируя оптимальные компьютерные программы для работы.

5. Необходимо провести сверку итогового видео со списком первоначальных требований:
    - Информативность: Понятна ли суть проекта при просмотре видео без дополнительных устных комментариев автора (работает ли видео как самостоятельный продукт)?
    - Системность: Показан ли объект не просто как красивая картинка, а как система, взаимодействующая с контекстом города, природой и человеком?
    - Темпоритм и акценты: Достаточно ли времени зритель видит ключевые кадры, не перегружен ли видеоряд лишними эффектами в ущерб информативности?

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

Вопрос 1. Как анализ целевой аудитории должен влиять на сценарий ролика?

А) Сценарий всегда должен быть одинаковым: фокус только на красивых визуализациях и модной музыке, независимо от зрителя.
Б) Акцент делается на логике исследования, аналитике и схемах.
В) Видео должно состоять исключительно из медленной прокрутки чертежей, так как это единственный показатель профессионализма для любой аудитории.

Вопрос 2. Какой подход к визуализации в видео лучше всего выбрать, если ядром концепции является разработка сложной системы навигации в запутанном транспортном узле (метро/вокзал)?

А) Использование моушн-дизайна, инфографики и показ пространства «от первого лица», чтобы наглядно объяснить логику движения потоков.
Б) Плавный облет всего здания вокзала с высоты птичьего полета на закате, чтобы показать красоту архитектурной формы крыши.
В) Слайд-шоу из статичных рендеров интерьера без какой-либо анимации процессов или движения людей.

Вопрос 3. Как, применяя навык обобщения, отобрать материал из магистерского исследовательского проекта для видеоролика?
А) Нужно ускорить видеоряд до максимума (мелькание кадров), чтобы успеть «впихнуть» абсолютно каждый лист проекта и все чертежи узлов.
Б) Выбрать только те рендеры, которые получились наиболее реалистичными, проигнорировав аналитическую часть, проблемы среды и их решения.
В) Выделить ядро концепции, отсечь избыточную техническую детализацию и выстроить логичную раскадровку: «проблема места — анализ — проектное решение — итоговая среда».

Вопрос 4. По какому принципу нужно обобщать и выбирать технические решения с выбором программного обеспечения для монтажа и рендера видеопрезентации?

А) Инструменты выбираются строго под задачу: игровые движки (Unreal/Lumion) для быстрой генерации среды и погоды, а After Effects/Premiere — для инфографики и сборки ролика.
Б) Всегда использовать только самую сложную и ресурсоемкую программу, чтобы продемонстрировать комиссии мощность своего компьютера.
В) Смонтировать все на смартфоне в базовом приложении, так как выбор софта и качество сведения слоев никак не влияют на восприятие объектов системного средового дизайна.

Вопрос 5. Как правильно провести итоговый анализ готового видеоролика на его соответствие требованиям к раскрытию дизайн-концепции?
А) Оценить только количество добавленных модных визуальных переходов (глитч, засветки) и громкость фоновой музыки.
Б) Убедиться, что ролик длится ровно столько, сколько указано в раскадровке, так как точный хронометраж — единственный критерий качества концепции.
В) Проверить ролик по списку первоначальных требований: понятна ли суть проекта без устных объяснений автора, показан ли объект как система, взаимодействующая с человеком, и правильно ли расставлены акценты (темпоритм).

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-Б, 2-А, 3-В, 4-А, 5-В

ПК-2 – способен к моделированию, визуализации, презентации средовых объектов и систем, используя современные проектные

технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

Вопрос 1. Кроме 3D-моделирования, какие современные технологии можно применить на начальном, исследовательском этапе проекта, и как этот процесс можно отразить в видеопрезентации?
Вопрос 2. Как в видеопрезентации можно наглядно связать визуальный ряд (прогулку по проекту) с невидимыми данными и исследованиями (например, экологическими или социальными показателями)?
Вопрос 3. Какую роль играют технологии пост-продакшена (цветокоррекция, саунд-дизайн) в создании атмосферы и правильного восприятия средового объекта в видеопрезентации?
Вопрос 4. Создание видео — трудоемкий процесс. Какие современные технологии и подходы помогают оптимизировать его, чтобы уложиться в сроки, не потеряв в качестве?
Вопрос 5: Опишите современную технологическую последовательность программ и действий для создания сложной видеопрезентации средового объекта. Обоснуйте выбор каждого технологического звена.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. На начальном этапе можно использовать:
    - Нейросети (Midjourney, Stable Diffusion): для быстрой генерации концептуальных изображений, коллажей и мудбордов. Это помогает быстро визуализировать идею.
    - ГИС-системы (GIS): для анализа крупномасштабного контекста (транспортные потоки, плотность населения, зеленые зоны). В видеопрезентации можно показать короткий фрагмент самого процесса (например, ускоренную запись генерации идей в нейросети или анимированную карту из ГИС), чтобы продемонстрировать глубину предпроектного анализа и современный подход к поиску решений.

2. Для этого используются технологии моушн-дизайна и инфографики, которые накладываются поверх основного видеоряда. Например, во время облета парка могут появляться анимированные диаграммы, показывающие снижение уровня шума, или «тепловые карты», демонстрирующие наиболее комфортные для отдыха зоны. Это позволяет визуализировать исследовательскую часть работы и доказать эффективность проектных решений цифрами.

3. Пост-продакшн — это технология управления эмоциями зрителя. Цветокоррекция (например, в DaVinci Resolve) задает настроение: теплые тона для уютного жилого двора, холодные и контрастные — для делового центра.
   Саунд-дизайн (добавление звуков) «оживляет» пространство: шум фонтана, пение птиц, смех детей или гул города делают сцену реалистичной и погружают зрителя в атмосферу. Без этих технологий даже самый качественный рендер будет выглядеть безжизненно.

4. Для оптимизации процесса используются:
   - Облачные рендер-фермы: они позволяют просчитывать видео в сотни раз быстрее, чем на личном компьютере, делегируя вычисления на мощные серверы.
   - Real-time движки (Twinmotion/Unreal): используются для быстрых «черновых» пролетов, чтобы утвердить ракурсы и траекторию камеры перед финальным, долгим рендерингом.
   - Оптимизация 3D-моделей: использование прокси-объектов и моделей с низким количеством полигонов для второстепенных элементов сцены, что значительно ускоряет работу.

5. BIM-моделирование (Autodesk Revit, Archicad): Создание информационной модели, содержащей не только геометрию, но и данные (материалы, конструкции). Это основа проекта.
   - Детализация и экспорт (3ds Max/Blender/Rhino): Подготовка модели к визуализации, добавление детализации, настройка UV-разверток.
   - Визуализация в Real-time (Unreal Engine/Twinmotion): Настройка материалов, освещения, погоды, наполнение сцены анимированными людьми и транспортом. Здесь же записываются основные видеофрагменты (облеты, проходы).
   - Пост-продакшн и инфографика (Adobe After Effects): Сборка видеофрагментов, цветокоррекция, добавление анимированных схем, текста, диаграмм, которые объясняют концепцию.
   - Финальный монтаж и звук (Adobe Premiere Pro): Сведение видеоряда, наложение звукового сопровождения (музыка, шумы среды). Такая последовательность действий позволяет эффективно использовать сильные стороны каждой программы для решения прикладных и исследовательских задач на всех стадиях.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

Вопрос 1. Какие современные технологии, помимо 3D-моделирования, наиболее эффективно применять на исследовательском этапе для поиска концепции средового объекта?

А) Сразу начинать с фотореалистичного рендеринга в V-Ray, чтобы не тратить время на предварительные исследования.

Б) Использовать нейросети (например, Midjourney) для быстрой генерации визуальных идей и ГИС-системы для анализа территории.

В) Только ручная графика и макетирование, так как современные технологии ограничивают творческий поиск на ранних стадиях.

Вопрос 2. Как в видеопрезентации лучше всего связать визуальный ряд (прогулку по проекту) с невидимыми данными, например, с результатами экологического анализа?

А) Просто вставить в конце видео несколько статичных слайдов с графиками и таблицами.

Б) Использовать моушн-дизайн, чтобы наложить анимированную инфографику (диаграммы, тепловые карты) прямо поверх видеоряда.

