Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 05.11.2025 22:02:07
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d5421b7a80ccb87b5ac0

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 Учебно-ознакомительной практике

Направление подготовки:	**54.03.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	**Дизайн мультимедиа**
Квалификация (степень) выпускника:	бакалавр

Москва, 2025 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-3	способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	Индивидуальное задание, просмотр
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ОПК-5	способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях.	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)
Подготови-тельный этап *(согласно программе практики);*	ОПК-3	***Пороговый*** Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений	*20-30*
		Продвинутый Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм,	*31-45*

		структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений;	
		Превосходный Все основные умения к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений;	*46-60*
Этап проведения практики *(согласно программе практики);*	ОПК-5	***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	*61-66*
		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	*67-84*
		Превосходный Все основные умения к выполнению эталонных образцов и элементов в макете, материале; конструированию образцов моделей, коллекций с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта; способность подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации	*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 четырех балльную 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)

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).

- ***Рекомендуемые темы исследований:***

1. Бионика в средовом дизайне.
2. Бионика в парковых пространствах.
3. Бионика игровых пространств.
4. Бионика релаксационных пространств.

3. Процедура оценивания

Во время прохождения учебно-ознакомительной 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, дневник по учебной практике, отчет по учебной практике. 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, 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.

ОПК-3 – способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления);

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое бионический дизайн?
2. Какие преимущества имеет бионический дизайн?
3. Приведите пример бионического дизайна в архитектуре.

4. Как природа вдохновляет на создание новых материалов?
5. Какие этапы включает процесс бионического дизайна?
6. Какие технологии часто используются в бионическом дизайне?
7. Какой вклад вносит бионический дизайн в устойчивое развитие?
8. Как бионический дизайн может быть применен в робототехнике?
9. Какие технологии и инструменты используются в бионическом дизайне?
10. Как бионический дизайн может способствовать устойчивому развитию?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Бионический дизайн — это подход к проектированию, который использует принципы и решения, найденные в природе, для разработки инновационных и эффективных продуктов и систем. Он основывается на изучении биологических процессов и структур с целью их применения в инженерии, архитектуре, промышленном дизайне и других областях.
2. Бионический дизайн имеет несколько преимуществ:

- Эффективность: Природные решения часто являются результатом миллионов лет эволюции и оптимизации.

- Снижение затрат: Использование природных принципов может привести к экономии материалов и энергии.

- Экологичность: Бионические решения часто более устойчивы и менее вредны для окружающей среды.

- Инновации: Природа предлагает уникальные и неожиданные решения, которые могут вдохновить на создание новых технологий и продуктов.

3. Одним из известных примеров бионического дизайна в архитектуре является здание Eastgate Centre в Хараре, Зимбабве. Архитекторы использовали принципы вентиляции термитников для создания системы естественного охлаждения и вентиляции. Это позволило значительно снизить потребление энергии на кондиционирование воздуха.

4. Как природа вдохновляет на создание новых материалов?

Ответ: Природа вдохновляет на создание новых материалов через изучение структур и свойств биологических материалов. Например:

- Паучья шелковая нить: Исследования паучьего шелка привели к разработке сверхпрочных и легких синтетических волокон.

- Лотосовый эффект: Изучение водоотталкивающих свойств лотосовых листьев привело к созданию самоочищающихся поверхностей.

5. Этапы бионического дизайна:
1. Наблюдение природы: Изучение биологических систем и процессов.

2. Анализ и абстракция: Выделение ключевых принципов и механизмов, которые могут быть применены в дизайне.

3. Применение принципов: Разработка концепций и решений на основе полученных данных.

4. Прототипирование и тестирование: Создание моделей и их проверка на практике.

5. Оптимизация: Улучшение дизайна на основе результатов тестирования.

6. В бионическом дизайне часто используются следующие технологии:
- Компьютерное моделирование и симуляция: Для анализа и визуализации биологических структур.

- 3D-печать: Для создания сложных прототипов и структур.

- Нанотехнологии: Для разработки материалов с уникальными свойствами.

- Биоматериалы: Использование естественных материалов или их аналогов.

7. Бионический дизайн способствует устойчивому развитию за счет:
- Снижения энергопотребления: Природные системы часто работают более эффективно.

- Использования экологически чистых материалов: Природные материалы или их аналоги обычно более безопасны для окружающей среды.

- Уменьшения отходов: Природные процессы часто замкнуты и безотходны, что может быть применено в промышленности.

8. В робототехнике бионический дизайн применяется для создания роботов, которые имитируют движения и поведение живых существ. Примеры включают:
- Роботы-животные: Роботы, которые копируют движения животных, таких как гепарды, змеи или рыбы, для достижения высокой маневренности и эффективности.

- Протезы и экзоскелеты: Использование принципов бионики для создания протезов конечностей и экзоскелетов, которые максимально приближены к естественным движениям человеческого тела.

- Микророботы: Роботы, вдохновленные микроорганизмами, могут использоваться в медицине для доставки лекарств или проведения микрохирургии.

9. В бионическом дизайне используются различные технологии и инструменты для анализа природных систем и создания инновационных решений. К ним относятся:
- Компьютерное моделирование и симуляция: Использование программного обеспечения для создания моделей природных структур и процессов, что позволяет исследовать их поведение и адаптировать к инженерным задачам.

- 3D-печать: Технология аддитивного производства позволяет создавать сложные биомиметические структуры с высокой точностью, что особенно полезно в медицине и архитектуре.

- Генетические алгоритмы и искусственный интеллект: Эти методы используются для оптимизации дизайна на основе принципов эволюции и адаптации, что позволяет находить наиболее эффективные решения.

- Нанотехнологии: Исследование и создание материалов на наноуровне, вдохновленных природными наноструктурами, такими как лотосовый эффект для создания водоотталкивающих поверхностей.

10. Бионический дизайн способствует устойчивому развитию, используя принципы, заимствованные из природы, для создания экологически чистых и энергоэффективных решений. Примеры включают:
- Энергоэффективные здания: Использование принципов естественной вентиляции и теплоизоляции, подобных тем, что применяются в термитниках, для создания зданий с минимальным потреблением энергии.

- Устойчивые материалы: Разработка материалов, которые являются биоразлагаемыми или могут быть переработаны, что снижает нагрузку на окружающую среду. Примером могут служить биопластики, созданные на основе природных полимеров.

- Водосбережение: Разработка систем сбора и использования дождевой воды, вдохновленных природными экосистемами, такими как водоемы и болота.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое бионический дизайн?
   a) Процесс создания зданий из биологических материалов

   b) Применение принципов природы для решения инженерных и дизайнерских задач

   c) Использование биотехнологий в медицине

   d) Проектирование роботов, имитирующих живые существа

2. Какой из следующих примеров является примером бионического дизайна?
   a) Строительство небоскребов из стали и бетона

   b) Разработка самолета с крыльями, имитирующими форму птичьих крыльев

   c) Создание программного обеспечения для управления финансами

   d) Производство пластиковых изделий

3. Какой из следующих принципов не относится к бионическому дизайну?
   a) Оптимизация формы и структуры для повышения эффективности

   b) Использование возобновляемых источников энергии

   c) Имитация природных механизмов и процессов

   d) Применение исключительно искусственных материалов

4. Какой из следующих объектов был создан на основе принципов бионического дизайна?
   a) Пассивный дом

   b) Автомобиль с аэродинамическим кузовом, напоминающим форму рыбы

   c) Стандартный офисный стул

   d) Обычный велосипед

5. Какое из следующих утверждений верно относительно бионического дизайна?
   a) Он всегда требует использования высоких технологий

   b) Он направлен на создание максимально простых и дешевых решений

   c) Он стремится к устойчивости и эффективности, используя принципы природы

   d) Он исключает использование современных материалов

6. Какое из следующих решений в архитектуре было вдохновлено принципами бионического дизайна?

