Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 16.10.2025 09:47:23
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d5421b7a80ccb87b3ac0

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.О.23 «Проектирование»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
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).	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 2	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование
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	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 2	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

	графики				
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 2	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
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).	Базовые умения и способности выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Основные умения и способности выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Все основные умения выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.
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	Способность проектировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, применять при реализации дизайн-проекта на практике современные способы проектной	Способность проектировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, применять при реализации дизайн-проекта на практике современные способы проектной графики и графические редакторы для	Способность проектировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, применять при реализации дизайн-проекта на практике современные способы проектной графики

	дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	графики и графические редакторы на базовом уровне	разработки объектов средней сложности	и графические редакторы для разработки объектов высокой сложности
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Способен работать в компьютерных программах с использованием техники компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование) на базовом уровне	Способен работать в компьютерных программах с использованием техники компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование) для разработки объектов средней сложности	Способен работать в компьютерных программах с использованием техники компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование) для разработки объектов высокой сложности

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Тема 1. Проект среды на основе модульных элементов/

Дизайн малых архитектурных форм на основе модульного формообразования

Основные современные методы и принципы проектирования средовых объектов, специфика проектирования на основе модульных конструкций. Модульные конструкции в средовом дизайне, варианты и примеры применения.

Тема 2. Организация микро-пространства объемной тематической открытки.

Выставочный стенд в среде тематической экспозиции (на основе структуры тематической открытки)

Основные современные методы и принципы проектирования экспозиционных средовых объектов, специфика и основные приемы проектирования графического фирменного стиля. Понятие фрактального разреза.

Тесты

«Проектирование» - это:
- тип деятельности, направленный на создание объектов дизайна с заданными свойствами с учетом определенных условий
- процесс создания проектно- конструкторской документации
- в процесс создания технологической документации
- воплощение идей в материал

Проект в дизайне – это:
- текстовое описание концепции
- натурное изображение
- комплект поисковых эскизов по спецзаданию
- предложение дизайнера, изложенное с помощью графических средств

Проектная графика - это:
- сфера компьютерного дизайна
- область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения
- раздел машиностроительного черчения
- направление современного дизайна

Какой вид проектирования выполняет проектирование объекта?
- художественно-образное
- морфологическое
- технологическое
- функциональное

Какой вид проектирования отвечает требования технической безопасности?
- технологическое

- художественно-образное
- функциональное
- техническое

К какому виду проектной графики относятся чертежи?

- к одноцветному (светотеневому) изображению
- к многоцветному изображению
- все варианты правильные
- к линейной графике

В каком случае применяется линейная графика, как вид проектной графики?

- когда важна лишь техническая и геометрическая информации
- когда необходимо передать объемную форму
- когда необходимо создать иллюзию пространства
- во всех перечисленных случаях

Какой вид проектной графики наиболее условен?

- линейная графика
- одноцветное (светотеневое) изображение
- многоцветное изображение
- нет правильного варианта ответа

К основным типам проектно-графических изображений не относятся:

- наброски
- макеты
- эскизы
- чертежи общего вида

Какое изображение содержит боле полную информацию о проектируемом объекте и представляет определенную стадию проектного поиска в более законченном

- поисковый эскиз
- чистовой эскиз
- кроки
- зарисовки

В каких изображениях проектировщик прибегает к методам перспективных построений?

- в кроках
- в чертежах общего вида
- в технических рисунках
- все ответы правильные

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:
• Перечислите этапы подготовки планшета к работе;
• Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта.
• Перечислите основные требования к проектированию объекта;
• Раскройте назначение обмеров в проектировании.
• Перечислите основные этапы выполнения «обмеров» в проектировании.
• Перечислите, какие проектные техники, использовались при выполнении задания.
• Перечислите основные этапы работы по стилизации объектов;
• Назовите основные приемы работы над стилизацией;
• Объясните роль стилизации в формообразовании
• Перечислите основные требования к заданию.
• Перечислите основные этапы работы над проектом.
• Раскройте смысл понятия «стилизация» в проектировании дизайн-объектов.
• Объясните области применения «стилизации» в дизайне.
• Перечислите цель и назначение выставочного стенда-модуля.
• Перечислите основные требования к созданию выставочного стенда-модуля.
• Объясните принцип выполнения построения стенда в изометрии, или перспективе.
• Перечислите основные этапы работы над проектом и основные требования к его оформлению.
• Перечислите основные принципы в проектировании дизайн-объекта.
• Перечислите основные требования к созданию дизайн-проекта.
• Объясните основные требования к конструкции проекта.
• Перечислите основные этапы работы над проектом