В) Устно проговорить все данные на фоне красивой музыки, не перегружая визуальный ряд цифрами.

Вопрос 3. Какова главная роль технологий пост-продакшена (цветокоррекция, саунд-дизайн) в видеопрезентации средового объекта?

А) Их основная задача — скрыть технические ошибки, допущенные на этапе 3D-моделирования.

Б) Это второстепенный этап, которым можно пренебречь, если рендеры получились достаточно качественными.

В) Они управляют эмоциями зрителя и создают нужную атмосферу: цвет задает настроение, а звук “оживляет” пространство и усиливает эффект присутствия.

Вопрос 4. Какой подход является наиболее современным и эффективным для оптимизации трудоемкого процесса создания видео и соблюдения сроков?

А) Единственный способ — сознательно снизить итоговое качество видео (уменьшить разрешение, количество кадров).

Б) Использовать облачные рендер-фермы для ускорения просчета и real-time движки для быстрых предварительных просмотров.

В) Увеличить количество часов работы, так как ускорить творческий и технический процесс невозможно без потери качества.

Вопрос 5. Какая технологическая последовательность действий является наиболее логичной и современной для создания сложной видеопрезентации средового объекта?
А) Монтаж в Adobe Premiere Pro → Визуализация в Lumion → Моделирование в Revit.
Б) Рисование концепции в Photoshop → Анимация слоев в After Effects → Добавление 3D-эффектов.
В) Создание BIM-модели (Revit) → Визуализация и запись видео в real-time движке (Unreal Engine/Twinmotion) → Финальный монтаж и добавление инфографики (Premiere Pro/After Effects).

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-Б, 2-Б, 3-В, 4-Б, 5-В

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет
им. С.Г. Строганова» (РГХПУ им. С. Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации
по производственной практике: НИР

Направление подготовки:	**54.04.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	«Системный дизайн средовых объектов»
Квалификация (степень) выпускника:	магистр

Москва, 2026 г

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:
Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Рузова Е.И.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции	Содержание компетенции	Оценочные средства
Этап проведения практики *(согласно программе практики)*	УК-1	способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	Индивидуальное задание, просмотр
	УК-4	способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	Индивидуальное задание, просмотр
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ОПК-2	способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета и курсового проекта
	ОПК-3	способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этапы формирования компетенции	Индекс компетенции	Уровни освоения компетенции	Шкала оценивания (например, в баллах)
Подготовительный этап *(согласно программе практики);*	УК-1	***Пороговый*** Базовые умения и навыки проводить сравнительный анализ проектных и художественных решений	*10-20*
		Продвинутый Основные умения и навыки проводить сравнительный анализ проектных и художественных решений	*21-30*
		Превосходный Все основные умения и навыки проводить сравнительный анализ проектных и художественных решений.	*31-35*
	УК-4	***Превосходный*** Все основные умения и навыки применения принципов коммуникативной деятельности при разработке дизайн- проектов	*36-40*
		Продвинутый Основные умения и навыки применения принципов коммуникативной деятельности при разработке дизайн- проектов	*41-45*
		Превосходный Все основные умения и навыки применения принципов коммуникативной деятельности при разработке дизайн- проектов	*46-50*
Этап проведения практики *(согласно программе практики);*	ОПК-2	***Пороговый*** Базовые умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями	*51-56*
		Продвинутый Основные умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями	*57-64*
		Превосходный Все основные умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки;	*65-75*

		представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями.	
	ОПК-3	***Пороговый*** Базовые умения и навыки владения методологией ведения предпроектных исследований и проектной деятельности, разработки проектных концепций на базе творческих предложений и научных исследований	*76-85*
		Продвинутый Основные умения и навыки владения методологией ведения предпроектных исследований и проектной деятельности, разработки проектных концепций на базе творческих предложений и научных исследований	*86-96*
		Превосходный Все основные умения и навыки владения методологией ведения предпроектных исследований и проектной деятельности, разработки проектных концепций на базе творческих предложений и научных исследований	*97-100*
			max 100

Описание шкалы оценивания

Согласно «Положению о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» при оценке результатов деятельности студентов в рамках производственной практики используется рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. Максимальное количество баллов – 100 баллов. Производится перерасчет рейтинговой оценки в традиционную четырех балльную оценку, проставляемую в экзаменационную ведомость в соответствии с установленной шкалой:

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций УК-1, УК-4, ОПК-2, ОПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций УК-1, УК-4, ОПК-2, ОПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-1, УК-4, ОПК-2, ОПК-3

2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-1, УК-4, ОПК-2, ОПК-3

Объектами оценивания выступают:

Курсовая работа и Отчет по практике:

- полнота выполнения задания по практике;
- личная заинтересованность в результатах работы;
- соответствие требованиям оформления отчета;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам работы;
- результаты самостоятельной работы студента;
- графическая культура подачи материала.

Дневник практики:

- последовательность работы над заданием по практике;
- аккуратное ведение дневника;
- наличие отметок преподавателя о выполнении работ (руководителя практикой);
- наличие отзыва преподавателя (руководителя практикой).

2. Процедура оценивания

Во время прохождения производственной практики: НИР предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения производственной практики студентом в течение пяти дней предоставляется на кафедру отзыв руководителя о выполнении программы практики, дневник по производственной практике, отчет по производственной практике. На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся на кафедру по окончании практики, а также защиты отчета по производственной практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания и курсовую работу, предусмотренные программой практики, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках производства, а также особенности структуры и функционирования предприятий отрасли; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы

производственной практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания и курсовую работу, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе, показавший систематический характер знаний по производственной практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей производственной работы и профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий и курсовой работы, предусмотренных программой практики, знакомых с основной литературой, рекомендованной программой. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий и курсовой работы. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение по окончании производственной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

МАТЕРИАЛЫ, УСТАНАВЛИВАЮЩИЕ СОДЕРЖАНИЕ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО И ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

ВОПРОСЫ К ЗАЧЁТУ

1. Что такое системный дизайн средовых объектов и какова его роль в современном дизайне?
2. Какие методы и подходы используются при проектировании экологически устойчивых объектов?
3. Какие принципы управления ресурсами применяются в системном дизайне средовых объектов?
4. Какие аспекты включает в себя анализ экологической устойчивости в рамках научно-исследовательской работы?
5. Каким образом системный подход влияет на процесс проектирования и управления средовыми объектами?

6. Какие технологии и инновации используются для повышения эффективности системного дизайна средовых объектов?
7. Какие примеры успешных проектов демонстрируют применение системного дизайна в устойчивом развитии среды?
8. Каковы основные этапы выполнения научно-исследовательской работы в области системного дизайна средовых объектов?
9. Какие ключевые критерии оценки применяются при оценке устойчивости и эффективности проектов в системном дизайне?
10. Как социальные и экономические факторы влияют на разработку системных решений в средовом дизайне?