a) Использование стекла и стали для создания небоскребов

b) Строительство купольных зданий, имитирующих форму панциря черепахи

c) Применение бетонных блоков для строительства мостов

d) Использование традиционных кирпичей и раствора

7. Какой термин используется для описания художественного движения, которое использует научные открытия и технологии в своем творчестве?
   a) Романтизм

   b) Техно-арт

   c) Футуризм

   d) Экспрессионизм

8. Кто из следующих художников активно использовал научные методы в своей работе?
   a) Пабло Пикассо

   b) Леонардо да Винчи

   c) Винсент ван Гог

   d) Клод Моне

9. Что такое золотое сечение и где его можно встретить?
   a) Математическая пропорция, часто встречающаяся в природе и искусстве

   b) Цветовая палитра, используемая в живописи

   c) Стиль архитектуры

   d) Методология научного исследования

10. Как называется техника, при которой художник использует точные математические расчеты для создания перспективы на плоскости?
    a) Импрессионизм

    b) Линейная перспектива

    c) Сюрреализм

    d) Абстракционизм

Ответы: 1b, 2b, 3d, 4b, 5b, 6b, 7c, 8b, 9a, 10b

ОПК-5 – способен организовывать, проводить и участвовать в выставках, конкурсах, фестивалях и других творческих мероприятиях.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В чем заключается основное назначение программы Adobe Photoshop?

2. Что такое RGB и CMYK в контексте компьютерного дизайна?

3. Что такое пиксель и как он связан с разрешением изображения?

4. Какие инструменты используются для создания векторной графики?

5. Что такое DPI и как оно влияет на качество печати изображения?

6. Какие форматы файлов чаще всего используются для сохранения растровых изображений?

7. Что такое типографика и почему она важна в дизайне?

8. Какие принципы композиции часто используются в дизайне?

9. Какие программы чаще всего используются для создания макетов веб-сайтов?

10. Что такое макет (layout) в контексте дизайна и почему он важен?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Adobe Photoshop используется для редактирования и обработки растровых изображений.

2. RGB (Red, Green, Blue) и CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) - это цветовые модели. RGB используется для отображения цвета на экране, а CMYK - для печати.

3. Пиксель - это самый маленький элемент изображения на экране или фотографии. Разрешение изображения определяется количеством пикселей в длину и ширину.

4. Программы Adobe Illustrator, CorelDRAW и Inkscape позволяют создавать векторные изображения с помощью инструментов, таких как перо, кисть и формы.

5. DPI (dots per inch) - это количество точек на дюйм, определяющее разрешение печати. Чем выше DPI, тем более детализированное изображение можно получить при печати.

6. JPEG, PNG и TIFF - это распространенные форматы файлов для сохранения растровых изображений.

7. Типографика - это искусство оформления текста. Правильный выбор шрифтов, размеров и расположения текста помогает сделать дизайн более читаемым и привлекательным.

8. Принципы композиции, такие как золотое сечение, правило третей, баланс и контраст, помогают создать гармоничный и привлекательный дизайн.

9. Adobe XD, Figma и Sketch - это популярные программы для создания макетов веб-сайтов и интерфейсов.

10. Макет - это структура или план расположения элементов на странице или экране. Он важен, потому что определяет организацию информации и визуальный порядок элементов в дизайне.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какая комбинация клавиш используется для отмены последнего действия в Adobe Photoshop?
   - A) Ctrl + S
   - **B) Ctrl + Z**
   - C) Ctrl + A
   - D) Ctrl + P

2. Какой инструмент используется для выделения прямоугольных областей?
   - A) Lasso Tool
   - B) Magic Wand Tool
   - **C) Rectangular Marquee Tool**
   - D) Quick Selection Tool

3. Что такое "слой" в Adobe Photoshop?
   - A) Фильтр для изображения

- B) Отдельный элемент, который можно редактировать независимо от других элементов

- C) Настройка яркости и контрастности

- D) Способ сохранения файла

4. Какой формат файла сохраняет все слои и позволяет их редактировать позже?
   - A) JPEG

   - B) PNG

   - C) PSD

   - D) GIF

5. Какой инструмент используется для клонирования части изображения?
   - A) Brush Tool

   - B) Clone Stamp Tool

   - C) Eraser Tool

   - D) Gradient Tool

6. Какой инструмент используется для создания прямых линий и кривых векторных объектов?
   - A) Pen Tool

   - B) Pencil Tool

   - C) Brush Tool

   - D) Shape Tool

7. Что такое "артборд" в Adobe Illustrator?
   - A) Инструмент для рисования

   - B) Область, на которой создаются и редактируются объекты

   - C) Панель инструментов

   - D) Тип слоя

8. Какой формат файла сохраняет векторную графику и позволяет её редактировать позже?
   - A) JPEG
   - B) PNG
   - **C) AI**
   - D) GIF

9. Какой инструмент используется для создания и редактирования текста в Adobe Illustrator?
   - **A) Type Tool**
   - B) Pen Tool
   - C) Shape Tool
   - D) Gradient Tool

10. Какой инструмент используется для создания градиентов в Adobe Illustrator?
   - **A) Gradient Tool**
   - B) Mesh Tool
   - C) Shape Builder Tool
   - D) Eyedropper Tool

Ответы на тест 1B) 2C) 3B) 4C) 5B) 6A) 7B) 8C) 9A) 10A)

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 Учебной (проектной) практике

Направление подготовки:	**54.03.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	**«Дизайн мультимедиа»**
Квалификация (степень) выпускника:	бакалавр

Москва, 2025 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

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
Подготовительный этап *(согласно программе практики)* **Этап проведения практики** *(согласно программе практики)*	ОПК-4	способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, создавать графики и инсталляций для различных мероприятий, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	Проверка индивидуального задания, просмотр
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ОПК-6	способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	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 и этап проведения практики *(согласно программе практики)*	ОПК-4	***Пороговый*** Способность анализировать оригинальные решения для выполнения дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна при выполнении дизайн-проектов медиа ресурсов	*20-30*
		Продвинутый Умение применять полученные знания при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты	*31-40*

		ландшафтного дизайна при выполнении дизайн-проектов медиа ресурсов	
		Превосходный Углубленные и современные знания методов проведения научных исследований при создании дизайн-проектов предметов, товаров, промышленных образцов и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна при выполнении дизайн-проектов медиа ресурсов	*41-60*
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ОПК-6	***Пороговый*** Базовые умения и способности определения новизны собственных концептуальных решений коллекций с использованием современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.	*61-81*
		Продвинутый Основные умения и способности определения новизны собственных концептуальных решений коллекций с использованием современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.	*81-93*
		Превосходный Все основные умения к обоснованию новизны собственных концептуальных решений коллекций с использованием современных информационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.	*94-100*
			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 четырех балльную 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)

Объектами оценивания выступают:

1. 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.

2. 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 (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, дневник по учебной практике, отчет по учебной практике. 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, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в участия в конкурсных проектах; 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 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 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 по окончании учебной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

ОПК-4 – способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие технологии и инструменты вы используете для создания трехмерных моделей?

2. Какие принципы проектирования мобильных приложений вы знаете?

3. Какие навыки и знания необходимы для работы в области дополненной и виртуальной реальности?

4. Какие языки программирования вы используете для разработки веб-сайтов?

5. Какие платформы и инструменты вы используете для тестирования и оптимизации веб-сайтов и мобильных приложений?

6. Какие методы и техники вы используете для визуализации трехмерных моделей?

7. Какие методы и инструменты вы используете для проектирования интерфейсов мобильных приложений?

8. Какие методы и инструменты вы используете для реализации дополненной и виртуальной реальности в своих проектах?

9. Какие методы и инструменты вы используете для оптимизации производительности веб-сайтов?

10. Какие методы и подходы вы используете для улучшения юзабилити и удобства использования веб-сайтов и мобильных приложений?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Для создания трехмерных моделей я использую такие технологии и инструменты, как Autodesk Maya, Blender, ZBrush, Substance Painter и другие. Они позволяют создавать высококачественные модели с детальной текстурой и освещением.