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

№ п/п	**Типовые контрольные задания**
I этап формирования компетенций	
1	**Графическое упражнение в технике архитектурной отмывки** - Изучить предмет, цели и задачи дисциплины «Проектирование в медиадизайне» - Изучить методические основы пропедевтических упражнений по проектированию - Ознакомиться с техникой архитектурной отмывки и приемами светотеневой моделировки объемов

	- Овладеть навыками черчения тушью - Создать композиционное решение плоскости планшета: разместить на листе полутоновые и линейные графические упражнения - Ознакомиться с подписными шрифтами
2	**Композиция из геометрических фигур в формате 20х20 см** - Изучить методы, приемы и особенности создания композиции из геометрических фигур методом трансформации линейно-плоскостной композиции в объемно-пространственную - Создать уравновешенную линейно-плоскостную композицию в квадрате из 5-ти спропорционированных по модульной сетке геометрических фигур с пересечением их на плоскости - Проработать различные виды трансформации композиции на плоскости - Проработать различные виды трансформации композиции в объеме - Ознакомиться с понятием поднятого плана
3.	**Объемно-пространственная композиция из геометрических форм на** **ограниченной плоскости** - Изучить методы, приемы и особенности создания объемно-пространственной композиции на ограниченной плоскости - Изучить простейшие приемы формообразования и создания нескольких объектов, связанных друг с другом по схожим признакам - Изучить приемы комбинаторики в пространстве на примере создания вариантов планировочного решения композиции - Определить основные направления движения в средовом пространстве и выразить их графическими средствами гармонизации композиции
4.	**Графическое упражнение в технике корпусной покраски** - Ознакомиться с современными приемами графической подачи проекта и спецификой проектной графики в средовом дизайне - Освоить технику и приемы корпусной покраски - Освоить приемы работы с цветом, изучить понятия колорита изображения и масштаба цвета
5.	**Средовая композиция в ограниченном пространстве** - Ознакомиться с понятием объемно-пространственной композиции в средовом дизайне – Изучить типологию средовых пространств: открытые, закрытые, распорные и основные принципы их моделирования - Изучить типы объемно-пространственных композиций в зависимости от характера средового пространства - Определить связь тематики выбранного задания и типологии

	пространства
II этап формирования компетенций	
6.	**Проект интерактивных зон входной группы для станции метро.** - Ознакомиться с основными современными методами и принципами проектирования средовых объектов - Изучить специфику проектирования - Изучить понятие геопластики, основные методы и приемы проектирования около фасадной территории.
7.	**Проект модульного оборудования с мультимедиа контентом.** - Ознакомиться с основными современными методами и принципами проектирования средовых объектов - Изучить специфику проектирования на основе модульного формообразования - Изучить специфику модульных конструкций в средовом дизайне, варианты и примеры применения
8.	**Проект экспозиционной медиа-среды торговых пространств**. Ознакомиться с основными современными методами и принципами проектирования торгового пространства - Ознакомится с целями, задачами и приемами светодизайна в медиа среде – Изучить начальное понятие и функции художественно-эстетической организации медиа среды - Изучить понятие инсталляции как современного арт-объекта, ее место в методике курса, роль в поиске и отборе проектного образа, в выработке концепции проекта
9.	**Проект медиа-реконструкции исторических объектов архитектуры и дизайна** - Ознакомиться с понятием «дизайн архитектурной медиа среды» - Ознакомиться с методикой создания архитектурных объектов в медиа среде - Освоить приемы разработки генплана, архитектурно-планировочной и пространственной организации - Освоить принципы функционального зонирования экстерьерного пространства прилегающих территорий городских архитектурных объектов - Изучить методы и композиционные приемы организации входных групп и прилегающей территории с учетом специфики дневного и ночного восприятия объекта
10.	**Проект тематической трансформируемой интерактивной мультимедиа-площадки** - Ознакомиться с основными современными методами и принципами проектирования среды общественного интерьера с ярко выраженной тематикой и образной направленностью

	- Ознакомиться с основами концептуального проектирования - Изучить особенности методов создания дизайн-концепции медиа среды общественных интерьеров - Изучить цели, роль и приемы светодизайна в пространстве общественных интерьеров - Изучить роль образных ассоциаций в архитектурно-планировочном решении и пластическом формообразовании интерьерного оборудования

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

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

1. Какие методы и техники используются для создания концептуального дизайна в мультимедийном контексте?
2. Как влияют современные тенденции в мультимедийном дизайне на выбор графических средств и технологий?
3. Какие этапы включает процесс разработки мультимедийного контента с точки зрения дизайна?
4. Какие принципы эргономики и пользовательского интерфейса следует учитывать при создании мультимедийных продуктов?
5. Какие инструменты и программное обеспечение являются основными для работы мультимедийного дизайнера?
6. Какие требования предъявляются к визуальной составляющей мультимедийного контента для обеспечения его удобства восприятия?
7. Как можно оптимизировать мультимедийный контент для различных платформ и устройств?