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что включает в себя системный дизайн средовых объектов и какие основные принципы лежат в его основе?
2. Какие методы и подходы используются при проектировании экологически устойчивых объектов в рамках системного дизайна?
3. Какие инструменты анализа применяются для оценки экологической устойчивости проектов в системном дизайне средовых объектов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Системный дизайн средовых объектов включает в себя разработку и управление комплексными системами, ориентированными на создание устойчивых и эффективных решений в области средового дизайна. Основные принципы включают системный подход, учет экологических и социальных аспектов, интеграцию современных технологий и инноваций.
2. Используются методы жизненного цикла продукта, анализ экологического следа, оценка устойчивости материалов и технологий, применение принципов энергоэффективности и использования возобновляемых ресурсов.
3. Применяются методы экологического аудита, жизненного цикла продукта (Life Cycle Assessment, LCA), экологического следа (Ecological Footprint), анализа затрат на энергию и ресурсы.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что включает в себя системный дизайн средовых объектов?

a) Разработка компьютерных игр

b) Создание устойчивых и комплексных решений для объектов среды

c) Проектирование модных коллекций

2. Какой принцип лежит в основе системного дизайна?

a) Минимализм и простота

b) Системный подход и комплексное рассмотрение

c) Применение ярких цветов

3. Какие методы используются для оценки экологической устойчивости проектов в системном дизайне?

a) Методы жизненного цикла продукта, экологический след

b) Анализ моды и стиля

c) Использование графических редакторов

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b, 2-b, 3-a,

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как социальные и экономические аспекты влияют на разработку системных решений в средовом дизайне?
2. Какие современные технологии поддерживают процесс системного дизайна средовых объектов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Социальные и экономические аспекты определяют потребности и предпочтения пользователей, влияют на устойчивость решений и обеспечивают социально-экономическую эффективность проектов.
2. Виртуальная реальность, компьютерное моделирование и симуляция, использование больших данных (big data), интернет вещей (IoT), технологии 3D-печати и цифрового проектирования.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие современные технологии поддерживают процесс системного дизайна средовых объектов?

a) Виртуальная реальность, 3D-печать, интернет вещей

b) Аналоговая фотография и ручная роспись

c) Телеграф и телеграммы

2. Какие этапы включает в себя выполнение научно-исследовательской работы в системном дизайне?

a) Организация творческих мастер-классов

b) Продажа готовых изделий

c) Сбор данных, разработка методологии, анализ результатов

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a, 2-c,

ОПК-2 – способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения;
ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие этапы включает в себя выполнение научно-исследовательской работы в области системного дизайна средовых объектов?
2. Какие факторы необходимо учитывать при оценке устойчивости и эффективности проектов в системном дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Этапы включают формулирование проблемы и целей исследования, сбор и анализ данных, разработку методологии, проведение исследовательских экспериментов, анализ результатов и формулирование выводов.
2. Учитываются экологические, экономические и социальные критерии, включая воздействие на окружающую среду, экономическую выгоду, удовлетворение потребностей пользователей и социокультурные аспекты.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие социальные и экономические аспекты влияют на разработку системных решений в средовом дизайне?

a) Потребности пользователей, экономическая эффективность

b) Использование редких материалов

c) Применение модных трендов

2. **Какие ключевые критерии оценки применяются для оценки эффективности и устойчивости проектов в системном дизайне?**

a) Цветовые решения и материалы

b) Экологические, экономические и социальные критерии

c) Оценка креативности и оригинальности проекта

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a, 2-b
ОПК-3 – способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие примеры успешных проектов демонстрируют применение системного дизайна в устойчивом развитии среды?
2. Каким образом системный подход влияет на процесс проектирования и управления средовыми объектами?
3. Какие ключевые критерии оценки применяются для оценки эффективности и устойчивости проектов в системном дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Примерами могут служить проекты по созданию энергоэффективных зданий, устойчивых городских инфраструктур, а также экологически чистых транспортных средств и уникальных архитектурных форм.
2. Системный подход способствует комплексному рассмотрению всех аспектов проектирования, управления и эксплуатации средовых объектов, обеспечивает целостное решение задач и минимизацию негативного воздействия на окружающую среду.
3. Ключевые критерии включают экологические показатели (например, уровень выбросов и потребления ресурсов), экономическую эффективность (возврат инвестиций, снижение операционных затрат) и социальную

приемлемость (удовлетворение потребностей общества и улучшение качества жизни).

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каким образом системный подход влияет на процесс проектирования и управления средовыми объектами?

a) Ограничивает креативность

b) Способствует комплексному рассмотрению всех аспектов проекта

c) Поддерживает разделение задач

2. Какие примеры успешных проектов демонстрируют применение системного дизайна в устойчивом развитии среды?

a) Проекты по созданию экологически чистых транспортных средств

b) Проекты по организации модных показов

c) Проекты по строительству высоких зданий

3. Какие основные вызовы стоят перед системным дизайном средовых объектов в современных условиях?

a) Недостаток квалифицированных специалистов

b) Климатические изменения, устойчивость материалов, технологические инновации

c) Высокие налоговые ставки

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b, 2-a, 3-b

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет
им. С.Г. Строганова» (РГХПУ им. С. Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации
по учебной педагогической практике

Направление подготовки:	**54.04.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	« Системный дизайн средовых объектов »
Квалификация (степень) выпускника:	магистр

Москва, 2026 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:
Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции	Содержание компетенции	Оценочные средства
Этап проведения практики *(согласно программе практики)*	УК-3	способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	Индивидуальное задание, просмотр
	УК-6	способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	Индивидуальное задание, просмотр
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ОПК-5	способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этапы формирования компетенции	Индекс компетенции	Уровни освоения компетенции	Шкала оценивания (например, в баллах)
Подготовительный этап *(согласно программе практики);*	УК-3	***Пороговый*** Базовые умения и навыки организовывать и руководить работой студентов, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	*5-10*
		Продвинутый Основные умения и навыки организовывать и руководить работой студентов, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	*11-20*
		Превосходный Все основные умения и навыки организовывать и руководить работой студентов, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.	*21-30*
	УК-6	***Пороговый*** Базовые умения и навыки определять и реализовывать приоритеты собственной педагогической деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	*31-40*

		Продвинутый Основные умения и навыки определять и реализовывать приоритеты собственной педагогической деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	*41-50*
		Превосходный Все основные умения и навыки определять и реализовывать приоритеты собственной педагогической деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	*51-60*
Этап проведения практики *(согласно программе практики);*	ОПК-5	***Пороговый*** Базовые умения и навыки осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования	*61-66*
		Продвинутый Основные умения и навыки осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования	*67-84*
		Превосходный Все основные умения и навыки осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования	*85-100*
			max 100

Описание шкалы оценивания

Согласно «Положению о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» при оценке результатов деятельности студентов в рамках педагогической практики используется рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. Максимальное количество баллов – 100 баллов. Производится перерасчет рейтинговой оценки в традиционную четырех балльную оценку, проставляемую в экзаменационную ведомость в соответствии с установленной шкалой:

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций УК-3, УК-6, ОПК-5

4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций УК-3, УК-6, ОПК-5
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-3, УК-6, ОПК-5
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-3, УК-6, ОПК-5

Объектами оценивания выступают:

Отчет по практике:

- полнота выполнения задания по практике;
- личная заинтересованность в результатах работы;
- соответствие требованиям оформления отчета;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам работы;
- результаты самостоятельной работы студента;
- графическая культура подачи материала.

Дневник практики:

- последовательность работы над заданием по практике;
- аккуратное ведение дневника;
- наличие отметок преподавателя о выполнении работ (руководителя практикой);
- наличие отзыва преподавателя (руководителя практикой).

3. Процедура оценивания

Во время прохождения педагогической практики предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения педагогической практики студентом в течение пяти дней предоставляется на кафедру отзыв руководителя о выполнении программы практики, дневник по педагогической практике, отчет по педагогической практике. На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся на кафедру по окончании практики, а также защиты отчета по педагогической практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой практики, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной

литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках производства, а также особенности структуры и функционирования предприятий отрасли; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы педагогической практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе, показавший систематический характер знаний по педагогической практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей педагогической работы и профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий, предусмотренных программой практики, знакомых с основной литературой, рекомендованной программой. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение по окончании педагогической практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

ВОПРОСЫ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

УК-3 – способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Расскажите о значении ФГОС в организации учебного процесса.
2. Какие виды профессиональной деятельности должны уметь осуществлять выпускники программы бакалавриата по направлению 54.03.01 «Дизайн» согласно ФГОС?