2. Принципы проектирования мобильных приложений включают в себя удобство использования, простоту навигации, интуитивно понятный интерфейс, адаптивность под разные размеры экрана и быструю загрузку контента.

3. Для работы в области дополненной и виртуальной реальности необходимы знания в области компьютерной графики, 3D-моделирования, программирования, а также понимание принципов работы сенсорных устройств и систем отслеживания движения.

4. Я использую различные языки программирования для разработки веб-сайтов, включая HTML, CSS, JavaScript, PHP и Python. Выбор языка зависит от требований проекта и моих личных предпочтений.

5. Для тестирования и оптимизации веб-сайтов и мобильных приложений я использую различные инструменты, такие как Google Analytics, Firebase, App Store Connect, Crashlytics и другие. Они помогают анализировать поведение пользователей, находить ошибки и улучшать производительность приложений.

6. Для визуализации трехмерных моделей я использую различные методы и техники, такие как рендеринг, освещение, материалы и текстуры. Это позволяет создавать реалистичные и детализированные изображения моделей.

7. Для проектирования интерфейсов мобильных приложений я использую принципы UX/UI дизайна, такие как простота использования, интуитивность, эстетика и соответствие бренду. Также я учитываю специфику мобильных устройств и особенности поведения пользователей.

8. Для реализации дополненной и виртуальной реальности в своих проектах я использую такие инструменты, как Unity, Unreal Engine, ARKit, ARCore и другие. Они позволяют создавать интерактивные и иммерсивные среды, в которых пользователи могут взаимодействовать с виртуальными объектами.

9. Для оптимизации производительности веб-сайтов я использую различные методы, такие как минимизация кода, кэширование, сжатие изображений, оптимизация запросов к базе данных и другие. Это помогает улучшить скорость загрузки страниц и повысить удобство использования сайта.

10. Для улучшения юзабилити и удобства использования веб-сайтов и мобильных приложений я применяю принципы UX/UI дизайна, провожу пользовательские исследования, тестирую интерфейсы на разных устройствах и в разных условиях использования.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое интерактивность?

А) способность интерфейса реагировать на действия пользователя

Б) способность пользователя взаимодействовать с интерфейсом

В) способность пользователя влиять на результат взаимодействия с интерфейсом

Правильный ответ: А) способность интерфейса реагировать на действия пользователя

2. Какое из перечисленных понятий не относится к графическому дизайну?

А) композиция

Б) типографика

В) цветоведение

Г) веб-программирование

Правильный ответ: Г) веб-программирование

3. Какой из перечисленных языков программирования не используется при разработке мобильных приложений?

А) Java

Б) Python

В) Swift

Г) C++

Правильный ответ: Б) Python

4. Какой из перечисленных языков программирования не используется при разработке веб-сайтов?

А) HTML

Б) CSS

В) JavaScript

Г) C#

Правильный ответ: Г) C#

5. Какой из перечисленных инструментов не используется при создании трехмерных моделей?

А) Blender

Б) Autodesk Maya

В) Adobe Photoshop

Г) ZBrush

Правильный ответ: В) Adobe Photoshop

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

ОПК-6 – способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие методы и инструменты вы используете для создания анимации в трехмерных моделях?
2. Какие принципы проектирования пользовательского интерфейса вы знаете?
3. Какие навыки и знания необходимы для работы в области разработки игр?
4. Какие языки программирования вы используете для разработки серверной части веб-сайтов?
5. Какие платформы и инструменты вы используете для мониторинга и анализа трафика веб-сайтов и мобильных приложений?
6. Какие методы и техники вы используете для создания реалистичных текстур и материалов в трехмерных моделях?
7. Какие методы и инструменты вы используете для проектирования адаптивных интерфейсов мобильных приложений?
8. Какие методы и инструменты вы используете для реализации виртуальной реальности в своих проектах?
9. Какие методы и инструменты вы используете для оптимизации скорости загрузки веб-страниц?
10. Какие методы и подходы вы используете для улучшения доступности веб-сайтов и мобильных приложений для людей с ограниченными возможностями?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Для создания анимации в трехмерных моделях я использую такие инструменты, как Autodesk Maya, Blender, Adobe After Effects и другие. Они позволяют анимировать объекты, создавать ключевые кадры и применять различные эффекты.

2. Принципы проектирования пользовательского интерфейса включают в себя простоту использования, интуитивность, согласованность, предсказуемость и

эстетику. Важно учитывать потребности пользователей и создавать интерфейсы, которые легко осваиваются и эффективно выполняют свои функции.

3. Для работы в области разработки игр необходимы знания в области программирования, геймдизайна, 3D-моделирования, анимации и искусственного интеллекта. Также важно понимать игровую психологию и механику игр.

4. Для разработки серверной части веб-сайтов я использую такие языки программирования, как PHP, Python, Ruby on Rails и другие. Выбор языка зависит от требований проекта и моих личных предпочтений.

5. Для мониторинга и анализа трафика веб-сайтов и мобильных приложений я использую такие инструменты, как Google Analytics, Firebase, New Relic и другие. Они помогают анализировать поведение пользователей, определять популярные страницы и оптимизировать производительность приложений.

6. Для создания реалистичных текстур и материалов в трехмерных моделях я использую такие методы и техники, как создание карт нормалей, карты отражений, карты блеска и другие. Это позволяет добавить глубину и детализацию к моделям.

7. Для проектирования адаптивных интерфейсов мобильных приложений я использую принципы адаптивной верстки, медиа-запросы и другие инструменты, которые позволяют интерфейсам корректно отображаться на различных устройствах и разрешениях экрана.

8.Для реализации виртуальной реальности в своих проектах я использую такие инструменты, как Unity, Unreal Engine, Oculus Rift и другие. Они позволяют создавать иммерсивные среды, в которых пользователи могут взаимодействовать с виртуальными объектами и окружением.

9. Для оптимизации скорости загрузки веб-страниц я использую такие методы, как минимизация кода, кэширование статического контента, оптимизация запросов к базе данных и другие. Это помогает уменьшить время загрузки страниц и улучшить пользовательский опыт.

10. Для улучшения доступности веб-сайтов и мобильных приложений для людей с ограниченными возможностями я применяю принципы доступности, такие как использование альтернативного текста для изображений, субтитров для видео и других вспомогательных средств.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой из перечисленных типов интерфейсов не относится к пользовательским интерфейсам?

А) графический интерфейс

Б) голосовой интерфейс

В) текстовый интерфейс

Г) аппаратный интерфейс

Правильный ответ: Г) аппаратный интерфейс

2. Какой из перечисленных методов не относится к методам проектирования пользовательского интерфейса?

А) каркасное проектирование

Б) прототипирование

В) компонентное проектирование

Г) модульное проектирование

Правильный ответ: Г) модульное проектирование

3. Какой из перечисленных принципов не относится к принципам юзабилити?

А) простота использования

Б) узнаваемость

В) гибкость

Г) модульность

Правильный ответ: Г) модульность

4. Какой из перечисленных терминов не относится к веб-разработке?

А) сервер

Б) база данных

В) доменное имя

Г) фреймворк

Правильный ответ: А) сервер

5. Какой из перечисленных видов мультимедиа не относится к виртуальной реальности?