8. Как влияют цветовые решения на восприятие мультимедийного продукта?
9. Каким образом мультимедийный дизайн может влиять на эмоциональную реакцию пользователя?
10. Какие методы анализа и оценки эффективности мультимедийного дизайна можно использовать?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие методы и техники используются для создания концептуального дизайна в мультимедийном контексте?**
    - Методы включают анализ пользовательских потребностей, исследование существующих трендов в дизайне, создание мудбордов и прототипов.
2. **Как влияют современные тенденции в мультимедийном дизайне на выбор графических средств и технологий?**
    - Тенденции влияют на использование анимации, интерактивности, адаптивного дизайна и интеграции мультимедийных элементов.
3. **Какие этапы включает процесс разработки мультимедийного контента с точки зрения дизайна?**
    - Этапы включают исследование и анализ, концептуализацию, дизайн интерфейса, создание контента, тестирование и оптимизацию.
4. **Какие принципы эргономики и пользовательского интерфейса следует учитывать при создании мультимедийных продуктов?**
    - Принципы включают удобство использования, навигацию, читаемость, понятность и консистентность интерфейса.
5. **Какие инструменты и программное обеспечение являются основными для работы мультимедийного дизайнера?**
    - Основные инструменты включают Adobe Creative Suite (Photoshop, Illustrator, After Effects), Sketch, Figma, Cinema 4D и другие специализированные программы.
6. **Какие требования предъявляются к визуальной составляющей мультимедийного контента для обеспечения его удобства восприятия?**
    - Требования включают цветовую гармонию, сбалансированность композиции, четкость изображений и графики, доступность для всех пользователей.
7. **Как можно оптимизировать мультимедийный контент для различных платформ и устройств?**
    - Оптимизация включает адаптивный дизайн, учет разрешений экранов, оптимизацию загрузки и использование респонсивных технологий.

8. **Как влияют цветовые решения на восприятие мультимедийного продукта?**
    - Цвета могут создавать определенное настроение, подчеркивать важные элементы, улучшать восприятие контента и взаимодействие с пользователем.
9. **Каким образом мультимедийный дизайн может влиять на эмоциональную реакцию пользователя?**
    - Дизайн может вызывать положительные или отрицательные эмоции, создавать эмоциональную привязку к продукту или бренду, повышать вовлеченность пользователя.
10. **Какие методы анализа и оценки эффективности мультимедийного дизайна можно использовать?**
    - Методы включают тестирование пользовательского опыта (UX testing), сбор обратной связи, анализ метрик использования и сравнительные исследования с конкурентами.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. «Проектирование» - это:

a) - тип деятельности, направленный на создание объектов дизайна с заданными
свойствами с учетом определенных условий

b) - процесс создания проектно- конструкторской документации
c) - в процесс создания технологической документации
d) - воплощение идей в материал

2. Проект в дизайне – это:

a) - текстовое описание концепции
b) - натурное изображение
c) - комплект поисковых эскизов по спецзаданию
d) - предложение дизайнера, изложенное с помощью графических средств

3.Проектная графика - это:

a) - сфера компьютерного дизайна
b) **- область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения**
c) - раздел машиностроительного черчения
d) - направление современного дизайна

4. **Какой вид проектирования выполняет проектирование объекта?**

a) - художественно-образное
b) - морфологическое
c) - технологическое
d) - функциональное

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a); 2-d); 3-b) 4-a);