3. Какие группы компетенций устанавливает ФГОС 54.03.01 «Дизайн?
4. Какие объекты являются сферой профессиональной деятельности согласно ФГОС 54.03.01 «Дизайн?
5. В чем заключается отличие ФГОС 3++?
6. Расскажите о классификации методов научного познания?
7. Расскажите о методологии как учении о структуре и рациональной организации исследовательской, дизайнерской деятельности.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Федеральные государственные образовательные стандарты обеспечивают: единство образовательного пространства Российской Федерации; преемственность основных образовательных программ начального общего, основного общего, среднего (полного) общего, начального профессионального, среднего профессионального и высшего профессионального образования. ФГОС определяют обязательный минимум информативности учебных программ, максимальный объем нагрузки, а также устанавливают требования к процессу образования.
2. Выпускники программы бакалавриата по направлению «Дизайн» согласно ФГОС должны уметь осуществлять следующие виды профессиональной деятельности: научно-исследовательскую; художественную; проектную; информационно-технологическую; организационно-управленческую; педагогическую.
3. ФГОС 54.03.01 «Дизайн устанавливает следующие группы компетенций: универсальные компетенции, общепрофессиональные компетенции, профессиональные компетенции. Универсальные компетенции (ключевые), являющиеся персональными личностными качествами и навыками (общие, социально-личностные и т.д.), влияющие на успешную деятельность человека как в ежедневной жизни, так и в профессиональной деятельности. Общепрофессиональные-это базовые основополагающие компетенции, определяющие общий характер профессиональной деятельности в сфере дизайна. Профессиональные компетенции (узконаправленные), определяются спецификой дизайнерской деятельности и устанавливаются на основе анализа требований, предъявляемых к выпускникам на рынке труда.
4. Сферой профессиональной деятельности согласно ФГОС 54.03.01 «Дизайн являются следующие объекты: предметно-пространственная и архитектурная среда, удовлетворяющая утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
5. Согласно ФГОС 3++ Профессиональные компетенции определяются Организацией самостоятельно на основе профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников (при наличии). При определении профессиональных компетенций на основе профессиональных стандартов Организация осуществляет выбор

профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников, из числа указанных в приложении к ФГОС ВО и (или) иных профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников, из реестра профессиональных стандартов (перечня видов профессиональной деятельности), размещенного на специализированном сайте Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации "Профессиональные стандарты" (http://profstandart.rosmintrud.ru) (при наличии соответствующих профессиональных стандартов).

6. Методы научного познания можно классифицировать на эмпирические (наблюдение, эксперимент, измерение) и теоретические (анализ, синтез, абстрагирование, моделирование). Также выделяются общенаучные методы (системный подход, метод аналогии) и специфические методы для различных наук.
7. Методология – это учение о принципах, формах и методах научного познания и преобразования действительности. В исследовательской и дизайнерской деятельности методология помогает структурировать процесс работы, рационально организовать деятельность, выбрать подходящие методы и инструменты для достижения поставленных целей.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. ФГОС вводятся с целью:
    a) Формирования личностных качеств обучающихся
    b) Выполнения конституционных норм в сфере образования
    c) Обеспечения единства образовательного пространства
2. На каком основном принципе базируется ФГОС
    a) Научность
    b) Вариативность
    c) Преемственность
3. В каком документе прописаны требования к образовательной программе?
    a) Устав образовательного учреждения
    b) ФГОС
    c) Конституция РФ
4. Какой вид компетенций учебное заведение разрабатывает самостоятельно?
    a) Универсальные
    b) Общепрофессиональные
    c) Профессиональные
5. Какой вид профессиональной деятельности должны уметь осуществлять выпускники направления обучения 54.03.01. «Дизайн»
    a) Проектную
    b) Самостоятельную
    c) Индивидуальную
6. Классификация методов научного познания:

a) Экономические, социальные, политические.
b) Эмпирические, теоретические, логические.
c) Финансовые, технические, управленческие.

7. Методология как учение:
a. Описывает только технические процессы.
b. Изучает структуру и организацию исследовательской и дизайнерской деятельности.
c. Ориентирована на финансовое планирование

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-c); 2-c); 3-в); 4-c); 5-a); 6-b) 7-b)

УК-6 – способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Предусматривает ли ФГОС возможность организации дистанционного и электронного обучения?
2. Каковы сроки получения образования по программе бакалавриата 54.03.01 «Дизайн»?
3. Какие блоки входят в структуру программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» согласно ФГОС?
4. Какие позиции входят в блок Государственная итоговая аттестация?
5. Какие части программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» согласно ФГОС Вы можете перечислить?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. При реализации программы бакалавриата Организация вправе применять электронное обучение, дистанционные образовательные технологии. Реализация программы бакалавриата с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий не допускается.
2. Срок получения образования по программе бакалавриата (вне зависимости от применяемых образовательных технологий): в очной форме обучения, включая каникулы, предоставляемые после прохождения государственной итоговой аттестации, составляет 4 года; в очно-заочной форме обучения увеличивается не менее чем на 6 месяцев и не более чем на 1 год по сравнению со сроком получения образования в очной форме обучения; при обучении по индивидуальному учебному плану инвалидов и лиц с ОВЗ может быть увеличен по их заявлению не более чем на 1 год по сравнению со сроком получения образования, установленным для соответствующей формы обучения.
3. Структура программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» состоит из следующих блоков: дисциплины, практики, Государственная итоговая аттестация.
4. В "Государственная итоговая аттестация" входят: подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.

5. В рамках программы бакалавриата выделяются обязательная часть и часть, формируемая участниками образовательных отношений. К обязательной части программы бакалавриата относятся дисциплины (модули) и практики, обеспечивающие формирование общепрофессиональных компетенций, определяемых ФГОС ВО. дисциплины (модули) по физической культуре и спорту, реализуемые в рамках Блока 1 "Дисциплины (модули)". Дисциплины (модули) и практики, обеспечивающие формирование универсальных компетенций, определяемых ФГОС ВО, а также профессиональных компетенций, определяемых Организацией самостоятельно, могут включаться в обязательную часть программы бакалавриата и в часть, формируемую участниками образовательных отношений.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие формы обучения предусмотрены ФГОС ВО?
   a) Очная
   b) Дистанционная
   c) Все вышеперечисленное
2. Каковы сроки обучения по направлению подготовки 54.03.01. «Дизайн»
   a) 5 лет
   b) 4 года
   c) 6 лет
3. Основная образовательная программ определяет
   a) Расписание занятий
   b) Цели, задачи, результаты, содержание и организацию образовательного процесса
   c) График учебного процесса
4. Выберите дисциплины которые относятся к обязательной части образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01. «Дизайн»
   a) Организация проектной деятельности
   b) История искусства
   c) Философия
5. Освоение образовательной программы завершается
   a) Контрольной работой
   b) Выездной практикой
   c) Защитой ВКР

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-с); 2-в); 3-в); 4-в), с); 5-с)

ОПК-5 – способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. На основании какого документа составляется учебный план?

2. Каково содержание учебного плана?
3. Сколько учебных часов включено в одна зачетную единицу?
4. Какую информацию об учебной дисциплине содержит учебный план?
5. Какие виды педагогической нагрузки Вы знаете?
6. Дайте определение понятию расписание учебных занятий. На основании каких документов составляется расписание учебных занятий?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Учебный план составляется согласно ФГОС ВО.
2. Учебный план включает: 3 связанные между собой составляющие: содержание образовательной программы, график обучения, количество часов.
3. Одна зачетная единица включает 36 часов учебной нагрузки.
4. В учебном плане содержится информация о том какие компетенции формируются в результате изучения дисциплины, в каком семестре изучается дисциплина, какова форма промежуточного контроля по дисциплине, сколько часов учебного времени отведено на дисциплину, как они распределены на лекционные, практические занятия и самостоятельную работу, сколько зачетных единиц составляет объем учебной дисциплины.
5. Основные виды педагогической нагрузки: учебная (аудиторная и внеаудиторная); учебно-методическая; научно-исследовательская; организационно-методическая.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. На основании какого документа составляется учебный план?
    a) ФГОС ВО
    b) Расписание занятий
    c) График учебного процесса

2. Какие позиции содержит учебный план?
    a) График учебного процесса
    b) Формы промежуточного контроля
    c) Все выше перечисленное

3. Сколько учебных часов включено в одна зачетную единицу?
    a) 54
    b) 160
    c) 36
4. Какую информацию об учебной дисциплине содержит учебный план?
    a) Название
    b) Содержание
    c) Цели и задачи

5. Какие виды педагогической нагрузки Вы знаете?
    a) Творческая

b) Учебная
c) Спортивная

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a); 2-c); 3-c); 4-a); 5-в)

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет
им. С.Г. Строганова» (РГХПУ им. С. Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения промежуточной аттестации
по производственной проектной практике