А) виртуальный тур

Б) виртуальная экскурсия

В) виртуальный музей

Г) виртуальный кинотеатр

Правильный ответ: Г) виртуальный кинотеатр

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-Г) 2-Г) 3-Г) 4-А) 5-Г)

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:	**54.03.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	**Дизайн мультимедиа**
Квалификация (степень) выпускника:	бакалавр

Москва, 2025 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
Преддипломная практика			
Организационное собрание. Ознакомительная лекция о цели и задачах преддипломной практики как предпроектного этапа ВКР	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 предпроектного анализа. Определение темы ВКР. Сбор информационного материала по тематике ВКР – прототипы, аналоги, технологические аспекты, и т.д.	ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Контроль индивидуального задания

Систематизация, анализ и обобщение собранного теоретического и проектного материала по теме ВКР в форме презентации	ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Контроль индивидуального задания
Защита результатов практики на кафедре	ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Контроль индивидуального задания, 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-2	***Пороговый*** Умеет нестандартно решать творческие задачи, видеть проблему под новым углом зрения, синтезировать информацию о научных достижениях из разных областей знания, применять эти знания в современных проектных технологиях;	*2-4*
		Продвинутый Владеет методологией композиционного и стилистического анализа предметно-пространственной среды с концептуальным осмыслением основных	*5-15*

		современных проблем искусства интерьера.	
		Превосходный Умеет создавать свой собственный авторский текст в разных жанрах художественной критики и искусствоведческого эссе. Владеет методами критической оценки результатов научной деятельности.	*16-20*
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*** Имеет базовые умения и способности решать стандартные задачи моделирования, анализировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта	*2-4*
		Продвинутый Имеет основные умения и способности решать стандартные задачи моделирования, анализировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта с применением информационно-коммуникацион-ных технологий	*5-15*
		Превосходный Владеет всеми основными умениями решать стандартные задачи моделирования средовых пространств, предлагать их композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, удовлетворяющее эмоционально-эстетическим потребностям заказчика с применением информационно-коммуникационных технологий	*16-20*
Систематизация, анализ и обобщение собранного теоретического и проектного материала по	ПК-2	***Пороговый*** Имеет базовые умения и способности осуществлять выбор проектно-методических подходов в решении профессиональных задач	*2-4*
		Продвинутый Имеет основные умения и способности осуществлять выбор проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию	*5-15*

теме ВКР в форме презентации		объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	
		Превосходный Владеть всеми основными умениями осуществлять выбор проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	*16-20*
Защита результатов практики на кафедре	ПК-3	***Пороговый*** Умеет разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиаконтента и интерактивного дизайна	*2-4*
		Продвинутый Владеет методологией анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиаконтента и интерактивного дизайна.	*5-15*
		Превосходный Умеет создавать свою собственную авторскую концепцию медиаконтента и интерактивного дизайна. Владеет методами критической оценки результатов проектной деятельности.	*16-20*
	ПК-4	***Пороговый*** Знает основы информационных цифровых технологий при проектировании медиа среды.	*2-4*
		Продвинутый Владеет методологией анализа и применения информационных цифровых технологий при проектировании медиа среды по теме ВКР.	*5-15*
		Превосходный Умеет свободно применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды по теме ВКР.	*16-20*

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 бакалавра. В процессе прохождения преддипломной практики студент по направлению 54.03.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн мультимедиа» изучает самостоятельно следующие вопросы деятельности в соответствии с полученной подготовкой и функциональными обязанностями на занимаемом рабочем месте:

1. Проводит исследовательскую работу по изучению объекта дипломного проектирования в аспекте дизайнерских аналогов и их систематизации, составляет визуализацию схем выработки собственного дизайнерского решения.
2. Изготавливает выпускное портфолио, представляющее весь творческий путь студента во время обучения в Университете, и характеризующее его как состоявшегося дизайнера.
3. Составляет пояснительную записку к дипломному проекту, в которой представляет весь путь создания медиа объектов дипломного проекта, начиная с изучения темы и объекта, затем описывает все характеристики продукции, представляет экономический расчёт объекта проектирования.

Виды индивидуальных заданий

1. Сбор патентных, литературных, 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.

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 эскизного материала.

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.

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 и средствами расчетов любых объектов, совокупностью инженерных и управленческих знаний, позволяющих решать нетиповые задачи повышенной сложности в профессиональной деятельности; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные инженерные и 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 методами и средствами типовых расчетов объектов, совокупностью инженерных и управленческих знаний, позволяющих решать типовые задачи профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать

инженерные и 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 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

ПК-1 — применение знаний о принципах и методах дизайна

1. Дизайн-исследование — это...

ПК-2 — применение методов анализа информации, развитие творческого мышления

2. Вы можете перечислить известные вам виды медиа дизайн-проектов?

3. Какие навыки должны быть у медиа дизайнера?

ПК-1 — применение знаний о принципах и методах дизайна

3. В чём состоит особенность дизайн-исследований?

ПК-1 — применение знаний о принципах и методах дизайна:

5. Какие этапы включает в себя проектная работа в дизайне мультимедиа?

УК-2 — организация совместной работы и принятие управленческих решений

ПК-3 — использование основных методов, способов и средств получения, хранения, переработки информации

6. Как применяются современные цифровые технологии в проектной работе дизайнера?

УК-2 — организация совместной работы и принятие управленческих решений

7. Можете ли вы назвать методы и приёмы разработки концептуальных идей?

УК-2 — организация совместной работы и принятие управленческих решений

8. Какие качества формируются у медиа дизайнера в процессе обучения?

УК-2 — организация совместной работы и принятие управленческих решений

ПК-1 — применение знаний о принципах и методах дизайна:

9. Какие данные анализируются и обобщаются на этапе предпроектных исследований?

УК-2 — организация совместной работы и принятие управленческих решений

10. Какие документы оформляются по результатам дизайн-исследований?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ К ЗАЧЁТУ

1. Дизайн-исследование — это процесс изучения существующих дизайн-решений, их анализ и разработка новых подходов к решению поставленных задач.

2. Виды медиа дизайн-проектов могут включать в себя веб-дизайн, графический дизайн, интерфейсный дизайн, UX/UI-дизайн, моушн-дизайн и другие.

3. Медиа дизайнер должен обладать навыками работы с различными инструментами и программами для создания медиа-контента, такими как Adobe Photoshop, Illustrator, InDesign, After Effects и другими. Также важно иметь чувство стиля и композиции, креативность и способность работать в команде.

4. Особенностью дизайн-исследований является то, что они направлены на поиск новых решений и улучшение уже существующих. Это может включать в себя анализ конкурентов, изучение трендов и потребностей аудитории, а также тестирование прототипов.

5. Этапы проектной работы в дизайне могут включать в себя определение целей и требований к проекту, создание концепции и макета, разработку прототипа и его тестирование, а также реализацию финального продукта.

6. Современные цифровые технологии используются в проектной работе дизайнера для создания и обработки медиа-контента, таких как 3D-моделирование, виртуальная реальность (VR) и дополненная реальность (AR).

7. Методы и приемы разработки концептуальных идей могут включать в себя мозговой штурм, метод ассоциаций, SWOT-анализ, эмпатию и другие.

8. В процессе обучения формируются такие качества медиа дизайнера, как творческое мышление, аналитические способности, коммуникативные навыки и умение работать в команде.

9. На этапе предпроектных исследований анализируются данные о целевой аудитории, конкурентах, трендах и технологиях. Эти данные помогают определить потребности аудитории и создать продукт, который будет максимально соответствовать этим потребностям.

10. По результатам дизайн-исследований оформляются отчеты, презентации и другие документы, которые содержат информацию о проведенных исследованиях, полученных результатах и рекомендациях по дальнейшему развитию проекта.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие задачи были решены в ходе преддипломной практики дизайнера мультимедиа?

2. Какие навыки профессиональной деятельности дизайнера были развиты и закреплены в ходе практики?

3. Какие методы и приемы разработки концептуальных, экспериментальных и инновационных идей были освоены на практике?

4. Какое творческое отношение к труду и стремление к совершенствованию профессиональных и личностных качеств было сформировано в ходе практики?

5. Какие цифровые технологии были использованы в проектной работе?

6. Какие индивидуальные и личностные качества медиа дизайнера были развиты и сформированы в ходе практики?

7. Какое углубление понимания специфики дизайн-исследований было достигнуто в ходе практики?