Направление подготовки:	**54.04.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	« Системный дизайн средовых объектов »
Квалификация (степень) выпускника:	магистр

Москва, 2026 г

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:
Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Рузова Е.И.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции	Содержание компетенции	Оценочные средства
Этап проведения практики *(согласно программе практики)*	УК-6	способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	Индивидуальное задание, просмотр
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ПК-1	способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета
	ПК-2	способен к моделированию, визуализации, презентации средовых объектов и систем, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этапы формирования компетенции	Индекс компетенции	Уровни освоения компетенции	Шкала оценивания (например, в баллах)
Подготовительный этап *(согласно программе практики);*	УК-6	***Пороговый*** Базовые умения и навыки эффективной организации рабочего места и собственной проектной деятельности	*10-20*
		Продвинутый Основные умения и навыки эффективной организации рабочего места и собственной проектной деятельности, а также выполнения определенных профессиональных функций в соответствии с квалификационными требованиями	*21-30*
		Превосходный Все основные умения и навыки эффективной организации рабочего места и собственной проектной деятельности, а также выполнения определенных профессиональных функций в соответствии с квалификационными требованиями	*31-35*
	ПК-1	***Пороговый***	*36-46*

Этап проведения практики *(согласно программе практики);*		Базовые умения и навыки проектной деятельности: ориентироваться в существующих технологиях разработки объектов предметно-пространственной среды и создания технических проектов объектов дизайна	
		Продвинутый Основные умения и навыки проектной деятельности: свободно ориентироваться в существующих технологиях разработки объектов предметно-пространственной среды и создания технических проектов объектов дизайна	*47-54*
		Превосходный Все основные умения и навыки проектной деятельности: на высоком уровне ориентироваться в существующих технологиях разработки объектов предметно-пространственной среды и создания технических проектов объектов дизайна	*55-65*
	ПК-2	***Пороговый*** Базовые умения и навыки владения проектной деятельностью, разработки рациональных вариантов разработки дизайн-концепции, планировочного решения и функционального наполнения среды с применением компьютерных технологий	*66-75*
		Продвинутый Основные умения и навыки владения методологией ведения проектной деятельности, разработки наиболее рациональных вариантов разработки дизайн-концепции, планировочного решения и функционального наполнения среды с применением компьютерных технологий	*76-86*
		Превосходный Все основные умения и навыки владения методологией ведения проектной деятельности, разработки наиболее рациональных вариантов разработки дизайн-концепции, планировочного решения и функционального наполнения среды с применением компьютерных технологий	*87-100*
			max 100

Описание шкалы оценивания

Согласно «Положению о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» при оценке результатов деятельности студентов в рамках производственной практики используется рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. Максимальное количество баллов – 100 баллов. Производится перерасчет рейтинговой оценки в традиционную четырех балльную оценку, проставляемую в экзаменационную ведомость в соответствии с установленной шкалой:

Шкала оценивания

Цифровое выражение	Выражение в баллах:	Словесное выражение	Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций УК-6, ПК-1, ПК-2
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций УК-6, ПК-1, ПК-2
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-6, ПК-1, ПК-2
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-6, ПК-1, ПК-2

Объектами оценивания выступают:

Отчет по практике:

- полнота выполнения задания по практике;
- личная заинтересованность в результатах работы;
- соответствие требованиям оформления отчета;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам работы;
- результаты самостоятельной работы студента;
- графическая культура подачи материала.

Дневник практики:

- последовательность работы над заданием по практике;
- аккуратное ведение дневника;
- наличие отметок преподавателя о выполнении работ (руководителя практикой);
- наличие отзыва преподавателя (руководителя практикой).

3. Процедура оценивания

Во время прохождения производственной (проектной) практики предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения производственной проектной практики студентом в течение пяти дней предоставляется на кафедру отзыв руководителя о выполнении программы

практики, дневник по производственной практике, отчет по производственной практике. На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся на кафедру по окончании практики, а также защиты отчета по производственной практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой практики, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках производства, а также особенности структуры и функционирования предприятий отрасли; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы производственной практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе, показавший систематический характер знаний по производственной практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей производственной работы и профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий, предусмотренных программой практики, знакомых с основной литературой, рекомендованной программой. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение по окончании производственной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

4. Типовые контрольные задания, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

№ п/п	Контрольные задания
I этап формирования компетенций	
1.	**Ознакомление с технологией проектной работы, порядком согласования и утверждения проектных материалов. Работа с технической и производственной документацией.** **Задачи:** - Изучить технологические особенности проектной работы организации, порядок согласования и утверждения всех этапов проектирования – от выдачи задания на проектирование до завершающего этапа сдачи проекта. - Изучить и применить на практике технологию постадийного формирования идеи проекта путем движения от первоначального эскизного замысла (клаузурной идеи, форэскиза) в композиционном, функционально-эргономическом, конструктивном аспекте к законченному творческому произведению. - Проанализировать техническую и производственную документацию, предоставленную проектным подразделением организации. - Подобрать, изучить и проанализировать специальную литературу по теме проекта, справочные и нормативные документы. - Провести предпроектный анализ и оценить исходную ситуацию для проектирования. - Проанализировать опыт проектирования объектов-аналогов по выбранной теме. - Составить план-график выполнения проектных работ.
2.	**Сбор материала по практике по утвержденному плану.** Задачи: – Подобрать, изучить и усвоить периодическую и специальную литературу по теме проекта, с целью получения актуальной информации о развитии науки в данной области дизайна. – Получить новейшую информацию о тенденциях проектирования объекта, предложенного магистранту для творческой разработки, на основе анализа опыта проектирования объектов-аналогов по выбранной теме. – Подобрать, изучить и усвоить справочные и нормативные документы для выполнения конкретного проекта в соответствии с

	техническим заданием, полученным от руководителя практики от производства.
3.	**Выполнение эскизного этапа по выбранной тематике.** **Задачи:** - Разработать серию графических эскизов на поиск концептуальных идей. - Разработать эскизы в масштабе. - Вести работу над выполнением комплекта проектной документации в соответствии с индивидуальным планом магистра.
II этап формирования компетенций	
4.	**Подготовка отчета по практике.** **Задачи:** - Систематизировать материалы по разделам в соответствии с заданием. - Составить отчет с приложением фотоматериалов о прохождении практики. - Подготовить доклад на кафедральный просмотр для защиты отчета: - определить собственную проектную концепцию; - убедительно и доказательно аргументировать свою позицию, точку зрения по рассматриваемой проблеме; - сформулировать основные выводы, характеризующие результаты работы. - Результаты представить в виде отчета.

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какими методами проводится работа над дизайн-проектом в проектной организации?
2. Что такое технологические особенности проектной работы над дизайн-проектом?
3. Опишите этапы работы над дизайн-проектом в проектной организации.
4. Как ведется постадийное формирование идеи дизайн-проекта?
5. Что такое техническое задание на дизайн-проектирование?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В работе над дизайн-проектом в проектной организации используются различные методы. Это может включать исследование рынка и требований заказчика, проведение анализа конкурентов, создание концепции и эскизирование, прототипирование и тестирование, а также доработку и финальное оформление проекта.
2. Технологические особенности проектной работы над дизайн-проектом включают использование специализированного программного обеспечения для создания дизайна, применение современных технологий визуализации (например, 3D-моделирования), а также учет требований к материалам, изготовлению и монтажу при разработке дизайна.
3. Этапы работы над дизайн-проектом в проектной организации обычно включают следующие: изучение задачи и требований заказчика; проведение предварительного анализа объекта; разработка концепции проектирования; создание эскизных решений; составление технического задания на выполнение работ по проектированию; подготовка рабочей (конструкторской) документации; контроль за выполнением работ по проектированию.
4. Постадийное формирование идеи дизайн-проекта может осуществляться путем изучения требований заказчика и рыночных условий, проведения маркетинговых исследований для определения потребностей целевой аудитории, составления мудборда или коллажей с примерами стилей или элементами интерьера/экстерьера/объекта.
5. Техническое задание на дизайн-проектирование – это основной инструмент коммуникации между заказчиком и исполнителем при разработке дизайна. Оно содержит информацию о предмете проектирования, его технических характеристиках, функциональных требованиях к объекту, структуре композиции интерьера/элементам экстерьера или другим параметрам.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Способы проведения работы над анализом опыта проектирования объектов-аналогов включают:

а) Изучение внешнего вида объектов

б) Анализ функциональности и удобства использования

в) Сравнение стоимости проектов

2. Что входит в комплект проектной документации?