8. Какие навыки анализа, обобщения и систематизации данных предпроектного этапа были развиты в ходе практики?

9. Какая документация по различным видам и методам дизайн-исследований была оформлена в ходе практики?

10. Какие результаты были достигнуты в ходе преддипломной практики дизайнера мультимедиа?

ОТВЕТЫ

1. Задачи, решенные в ходе преддипломной практики дизайнера мультимедиа, включали разработку концепций и проектов, участие в коллективной работе над проектами, изучение новых технологий и методов дизайна, а также развитие профессиональных навыков.
2. Навыки профессиональной деятельности дизайнера, развитые и закрепленные в ходе практики, включали умение работать с графическими программами, создавать дизайн-концепции, проводить исследования рынка и аудитории, а также умение работать в команде.
3. Методы и приемы разработки концептуальных, экспериментальных и инновационных идей, освоенные на практике, включали генерацию идей, проведение мозговых штурмов, использование методологии дизайн-мышления и прототипирование.
4. В ходе практики было сформировано творческое отношение к труду и стремление к совершенствованию профессиональных и личностных качеств, что проявилось в готовности к экспериментам, поиску новых решений и постоянному саморазвитию.
5. Цифровые технологии, использованные в проектной работе, включали программы для 3D-моделирования, графического дизайна, анимации и видеомонтажа.
6. Индивидуальные и личностные качества медиа дизайнера, развитые и сформированные в ходе практики, включали креативность, коммуникабельность, способность к самоорганизации и умение работать в условиях многозадачности.
7. В ходе практики было достигнуто углубление понимания специфики дизайн-исследований, включая понимание роли исследований в процессе разработки дизайн-концепций, умение проводить качественные и количественные исследования, а также умение анализировать данные и делать выводы.
8. Навыки анализа, обобщения и систематизации данных предпроектного этапа были развиты в ходе практики, что позволило эффективно собирать и обрабатывать информацию, необходимую для разработки дизайн-проектов.
9. В ходе практики была оформлена документация по различным видам и методам дизайн-исследований, что позволило систематизировать полученные знания и опыт.
10. Результаты, достигнутые в ходе преддипломной практики дизайнера мультимедиа, включали разработку нескольких дизайн-концепций и проектов, освоение новых технологий и методов дизайна, а также развитие профессиональных и личностных навыков.

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, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

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

Вопросы: 5, 8, 9.

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

Вопросы: 2, 4, 6.

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

Вопросы: 5, 8, 9.

Тесты.

1. Что такое дизайн-исследование?

A. Процесс изучения существующих дизайн-решений, их анализ и разработка новых подходов к решению поставленных задач.

B. Создание визуальных образов и композиций без использования технических средств.

C. Работа над созданием уникального стиля и имиджа бренда.

D. Разработка рекламных материалов и стратегий продвижения товаров или услуг.

Правильный ответ: A.

2. Какие виды медиа дизайн-проектов вы знаете?

A. Веб-дизайн, графический дизайн, интерфейсный дизайн, UX/UI-дизайн, моушн-дизайн.

B. Ландшафтный дизайн, интерьерный дизайн, промышленный дизайн.

C. Рекламный дизайн, иллюстративный дизайн, фотодизайн.

D. Архитектурный дизайн, дизайн мебели, дизайн одежды.

Правильный ответ: A.

3. Какие навыки необходимы медиадизайнеру?

A. Навыки работы с различными инструментами и программами для создания медиа-контента, чувство стиля и композиции, креативность, способность работать в команде.

B. Знание основ маркетинга и рекламы, умение писать тексты, опыт работы с социальными сетями.

C. Умение рисовать от руки, знание истории искусства, опыт работы с клиентами.

D. Навыки программирования, понимание принципов веб-разработки, опыт работы с базами данных.

Правильный ответ: A.

4. В чем состоит особенность дизайн-исследований?

A. Они направлены на поиск новых решений и улучшение уже существующих, включая анализ конкурентов, изучение трендов и потребностей аудитории, тестирование прототипов.

B. Дизайн-исследования проводятся исключительно на бумаге, без использования компьютерных программ.

C. Цель дизайн-исследований - создание визуально привлекательных изображений и композиций.

D. Дизайн-исследования включают в себя только работу с готовыми шаблонами и стандартными решениями.

Правильный ответ: A.

5. Какие этапы включает в себя проектная работа в дизайне?

A. Анализ рынка, составление бизнес-плана, разработка стратегии продвижения.

B. Поиск вдохновения, выбор цветовой гаммы, создание визуального образа.

C. Работа над логотипом и фирменным стилем, создание рекламных материалов.

D. Определение целей и требований к проекту, создание концепции и макета, разработка прототипа и его тестирование, реализация финального продукта.

Правильный ответ: D.

6. Как применяются современные цифровые технологии в проектной работе дизайнера?

A. Для создания и обработки медиа-контента, включая 3D-моделирование, виртуальную и дополненную реальность.

B. Только для создания визуальных образов и композиций.

C. Для работы с текстами, создания презентаций и документов.

D. Для анализа данных и принятия управленческих решений.

Правильный ответ: A.

7. Какие методы и приемы разработки концептуальных идей вы знаете?

A. Мозговой штурм, метод ассоциаций, SWOT-анализ, эмпатия и другие.

B. Создание мудборда, работа с референсами, эксперименты с цветом и формой.

C. Интервьюирование клиентов, проведение опросов, анализ отзывов.

D. Разработка технического задания, планирование бюджета, контроль сроков выполнения работ.

Правильный ответ: A.

8. Какие качества формируются у медиадизайнера в процессе обучения?

A. Творческое мышление, аналитические способности, коммуникативные навыки, умение работать в команде.

B. Знание истории искусства, владение техниками рисунка и живописи.

C. Опыт работы с клиентами, умение презентовать свои идеи.
D. Навыки программирования, понимание принципов веб-разработки.
Правильный ответ: A.

9. Какие задачи были решены в ходе преддипломной практики дизайнера мультимедиа?
А) Исследование темы проекта
Б) Создание концепции проекта
В) Разработка дизайна проекта
Г) Тестирование проекта
Правильный ответ: Г)

10. Какие методы и приемы разработки концептуальных, экспериментальных и инновационных идей были освоены на практике?
А) Мозговой штурм
Б) Метод ассоциаций
В) Метод случайного стимула
Г) Все вышеперечисленные методы
Правильный ответ: Г)

Приложение № 1
к Рабочей программе по бионической практике

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

Дневник прохождения
_____ практики обучающегося
(вид практики)

Дата начала прохождения практики (число месяц год)	
Дата окончания прохождения практики (число месяц год)	
ФИО обучающегося	
Факультет	
Курс, группа	
Специальность/направление	
Профиль/специализация	
Форма обучения (очная/заочная)	
Место прохождения практики (название организации, адрес)	
ФИО и занимаемая должность руководителя практики от организации(предприятия)	

№ п/п	Наименование выполняемых работ	Кол-во дней	Дата начала - дата окончания	Рабочее место	Замечания и оценка руководителя практики

Выполнение работ, перечисленных в дневнике с общей оценкой практики обучающегося-практиканта «_____», удостоверяю

М.П. Руководитель практики

_____ /_____ /

«____»_____ _____г.

Приложение № 2
к Рабочей программе по бионической практике

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

ОТЧЕТ РУКОВОДИТЕЛЯ
_____ ПРАКТИКИ
(вид практики)

Дата начала прохождения практики (число месяц год)	
Дата окончания прохождения практики (число месяц год)	
Факультет	
Курс	
Специальность/направление	
Профиль/специализация	
Форма обучения (очная/заочная)	
Место прохождения практики (название организации, адрес)	
ФИО и занимаемая должность руководителя практики	
Итоги практики	Всего чел. «отлично» чел. «хорошо» чел, «удовлетворительно» чел. «неудовлетворительно» чел. не явился чел.

Структура отчета

1.Оценка теоретических знаний и практических умений практикантов. Оценка уровня сформированности профессиональных и общекультурных компетенций практикантов (по материалам отзывов и отчетов обучающихся)

2.Оценка деловой активности и производственной дисциплины практикантов (по материалам отзывов

3.Оценка выполнения программы практики (по материалам отзывов и отчетов обучающихся).

4.Предложения по совершенствованию системы организации практической подготовки обучающихся

Руководитель практики от Университета

_____
«_____»_____20_____
(подпись)

Приложение № 3
к Рабочей программе по бионической практике

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

Факультет	
Кафедра	
Вид практики	

ОТЧЕТ
о проведении практики с обучающимися Академии
в __ семестре 201 / учебного года

1.Курс	
2.Специальность/направление	
Профиль/специализация	
Форма обучения (очная/заочная)	
3.Всего обучающихся	
в том числе допущенных к практике	
Работавших на предприятиях	
Наименование баз практики	
на основании договоров	
4.Проведено с практикантами	
Занятий	
Семинаров	
Производственных экскурсий	
5.Всего руководителей практики от кафедры	
В том числе: профессоров	
доцентов	
ст. преподавателей	
преподавателей	
6.Всего мест практики	
В том числе: на кафедре	
в Москве	
Выезжавших на предприятия	
В том числе: с оплатой за счет Академии	
с оплатой за счет предприятия	
за счет контрактных средств кафедры	

7.Объем учебной нагрузки кафедры по руководству практикой	
Запланированной (час.)	
Выполненной (час.)	
Отклонения	
Перевыполнено (час.)	
Недовыполнено (час)	
При наличии (обосновать причины):	
8.Методическое обеспечение практики Программа практики	(год издания, должность, ФИО составителя)
Методические указания, другие методическое разработки кафедры	(название, год издания, должность, ФИО составителя)
9.Даты собрания с практикантами	
Выход приказа о направлении на практику	От «___»_____ №___
Аттестация обучающихся по итогам практики	«___»_____
10. Итоги практики	
результаты аттестации обучающихся по итогам практики	
Отлично	
Хорошо	
Удовлетворительно	
Неудовлетворительно	
11. Анализ выполнения	
Программ практики	
индивидуальных заданий	
нарушения обучающихся в период практики	
предложения по совершенствованию практики	

Отчет о проведении практики заслушан на заседании кафедры «_____»
Протокол № от « » 201 г,
Заведующий кафедрой

_____ _____
(подпись) (расшифровка подписи)

«_____»_____20___г.

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 проектно- технологической практике

Направление подготовки:	**54.03.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	**Дизайн мультимедиа**
Квалификация (степень) выпускника:	бакалавр

Москва, 2025 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова 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
Производственный этап *(согласно программе практики)*	ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Индивидуальное задание, устный опрос
	ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Итоговое задание, отчет по практике

2.0 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)***
Производствен-ный этап *(согласно программе практики)*	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 медиа ресурса для его реализации	*4-10*
		Продвинутый Основные умения и способности к выполнению рисунка в цвете, овладение приемами работы с цветовыми композициями, построения авторской концепции медиа контента и интерактивного дизайна; способность подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации	*11-15*
		Превосходный Все основные умения к выполнению эталонных образцов и элементов в макете, материале;	*16-25*

		конструированию образцов макетов с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта; построения авторской концепции медиа контента и интерактивного дизайна; способность подготовить полный набор документации по дизайн-проекту для его реализации	
Производственный этап *(согласно программе практики)*	ПК-3	***Пороговый*** Базовые умения и способности выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	*4-10*
		Продвинутый Основные умения и способности выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирования приложения; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений	*11-15*
		Превосходный Все основные умения выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирования приложения; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений	*16-25*
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ПК-4	***Пороговый*** Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений с использованием информационных цифровых технологий при проектировании медиа среды.	*4-10*
		Продвинутый	*11-15*

		Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений с использованием информационных цифровых технологий при проектировании медиа среды.	
		Превосходный Владеть всеми основными умениями к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений с использованием информационных цифровых технологий при проектировании медиа среды.	*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 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 бальную оценку, проставляемую в 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)

Проектно-технологическая практика осуществляется в соответствие с задачами профессиональной деятельности бакалавра. В процессе прохождения производственной практики студент по направлению 54.03.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Дизайн мультимедиа» изучает самостоятельно следующие вопросы деятельности в соответствии с полученной подготовкой и функциональными обязанностями на занимаемом рабочем месте:

Знакомиться с производственной спецификой предприятия и функциями отделов.

В результате прохождения проектно-технологической практики обучающийся должен усвоить следующие знания, умения и навыки:

Знать:

- базовые законы колористики («Цветоведение и колористика);
- перспективные направления развития дизайна («История дизайна, науки и техники»);
- сущность информационных процессов и специфику их протекания и организации в дизайне («Информационные технологии в дизайне»);
- методы работы с данными и информационными базами («Информационные технологии в дизайне»).

Уметь:

- работать в разнообразных техниках традиционной подачи «от руки», пользоваться навыками эскизной графики, плоскостной и объемной («Академический рисунок», «Спецрисунок»);
- пользоваться приемами макетирования, работать с поисковым и чистовым макетом («Макетирование»);
- работать в техниках компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование), пользоваться возможностями прикладных программ для дизайнеров («Основы производственного мастерства»).

Владеть:

- принципами построения и выполнения ортогональных и аксонометрических чертежей архитектурных фрагментов среды и дизайн-объектов («Технический рисунок»);
- профессиональным арсеналом художественно-выразительных средств и проектных методов («Проектирование в дизайне мультимедиа»)
- навыками анализа и предпроектного моделирования дизайн-объекта на основе имеющихся знаний в области информационных технологий («Информационные технологии в дизайне»)

Руководители проектно-технологической практики могут давать студенту (или группе студентов) конкретные задания из вышеперечисленных на период прохождения производственной практики. В отдельных случаях структура отчета может быть

изменена в соответствии с индивидуальным заданием, полученным от руководителя практики от университета.

Объектами оценивания выступают:

1. 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.

2. 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 проектно-технологической практики предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; контроль проведения испытаний; наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения проектно-технологической 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 производственно-технологической 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 и средствами расчетов любых объектов, совокупностью инженерных и управленческих знаний, позволяющих 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 методами и средствами типовых расчетов объектов, совокупностью управленческих знаний, 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 производственной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

ПК-1 – способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные этапы включает процесс моделирования композиционно-художественного решения в медиа-продукте?
2. Какие принципы визуальной композиции следует учитывать при создании медиа-продукта?
3. Каким образом специальные программы помогают удовлетворить эмоционально-эстетические потребности пользователей?
4. Как адаптировать композиционное решение для различных целевых аудиторий?

5. Какие инструменты и техники используются для моделирования образного решения в медиа-продукте?
6. Какие факторы влияют на эмоциональное восприятие пользователей визуального контента?
7. Каким образом можно оценить эффективность композиционного решения на основе пользовательского опыта?
8. Как специализированные программы помогают в создании адаптивного дизайна медиа-продуктов?
9. Каким образом анализ конкурентной среды влияет на выбор визуального решения в медиа-продукте?
10. Каким образом можно оптимизировать визуальное восприятие с учетом психофизиологических особенностей пользователей?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие основные этапы включает процесс моделирования композиционно-художественного решения в медиа-продукте?**
   - Основные этапы включают исследование и анализ целевой аудитории, создание концептуальных скетчей и макетов, разработку детальной композиции, а также адаптацию и оптимизацию для различных устройств и платформ.
2. **Какие принципы визуальной композиции следует учитывать при создании медиа-продукта?**
   - Важно учитывать принципы баланса, акцентуации, контрастности, ритма и пропорций, чтобы достичь гармоничного визуального восприятия.
3. **Каким образом специальные программы помогают удовлетворить эмоционально-эстетические потребности пользователей?**
   - Программы позволяют создавать сложные визуальные эффекты, анимации и интерактивные элементы, способствуя улучшению пользовательского опыта.
4. **Как адаптировать композиционное решение для различных целевых аудиторий?**
   - Необходимо учитывать предпочтения и потребности различных групп пользователей, а также особенности восприятия информации разного возраста и культурных фондов.
5. **Какие инструменты и техники используются для моделирования образного решения в медиа-продукте?**
   - Используются графические редакторы (например, Adobe Photoshop, Illustrator), программы для создания 3D-моделей (например, Blender, Autodesk Maya), а также специализированные инструменты для разработки анимации и интерактивного контента.
6. **Какие факторы влияют на эмоциональное восприятие пользователей визуального контента?**
   - Эмоциональное восприятие зависит от цветовой палитры, композиции элементов, используемых типографии, а также от контекста и смысла передаваемого сообщения.
7. **Каким образом можно оценить эффективность композиционного решения на основе пользовательского опыта?**

- Эффективность можно оценить через анализ пользовательских отзывов, поведенческих данных, тестирования пользовательского интерфейса и исследования пользовательской удовлетворенности.