а) Техническое задание и сметная документация

б) Только рабочий проект

в) Все перечисленные документы

3. На основе каких данных формируется проектная концепция?

а) На основе интуиции дизайнера

б) По результатам маркетинговых исследований

в) По требованиям заказчика

4. Основные положения отчета по проектной производственной практике включают:

а) Анализ рыночной ситуации

б) Оценку достигнутых результатов

в) Рекомендации по улучшению процесса проектирования

5. На основе каких данных формируются основные выводы, характеризующие результаты работы над дизайн-проектом?

а) Исходя из стоимости материалов

б) На основе отзывов целевой аудитории

в) В зависимости от текущих модных тенденций

Правильные ответы на тесты:

1б, 2в, 3 все (а,б,в), 4бв, 5б

ПК-1 Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как проводится работа над анализом опыта проектирования объектов-аналогов по теме дизайн-проекта?
2. Что входит в комплект проектной документации?
3. Как формируется проектная концепция?
4. Перечислите основные положения отчета по проектной производственной практике.
5. На основе каких данных формируются основные выводы, характеризующие результаты работы над дизайн-проектом?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Работа над анализом опыта проектирования объектов-аналогов включает изучение существующих решений в аналогичных проектах. Это помогает выявить лучшие практики, а также возможные ошибки и недостатки, которые следует избегать. Анализ проводится через сбор данных, их систематизацию и сравнительный анализ.
2. Комплект проектной документации обычно включает: техническое задание, эскизный проект, рабочий проект, сметную документацию, документацию по инженерным изысканиям, результаты экспертиз.
3. Проектная концепция формируется на основе анализа потребностей целевой аудитории, исследования рынка и трендов в дизайне. Она включает в себя определение основных идей, целей и задач проекта, а также разработку визуального и функционального решения.
4. Основные положения отчета по проектной производственной практике включают:
    - Цели и задачи практики
    - Описание процесса работы

- Анализ полученного опыта
- Оценку достигнутых результатов
- Рекомендации по улучшению процесса проектирования

5. Основные выводы, характеризующие результаты работы над дизайн-проектом, формируются на основе:
    - Анализа соответствия проекта техническому заданию
    - Отзывов целевой аудитории и экспертов
    - Сравнения с аналогичными проектами
    - Оценки эффективности решений в проекте
    - Изучения влияния проекта на окружающую среду и пользователей

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие способы включает работа над анализом опыта проектирования объектов-аналогов по теме дизайн-проекта?

а) Исследование существующих объектов и анализ их особенностей

б) Проведение экспериментальных исследований

в) Разработка трехмерной модели объектов

2. Комплект проектной документации включает:

а) Техническое задание

б) Эскизный проект

в) Рабочая документация

3. Как формируется проектная концепция?

а) Определяются цели и задачи проектирования

б) Разрабатывается структура проектной документации

в) Проводятся технико-экономические расчеты

4. Основные положения отчета по проектной производственной практике включают:

а) Цели и задачи практики

б) Анализ выполненных работ

в) Выводы о полученных результатах

5. На основе каких данных формируются основные выводы, характеризующие результаты работы над дизайн-проектом?

а) Анализ опыта предшествующих работ по данной теме

б) Экспериментальные данные, полученные при разработке прототипов

в) Оценка эффективности использованных решений

Правильные ответы на тесты: 1а, 2 - все (а,б,в), 3 - все (а,б,в) 4 - все (а,б,в) 5 - все (а,б,в)

ПК-2 Способен к моделированию, визуализации, презентации объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое модульная сетка и каким образом она используется в проектировании?
2. Что такое фирменный стиль в средовом дизайне? Опишите суть брендирования средового системного объекта.
3. Расскажите о роли скетчинга в средовой проектной системе.
4. Для чего нужна видеопрезентация проекта и какими проектными приемами она создается?
5. Что такое инфографика и каким образом она задействована в структуре средового системного проекта?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. а) Модульная сетка – это система организации визуального пространства, основанная на использовании модулей определенного размера. Она помогает упорядочить элементы композиции и обеспечивает визуальную гармонию. Модульная сетка используется в проектировании для создания сбалансированной и логичной композиции, распределения элементов, обеспечения единства стиля.

2. Фирменный стиль в средовом дизайне – это комплекс визуальных, текстовых, акустических и других средств, с помощью которых обеспечивается единый образ и восприятие бренда средового объекта. Брендирование средового системного объекта заключается в разработке и применении этих средств для создания узнаваемого и запоминающегося образа.

3. Скетчинг играет важную роль в средовой проектной системе, так как позволяет быстро и наглядно визуализировать идеи, концепции и решения на различных этапах проектирования. Скетчи помогают коммуницировать с заказчиками, согласовывать решения и развивать проект.

4. Видеопрезентация проекта необходима для наглядной демонстрации концепции, функциональности и визуального образа средового объекта. Она создается с помощью таких приемов, как 3D-моделирование, анимация, видеосъемка, монтаж и наложение звукового сопровождения.

5. Инфографика – это визуальное представление информации, данных и знаний. В структуре средового системного проекта инфографика используется для наглядной коммуникации сложной информации, таких как схемы, диаграммы, графики и визуальные метафоры.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое модульная сетка?)

а) Модульная сетка – это система координат, определяющая расположение элементов на плоскости

б) Модульная сетка – это способ организации пространства с помощью повторяющихся модулей

в) Оба ответа верны

2. Что такое фирменный стиль (брендирование) в средовом дизайне?

а) Фирменный стиль – это набор визуальных элементов, идентифицирующих бренд

б) Брендирование средового системного объекта – это создание уникального образа, отражающего концепцию проекта

в) Оба ответа верны

3. Что такое скетчинг в проекте?

а) Скетчинг используется для быстрой визуализации идей на начальных этапах проектирования

б) Скетчинг применяется для создания детальных чертежей проектируемого объекта

в) Скетчинг не используется в проектировании

3. Для чего нужна видеопрезентация проекта и какими проектными приемами она создается?

а) Видеопрезентация используется для привлечения инвестиций, она создается с помощью съемки и монтажа

б) Видеопрезентация служит для наглядной демонстрации проектного решения, она создается с помощью 3D-моделирования и анимации

в) Видеопрезентация не применяется в средовом проектировании.

4. Что такое инфографика и каким образом она задействована в структуре средового системного проекта?

а) Инфографика – это визуальное представление информации, она используется для наглядной демонстрации концепции и решений проекта

б) Инфографика – это графическое изображение, не связанное с содержанием проекта

в) Инфографика не используется в средовом проектировании

Правильные ответы на тесты:

1в, 2в, 3а, 4б, 5а

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«Российский государственный художественно – промышленный университет им. С.Г. Строганова»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
для проведения промежуточной аттестации по преддипломной практике

Направление подготовки:	**54.04.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	**Дизайн среды**
Квалификация (степень) выпускника:	магистр

Москва, 2026 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенции	Формируемые компетенции	Содержание компетенции	Оценочные средства
Организационное собрание. Ознакомительная лекция о цели и задачах преддипломной практики как проектного концептуального этапа ВКР	УК-1	– способен осуществлять критический анализ проектных задач и проблемных ситуаций на основе системного подхода, и вырабатывать стратегию действий	Контроль индивидуального задания, устный опрос
	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	Контроль индивидуального задания, устный опрос
Ознакомление с методикой поэтапного проектного анализа. Определение концептуальной структуры ВКР. Сбор информационного материала по тематике ВКР – концептуальные прототипы, аналоги и т.д.	ПК-1	способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Индивидуальное задание

Систематизация, анализ и обобщение собранного теоретического и проектного исследовательского материала по теме ВКР в форме презентации	ПК-2	способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Индивидуальное задание
Защита результатов практики на кафедре	ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств	Итоговое задание, отчет по практике
	ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Контроль индивидуального задания, отчет по практике

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этап формирования компетенции	***Индекс компетенции***	***Уровни освоения компетенции***	***Шкала оценивания (например, в баллах)***

Организационное собрание. Ознакомительная лекция о цели и задачах преддипломной практики как предпроектного этапа ВКР	УК-1	***Продвинутый*** Умеет проводить сравнительный анализ проектных и художественных решений. анализировать и выявлять особенности объектов дизайна; выделять факторы, влияющие на проектные и художественные решения, проводить сравнительный анализ и выстраивать системы и классификации проектных образцов.	*5-15*
		Превосходный Владеет навыками эффективной организации собственной проектно-исследовательской деятельности; навыками системного анализа явлений в сфере культуры, искусства и медиа дизайна, навыками системно-типологического проектного мышления.	*16-20*
	УК-2	***Пороговый*** Базовые умения и способности решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	*4-9*
		Продвинутый Основные умения и способности решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	*10-15*
		Превосходный Владеть всеми основными умениями решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с	*16-25*

		применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	
Ознакомление с методикой поэтапного предпроектного анализа. Определение темы ВКР. Сбор информационного материала по тематике ВКР – прототипы, аналоги, технологические аспекты и т.д.	ПК-1	***Пороговый*** Базовые умения и способности к выполнению рисунка в цвете и овладение приемами работы с цветовыми композициями, способность подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации	*4-9*
		Продвинутый Основные умения и способности к выполнению рисунка в цвете, овладение приемами работы с цветовыми композициями, построения конструкции и их моделирование, макетирования в материале; способность подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации	*10-15*
		Превосходный Все основные умения к выполнению эталонных образцов и элементов в макете, материале; конструированию образцов макетов с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта; способность подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации	*16-25*
Систематизация, анализ и обобщение собранного теоретического и проектного материала по теме ВКР в форме презентации	ПК- 2	***Пороговый*** Базовые умения и способности решать стандартные задачи моделирования композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	*4-9*
		Продвинутый Основные умения и способности решать стандартные задачи моделирования композиционно-художественное, образное решение	*10-15*

		средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	
		Превосходный Владеть всеми основными умениями решать стандартные задачи моделирования композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	*16-25*
Защита результатов практики на кафедре	ПК-3	***Пороговый*** Способностью применять основные теории и методологии проектирования в дизайне при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе	*4-9*
		Продвинутый Способностью применять при реализации проектной идеи инженерное конструирование; решать основные типы художественных проектируемых задач; проектировать единичные и промышленные макеты изделия, работать с проектной документацией	*10-15*
		Превосходный Способностью применять основные теории и методологии проектирования в дизайне при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе	*16-25*
			max 100

Описание шкалы оценивания

Согласно «Положению о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» при оценке результатов деятельности студентов в рамках преддипломной практики используется рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. Максимальное количество баллов – 100 баллов. Производится перерасчет рейтинговой оценки в традиционную четырех

бальную оценку, проставляемую в экзаменационную ведомость в соответствии с установленной шкалой:

Итоговая шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)

Преддипломная практика осуществляется в соответствие с задачами профессиональной деятельности магистра. В процессе прохождения преддипломной практики студент по направлению 54.03.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн среды» изучает самостоятельно следующие вопросы деятельности в соответствии с полученной подготовкой и функциональными обязанностями на занимаемом рабочем месте:

1. Описание и визуализация аналитической информационно-графической структуры проектной концепции исследовательского проекта. Описание проектной концепции. Оформление библиографии проектного исследования
2. Оформление библиографии проектного исследования
3. Составляет Отчета по практике, в которой представляет концептуальный этап проектного решения мультимедийного исследовательского проекта.

Виды индивидуальных заданий

1. Сбор патентных, литературных научных и популярных источников, видео- источников со спецификой медиа дизайна с целью определения актуальности выбранной темы выпускной квалификационной работы.
2. Систематизация, анализ и обобщение собранного теоретического и проектного материала по теме ВКР в рамках формулирования концепции проекта.
3. Подготовка компьютерной презентации с использованием цифровых технологий. Любая стандартная демонстрационная программа, обеспечивающая воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.).
4. Оформление Отчета по преддипломной практике.

3. Процедура оценивания

Во время прохождения преддипломной практики предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; контроль проведения испытаний; наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения преддипломной практики студентом в течение пяти дней предоставляется на кафедру отзыв руководителя о выполнении программы практики, дневник по преддипломной практике, отчет по преддипломной практике. Отчётом по преддипломной практике могут считаться:

-дневник практики;

- компьютерная презентация;

- Эскизы – 6-8 листов А4 (при необходимости).

На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся на кафедру по окончании практики, а также защиты отчета по преддипломной практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой практики, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках производства, а также особенности структуры и функционирования предприятий отрасли; владеет необходимыми методами анализа, позволяющими решать нетиповые задачи повышенной сложности в профессиональной деятельности; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные управленческие решения в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы производственной практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе, показавший систематический характер знаний по производственной практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности; владеет совокупностью управленческих знаний, методами и средствами анализа объектов, позволяющих решать типовые задачи профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать управленческие решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом

для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий, предусмотренных программой практики, знакомых с основной литературой, рекомендованной программой. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании преддипломной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

МАТЕРИАЛЫ, УСТАНАВЛИВАЮЩИЕ СОДЕРЖАНИЕ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО И ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

ВОПРОСЫ К ЗАЧЁТУ

1. Опишите процесс выполнения художественного моделирования и эскизирования, который вы использовали в своей практике.

2. Объясните, как вы применяли навыки композиционного формообразования и объемного макетирования в своих проектах.

ПК-1: Способен использовать современные информационные технологии и программные средства при решении профессиональных задач.

3. Расскажите о том, какие информационные технологии вы использовали для создания визуальных образов и проектной графики.

4. Опишите методику ведения проектно-художественной деятельности, которую вы применяли при выполнении комплексных дизайн-проектов.

УК-2: Способен определить круг задач в рамках поставленной цели и выбрать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

5. Объясните, как вы участвовали в процессе инженерного конструирования и какую роль вы играли в этом процессе.

ПК-1: Способен использовать современные информационные технологии и программные средства при решении профессиональных задач.

6. Расскажите о технологиях изготовления объектов дизайна и макетирования, которыми вы владели во время практики.

7. Опишите методы эргономики и антропометрии, которые вы применяли в своей работе.

8. Проанализируйте свой прогресс в развитии художественных и проектных навыков после прохождения практики.

ПК-2: Способен осуществлять практическую деятельность в соответствии с нормами профессиональной этики.

ПК-3: Способен осуществлять профессиональную деятельность с учетом основных требований информационной безопасности.

9. Определите, какие аспекты своих художественных и проектных навыков вы бы хотели улучшить после прохождения практики.

10. Предложите способы улучшения этих навыков и объясните, как они могут повлиять на вашу будущую работу в сфере дизайна.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ К ЗАЧЁТУ

1. В своей практике я использовал процесс художественного моделирования и эскизирования, начиная с идеи и концепции проекта. Я проводил исследования, изучал референсы и создавал множество эскизов, чтобы найти наиболее подходящее решение. Затем я переходил к созданию цифровых моделей и рендерингу изображений, используя программное обеспечение для 3D-моделирования. Это позволило мне увидеть проект в объеме и внести необходимые корректировки.

2. Применяя навыки композиционного формообразования и объемного макетирования, я стремился создать гармоничное сочетание формы и содержания в моих проектах. Я использовал принципы композиции, такие как баланс, ритм и контраст, чтобы организовать элементы проекта. Для объемного макетирования я создавал физические модели, используя различные материалы, чтобы лучше понять пропорции и взаимодействие форм.

ПК-1: Способен использовать современные информационные технологии и программные средства при решении профессиональных задач.

3. Информационные технологии играют важную роль в моей работе. Я использовал программы для 3D-моделирования, такие как Blender и SketchUp, для создания цифровых моделей и рендеринга изображений. Также я использовал Adobe Illustrator и Photoshop для создания векторной и растровой графики. Эти инструменты помогли мне быстро и эффективно создавать визуальные образы и проектную графику.