8. **Как специализированные программы помогают в создании адаптивного дизайна медиа-продуктов?**
   - Они позволяют автоматически адаптировать контент под различные экраны и разрешения, оптимизировать процесс создания и улучшать взаимодействие пользователя с продуктом.
9. **Каким образом анализ конкурентной среды влияет на выбор визуального решения в медиа-продукте?**
   - Анализ помогает определить сильные и слабые стороны конкурентов, текущие тренды и ожидания аудитории, что влияет на стратегию разработки и дизайн продукта.
10. **Каким образом можно оптимизировать визуальное восприятие с учетом психофизиологических особенностей пользователей?**
    - Оптимизация включает выбор цветовых сочетаний, типографии, размеров и пропорций элементов интерфейса, учитывая особенности восприятия различных групп пользователей.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие этапы включает процесс проведения промежуточной аттестации в проектно-технологической практике?**
   - **A) Подготовка к проектной работе, выполнение проектных задач, защита проекта**
   - B) Анализ требований, проектирование решения, тестирование продукта
   - C) Изучение технологий, создание концепции, релиз проекта
2. **Зачем важно проводить промежуточную аттестацию в проектной деятельности?**
   - **A) Для оценки успехов студентов и выявления проблем в проекте**
   - B) Для формального завершения проекта
   - C) Для получения дополнительных баллов
3. **Какие методы оценки часто используются на этапе промежуточной аттестации?**
   - A) Тестирование продукта, защита проекта, анализ рынка
   - **B) Оценка по результатам тестирования, защиты проекта, анализа документации**
   - C) Интервью с командой проекта, составление отчета, оценка соблюдения сроков

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1. A
2. A
3. B

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие современные тенденции влияют на разработку авторской концепции медиа контента и интерактивного дизайна?
2. Как провести анализ современных тенденций для создания актуальной авторской концепции?
3. Каким образом анализ проектных исследований влияет на формирование концепции медиа контента?
4. Какие методы используются для синтеза и научного обоснования предложений в процессе разработки концепции?
5. Каким образом можно адаптировать концепцию для различных платформ и устройств?
6. Какие ключевые аспекты следует учитывать при разработке интерактивных элементов в авторской концепции?
7. Каким образом проектирование авторской концепции влияет на пользовательский опыт?
8. Какие современные технологии могут быть интегрированы в авторскую концепцию медиа контента?
9. Каким образом можно оценить успешность авторской концепции на этапе ее разработки?
10. Как анализ конкурентной среды помогает в формировании конкурентоспособной авторской концепции медиа контента?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие современные тенденции влияют на разработку авторской концепции медиа контента и интерактивного дизайна?**
   - Среди ключевых тенденций можно выделить увеличение интерактивности, использование AI и машинного обучения, адаптацию под мобильные устройства и развитие виртуальной и дополненной реальности.
2. **Как провести анализ современных тенденций для создания актуальной авторской концепции?**
   - Анализ включает изучение поведенческих данных пользователей, исследование рынка и конкурентов, а также обзор современных публикаций и исследований в области медиа дизайна.
3. **Каким образом анализ проектных исследований влияет на формирование концепции медиа контента?**
   - Исследования помогают определить потребности и ожидания целевой аудитории, а также формировать уникальное предложение, учитывающее требования рынка.
4. **Какие методы используются для синтеза и научного обоснования предложений в процессе разработки концепции?**

- Методы включают анализ данных, проведение фокус-групп, опросы пользователей, прототипирование и тестирование концепций на предварительных этапах.

5. **Каким образом можно адаптировать концепцию для различных платформ и устройств?**
   - Необходимо учитывать особенности технических характеристик устройств, их разрешение экранов, форматы воспроизведения и возможности взаимодействия с пользователем.
6. **Какие ключевые аспекты следует учитывать при разработке интерактивных элементов в авторской концепции?**
   - Важно обеспечить интуитивно понятное взаимодействие с пользователем, использовать анимацию и звуковые эффекты для улучшения вовлеченности и удобства использования.
7. **Каким образом проектирование авторской концепции влияет на пользовательский опыт?**
   - Хорошо разработанная концепция способствует удобству использования, повышает уровень вовлеченности пользователей и формирует позитивное впечатление о продукте.
8. **Какие современные технологии могут быть интегрированы в авторскую концепцию медиа контента?**
   - Это включает в себя использование искусственного интеллекта для персонализации контента, AR и VR для создания взаимодействия в реальном времени, а также использование облачных технологий для хранения и обработки данных.
9. **Каким образом можно оценить успешность авторской концепции на этапе ее разработки?**
   - Оценка проводится через тестирование прототипов, пользовательские опросы, анализ метрик взаимодействия и уровня удовлетворенности пользователей.
10. **Как анализ конкурентной среды помогает в формировании конкурентоспособной авторской концепции медиа контента?**
    - Анализ помогает выявить преимущества и недостатки конкурентов, учесть текущие тренды и предложить уникальное решение, отвечающее потребностям целевой аудитории.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие основные требования обычно учитываются при оценке проекта на этапе промежуточной аттестации?**

   - **A) Уровень сложности решаемой задачи, использование новых технологий, креативный подход**
   - B) Финансовые затраты на проект, продолжительность работы, количество участников
   - C) Размеры проекта, степень его глобальности, количество выполненных задач

2.Какие документы обычно предоставляются на промежуточной аттестации?

- **A) Техническое задание, план работ, отчет о выполненных задачах**
- B) Паспорт проекта, сертификаты участников, отзывы о продукте
- C) Калькуляции затрат, справки о проделанной работе, копии договоров

3.**Какие аспекты проекта обычно анализируются на этапе промежуточной аттестации?**

- A) Культурные аспекты, политическая значимость, экологическая безопасность
- B) Соответствие корпоративным стандартам, степень вовлеченности команды, количество пользователей
- **C) Технологическая составляющая, бизнес-модель, конкурентоспособность**

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1. A
2. A
3. C

ПК-4– способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие информационные цифровые технологии являются основополагающими при проектировании медиа среды?
2. Каким образом информационные цифровые технологии влияют на процесс создания и редактирования медиа контента?
3. Какие программы и инструменты используются при проектировании медиа среды с использованием информационных цифровых технологий?
4. Каким образом цифровые технологии помогают в оптимизации производственных процессов при создании медиа контента?
5. Какие методы тестирования используются для оценки качества медиа среды перед ее публикацией?
6. Каким образом цифровые технологии влияют на улучшение взаимодействия пользователя с медиа контентом?
7. Каким образом использование облачных технологий влияет на проектирование и хранение медиа среды?
8. Какие принципы информационной безопасности следует учитывать при использовании цифровых технологий в медиа дизайне?
9. Каким образом цифровые технологии помогают в создании адаптивного и масштабируемого медиа контента?
10. Какие современные инновации в информационных технологиях могут быть применены в практике проектирования медиа среды?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие информационные цифровые технологии являются основополагающими при проектировании медиа среды?**
    - К ним относятся программное обеспечение для создания графики и анимации, среды разработки приложений, а также инструменты для аналитики и управления контентом.
2. **Каким образом информационные цифровые технологии влияют на процесс создания и редактирования медиа контента?**
    - Они ускоряют процесс создания, улучшают качество контента, предоставляют возможность коллаборации и управления версиями, а также оптимизируют хранение и распространение контента.
3. **Какие программы и инструменты используются при проектировании медиа среды с использованием информационных цифровых технологий?**
    - Применяются Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, Premiere Pro), Unity, Unreal Engine, Cinema 4D, Autodesk Maya и другие специализированные программы.
4. **Каким образом цифровые технологии помогают в оптимизации производственных процессов при создании медиа контента?**
    - Они автоматизируют рутинные задачи, повышают эффективность командной работы, улучшают качество и снижают затраты на производство медиа контента.
5. **Какие методы тестирования используются для оценки качества медиа среды перед ее публикацией?**
    - Методы включают функциональное тестирование, тестирование производительности, тестирование на соответствие стандартам и тестирование на пользовательское взаимодействие.
6. **Каким образом цифровые технологии влияют на улучшение взаимодействия пользователя с медиа контентом?**
    - Они создают более интерактивные и адаптивные пользовательские интерфейсы, что улучшает вовлеченность и удобство использования продуктов.
7. **Каким образом использование облачных технологий влияет на проектирование и хранение медиа среды?**
    - Оно обеспечивает централизованное хранение данных, облегчает доступ к контенту из любой точки мира, повышает безопасность данных и снижает затраты на инфраструктуру.
8. **Какие принципы информационной безопасности следует учитывать при использовании цифровых технологий в медиа дизайне?**
    - Важно обеспечить защиту персональных данных пользователей, предотвращение несанкционированного доступа и обеспечение непрерывности работы систем.
9. **Каким образом цифровые технологии помогают в создании адаптивного и масштабируемого медиа контента?**

- Они позволяют автоматически адаптировать контент под различные устройства и платформы, что улучшает пользовательский опыт и расширяет аудиторию продукта.

10. **Какие современные инновации в информационных технологиях могут быть применены в практике проектирования медиа среды?**
    - Это включает в себя использование AI для персонализации контента, AR и VR для создания взаимодействия в реальном времени, blockchain для управления правами и безопасности контента.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие ключевые критерии оценки успешности проекта чаще всего учитываются при промежуточной аттестации?**

    - А) Внешний вид продукта, популярность среди пользователей, финансовый результат
    - **В) Техническая сложность, степень инновационности, коммерческий потенциал**
    - С) Цветовая гамма, использование новых технологий, применение анимации

2.Какие основные шаги предпринимаются после проведения промежуточной аттестации успешного проекта?

- **А) Подготовка к защите проекта, доработка отчетной документации, разработка плана дальнейших действий**
- В) Оформление сертификатов участникам, празднование завершения проекта, расчет премий
- С) Сдача аренды помещения, увольнение сотрудников, закрытие банковских счетов

3.Какие основные проблемы могут возникнуть на этапе промежуточной аттестации и как их можно избежать?

- **А) Недостаточное финансирование, несогласованность целей проекта, неумение команды**
- В) Отсутствие организационной структуры, непонимание ролей и задач, конфликты в команде
- С) Неправильный подход к разработке продукта, низкий уровень квалификации участников, непродуманный маркетинговый план

4. **Каким образом проведение промежуточной аттестации способствует улучшению качества проекта в целом?**
    - **А) Путем выявления слабых мест, адаптации стратегии, обновления технологий**
    - В) Путем увеличения финансирования, изменения целей, увольнения некомпетентных сотрудников
    - С) Путем закупки новых офисных принадлежностей, организации новых отделов, приобретения нового оборудования

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1. B
2. A
3. A
4. A

Приложение 1

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

Дневник прохождения
_____ практики обучающегося
(вид практики)

Дата начала прохождения практики (число месяц год)	
Дата окончания прохождения практики (число месяц год)	
ФИО обучающегося	
Факультет	
Курс, группа	
Специальность/направление	
Профиль/специализация	
Форма обучения (очная/заочная)	
Место прохождения практики (название организации, адрес)	
ФИО и занимаемая должность руководителя практики от организации(предприятия)	

№п/п	Наименование выполняемых работ	Кол-во дней	Дата начала - дата окончания	Рабочее место	Замечания и оценка руководителя практики

Выполнение работ, перечисленных в дневнике с общей оценкой практики обучающегося-практиканта «_____», удостоверяю

М.П. Руководитель практики
_____ /_____ /
«____»_____ _____г.

Приложение 2

Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования " Российский государственный художественно – промышленный университет им. С.Г. Строганова "

ОТЧЕТ РУКОВОДИТЕЛЯ ПРАКТИКИ

_____

(вид практики)

Дата начала прохождения практики (число месяц год)	
Дата окончания прохождения практики (число месяц год)	
Факультет	
Курс	
Специальность/направление	
Профиль/специализация	
Форма обучения (очная/заочная)	
Место прохождения практики (название организации, адрес)	
ФИО и занимаемая должность руководителя практики	
Итоги практики	Всего чел. «отлично» чел. «хорошо» чел, «удовлетворительно» чел. «неудовлетворительно» чел. не явился чел.

Структура отчета

1.Оценка теоретических знаний и практических умений практикантов. Оценка уровня сформированности профессиональных и общекультурных компетенций практикантов (по материалам отзывов и отчетов обучающихся)

2.Оценка деловой активности и производственной дисциплины практикантов (по материалам отзывов

3.Оценка выполнения программы практики (по материалам отзывов и отчетов обучающихся).

4.Предложения по совершенствованию системы организации практической подготовки обучающихся

Руководитель практики от Университета

_____ «_____»_____20_____

(подпись)

Приложение 3

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

Факультет	
Кафедра	
Вид практики	

ОТЧЕТ
о проведении проектно-технологической практики в __ семестре 202 / учебного года

1.Курс	
2.Специальность/направление	
Профиль/специализация	
Форма обучения (очная/заочная)	
3.Всего обучающихся	
в том числе допущенных к практике	
Работавших на предприятиях	
Наименование баз практики	
на основании договоров	
4.Проведено с практикантами	
Занятий	
Семинаров	
Производственных экскурсий	
5.Всего руководителей практики от кафедры	
В том числе: профессоров	
доцентов	
ст. преподавателей	
преподавателей	
6.Всего мест практики	
В том числе: на кафедре	
в Москве	
Выезжавших на предприятия	
В том числе: с оплатой за счет Академии	
с оплатой за счет предприятия	
за счет контрактных средств кафедры	
7.Объем учебной нагрузки кафедры по руководству практикой	
Запланированной (час.)	
Выполненной (час.)	
Отклонения	
Перевыполнено (час.)	
Недовыполнено (час)	
При наличии (обосновать причины):	
8.Методическое обеспечение практики Программа практики	(год издания, должность, ФИО составителя)
Методические указания, другие методическое разработки кафедры	(название, год издания, должность, ФИО составителя)
9.Даты собрания с практикантами	
Выход приказа о направлении на практику	От « » №
Аттестация обучающихся по итогам практики	« »
10. Итоги практики	

результаты аттестации обучающихся по итогам практики	
Отлично	
Хорошо	
Удовлетворительно	
Неудовлетворительно	
11. Анализ выполнения	
Программ практики	
индивидуальных заданий	
нарушения обучающихся в период практики	
предложения по совершенствованию практики	

Отчет о проведении практики заслушан на заседании кафедры «_____»
Протокол № от « » 201 г,
Заведующий кафедрой

_____ _____
(подпись) (расшифровка подписи)

«_____»_____20___г.