4. Методика ведения проектно-художественной деятельности, которую я применял, включала систематический подход к проектам. Я начинал с определения целей и требований проекта, затем проводил исследования и создавал концептуальные эскизы. После этого я разрабатывал детальные чертежи и создавал прототипы, чтобы проверить функциональность и эстетику проекта. На каждом этапе я получал обратную связь от коллег и клиентов, чтобы улучшить проект.

УК-2: Способен определить круг задач в рамках поставленной цели и выбрать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

5. В процессе инженерного конструирования я участвовал в разработке технических решений и выборе материалов. Моя роль заключалась в создании эстетически привлекательных и функциональных конструкций, учитывая технические ограничения и требования безопасности. Я также работал в команде с другими специалистами, такими как инженеры и архитекторы, чтобы достичь оптимальных результатов.

ПК-1: Способен использовать современные информационные технологии и программные средства при решении профессиональных задач.

6. Во время практики я владел различными технологиями изготовления объектов дизайна и макетирования. Я использовал ручные инструменты, такие как ножницы, клеи и краски, для создания макетов и прототипов. Кроме того, я освоил работу с 3D-принтером для производства деталей и моделей.

7. Эргономика и антропометрия являются важными аспектами в дизайне. Я применял методы эргономики, чтобы убедиться, что мои проекты соответствуют потребностям и комфорту пользователей. Например, я учитывал размеры человеческого тела при проектировании мебели и других предметов интерьера. Антропометрические данные помогают мне создавать продукты, которые подходят для различных типов телосложения и способствуют удобству использования.

8. После прохождения практики я заметил значительный прогресс в развитии моих художественных и проектных навыков. Я стал более уверенным в использовании программного обеспечения и инструментов, улучшил свои навыки коммуникации и работы в команде. Мои проекты стали более продуманными и реалистичными благодаря полученным знаниям и опыту.

ПК-2: Способен осуществлять практическую деятельность в соответствии с нормами профессиональной этики.

ПК-3: Способен осуществлять профессиональную деятельность с учетом основных требований информационной безопасности.

9. Хотя я уже достиг определенного уровня мастерства, есть еще аспекты моих художественных и проектных навыков, которые я хотел бы улучшить. Например, я хотел бы углубить свои знания в области материаловедения и технологий производства, чтобы создавать более инновационные и устойчивые решения. Также я хотел бы развить свои навыки презентации и коммуникации, чтобы эффективнее представлять свои проекты клиентам и коллегам.

ПК-2: Способен осуществлять практическую деятельность в соответствии с нормами профессиональной этики.

ПК-3: Способен осуществлять профессиональную деятельность с учетом основных требований информационной безопасности.

10. Для улучшения этих навыков я планирую продолжать обучение и саморазвитие. Я собираюсь посещать курсы и семинары, читать

специализированную литературу и общаться с профессионалами в отрасли. Также я буду активно участвовать в проектах, где смогу применять и развивать свои навыки. Улучшение этих навыков поможет мне стать более конкурентоспособным и успешным в сфере дизайна, позволяя мне предлагать инновационные и качественные дизайн-решения.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие процессы художественного моделирования и эскизирования вы использовали в своей практике?
2. Как вы применяли навыки композиционного формообразования и объемного макетирования в ваших проектах?
3. Какие информационные технологии вы использовали для создания визуальных образов и проектной графики?
4. Какую методику ведения проектно-художественной деятельности вы применяли при выполнении комплексных дизайн-проектов?
5. Какую вы участвовали в процессе инженерного конструирования?
6. Какие технологии изготовления объектов дизайна и макетирования вы освоили во время практики?
7. Какие методы эргономики и антропометрии вы применяли в вашей работе?
8. Как вы анализировали свой прогресс в развитии художественных и проектных навыков после прохождения практики?
9. Какие аспекты своих художественных и проектных навыков вы бы хотели улучшить после прохождения практики?
10. Как вы планируете улучшить эти навыки и как они могут повлиять на вашу будущую работу в сфере дизайна?

Группировка по компетенциям:

Распределение вопросов согласно показателям и критериям оценивания компетенций:

УК-2: Способен определить круг задач в рамках поставленной цели и выбрать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

Вопросы: 1, 2, 4, 5, 9, 10.

ПК-1: Способен использовать современные информационные технологии и программные средства при решении профессиональных задач.

Вопросы: 3, 6, 7.

ПК-2: Способен осуществлять практическую деятельность в соответствии с нормами профессиональной этики.

Вопросы: 2, 4, 5, 7, 9, 10.

ПК-3: Способен осуществлять профессиональную деятельность с учетом основных требований информационной безопасности.

Вопросы: 3, 6, 7.

Тесты.

1. Какие техники художественного моделирования и создания эскизов вы применяли в ходе вашей практики?

А) Рисование от руки и создание макетов из бумаги

Б) Использование компьютерных программ для 3D-моделирования и рендеринга

В) Макетирование и создание прототипов

Г) Все вышеперечисленное

Правильный ответ: (Г)

2. Как вы использовали навыки компоновки формы и объёмного макетирования в ваших проектах?

А) Создание статичных композиций без учета объема

Б) Использование принципов композиции для организации элементов проекта и создание макетов для понимания объема

В) Полное игнорирование принципов композиции

Г) Все вышеперечисленное

Правильный ответ: (Б)

3. Какие компьютерные технологии вы использовали для создания визуальных образов и проектной графики?

А) Традиционные художественные материалы, такие как карандаши и краски

Б) Компьютерные программы для 3D-моделирования, анимации и графического дизайна

В) Только ручное рисование

Г) Все вышеперечисленное

Правильный ответ: (Б)

. Какую методологию ведения проектно-художественной деятельности вы применяли при реализации комплексных дизайн-проектов?

А) Импровизация и спонтанный подход

Б) Системный подход, включающий определение целей и задач проекта, проведение исследований, создание концептуальных эскизов, разработку детальных чертежей и создание прототипов

В) Работа без четкого плана и структуры

Г) Все вышеперечисленное

Правильный ответ: (Б)

5. Какую роль вы исполняли в процессе инженерного конструирования?

А) Разработка технических решений и выбор материалов

Б) Создание эстетически привлекательных и функциональных конструкций, учитывая технические ограничения и требования безопасности

В) Работа в команде с другими специалистами, такими как инженеры и архитекторы

Г) Все вышеперечисленное

Правильный ответ: (Б)

6. Какие технологии изготовления объектов дизайна и макетирования вы освоили в ходе практики?

А) Ручные инструменты, такие как ножницы, клеи и краски

Б) Работа с 3D-принтером

В) Использование только традиционных материалов

Г) Все вышеперечисленное

Правильный ответ: (Г)

7. Какие методы эргономики и антропометрии вы применяли в вашей работе?

А) Учет размеров человеческого тела при проектировании мебели и других предметов интерьера

Б) Использование антропометрических данных для создания продуктов, подходящих для различных типов телосложения и способствующих удобству использования

В) Полное игнорирование эргономики и антропометрии

Г) Все вышеперечисленное

Правильный ответ: (Б)

8. Как вы анализировали ваш прогресс в развитии художественных и проектных навыков после завершения практики?

А) Самооценка и сравнение своих работ до и после практики

Б) Получение обратной связи от коллег и клиентов

В) Анализ своих проектов и выявление сильных и слабых сторон

Г) Все вышеперечисленное

Правильный ответ: (Г)

9. Какие аспекты ваших художественных и проектных навыков вы бы хотели усовершенствовать после прохождения практики?

А) Углубление знаний в области материаловедения и технологий производства

Б) Развитие навыков презентации и коммуникации

В) Улучшение технических навыков рисования

Г) Все вышеперечисленное

Правильный ответ: (А)

10. Как вы планируете улучшить эти навыки и как они могут повлиять на вашу будущую работу в сфере дизайна?

А) Продолжение обучения и саморазвитие, участие в проектах, где можно применять и развивать навыки

Б) Ничего не делать для улучшения навыков

В) Переход в другую область, не связанную с дизайном

Г) Все вышеперечисленное

Правильный ответ: (А)