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 основные принципы линейно-конструктивного построения используются в мультимедийном дизайне?
2. Какова роль цветового решения и композиции в создании мультимедийных проектов?
3. Какие техники моделирования и конструирования применяются при создании мультимедийных объектов и пространств?
4. Каким образом мультимедийный дизайн влияет на архитектурно-пространственную среду и интерьеры?
5. Какие инструменты и технологии используются для моделирования и визуализации мультимедийных проектов?
6. Каким образом можно интегрировать современные шрифтовые культуры в мультимедийный дизайн?
7. Какие особенности художественного предметно-пространственного комплекса следует учитывать при проектировании мультимедийных объектов?
8. Какие методы проектной графики применяются для создания коллекций мультимедийных проектов?
9. Каким образом можно использовать элементы ландшафтного дизайна в мультимедийном контексте?
10. Как влияют современные тенденции в дизайне на создание мультимедийных объектов и комплексов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие основные принципы линейно-конструктивного построения используются в мультимедийном дизайне?**

- Принципы включают использование линейных композиций, геометрическую структуру, правила пропорций и композиционное равновесие.

2. **Какова роль цветового решения и композиции в создании мультимедийных проектов?**
   - Цвет и композиция определяют визуальный стиль и эстетическое воздействие проекта, подчеркивают его уникальность и целевую аудиторию.
3. **Какие техники моделирования и конструирования применяются при создании мультимедийных объектов и пространств?**
   - Техники включают 3D-моделирование, виртуальную реальность, анимацию, создание текстур и освещение сцен.
4. **Каким образом мультимедийный дизайн влияет на архитектурно-пространственную среду и интерьеры?**
   - Дизайн определяет визуальное восприятие и функциональность пространства, интегрирует технологии в архитектурные решения и создает уникальные пользовательские опыты.
5. **Какие инструменты и технологии используются для моделирования и визуализации мультимедийных проектов?**
   - Инструменты включают Blender, Maya, Autodesk 3ds Max, Unreal Engine и другие специализированные программы для создания и визуализации контента.
6. **Каким образом можно интегрировать современные шрифтовые культуры в мультимедийный дизайн?**
   - Интеграция включает выбор и адаптацию шрифтов под стиль проекта, учет читаемости и адаптацию для различных устройств и разрешений.
7. **Какие особенности художественного предметно-пространственного комплекса следует учитывать при проектировании мультимедийных объектов?**
   - Особенности включают интерактивные элементы, аудиовизуальные инсталляции, взаимодействие с окружающей средой и архитектурными особенностями.
8. **Какие методы проектной графики применяются для создания коллекций мультимедийных проектов?**
   - Методы включают создание стилизованных графических элементов, разработку брендированных материалов и адаптацию для различных медиа-платформ.
9. **Каким образом можно использовать элементы ландшафтного дизайна в мультимедийном контексте?**
   - Использование включает интеграцию мультимедийных скульптур, арт-объектов, освещения и интерактивных элементов в природную среду.
10. **Как влияют современные тенденции в дизайне на создание мультимедийных объектов и комплексов?**

- Тенденции включают устойчивый дизайн, цифровые технологии, интерактивные форматы и инновационные подходы к визуализации и взаимодействию.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой вид проектирования отвечает требования технической безопасности?

a) - технологическое
b) - художественно-образное
c) - функциональное
d) - техническое

2. К какому виду проектной графики относятся чертежи?

a) - к одноцветному (светотеневому) изображению
b) - к многоцветному изображению
c) - все варианты правильные
d) - к линейной графике

3. В каком случае применяется линейная графика, как вид проектной графики?

a) - когда важна лишь техническая и геометрическая информации
b) - когда необходимо передать объемную форму
c) - когда необходимо создать иллюзию пространства
d) - во всех перечисленных случаях

4. Какой вид проектной графики наиболее условен?

a) - линейная графика
b) - одноцветное (светотеневое) изображение
c) - многоцветное изображение
d) - нет правильного варианта ответа

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-d); 2-d); 3-a) 4-a);

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные принципы работы современных информационных технологий используются в мультимедийном дизайне?

2. Какие технологии и инструменты используются для интерактивного мультимедийного контента?
3. Каким образом мультимедийный дизайн взаимодействует с цифровыми платформами и медиа-технологиями?
4. Какие методы анализа данных применяются для оптимизации пользовательского опыта в мультимедийных проектах?
5. Какие принципы информационной безопасности важны для мультимедийных дизайнеров?
6. Каким образом можно использовать виртуальную и дополненную реальность в мультимедийных проектах?
7. Как влияют мультимедийные технологии на взаимодействие пользователя с контентом?
8. Каким образом мультимедийные проекты могут быть адаптированы для различных аудиторий и культурных контекстов?
9. Какие способы создания мультимедийных систем поддержки принимаются во внимание при проектировании?
10. Какие тенденции в сфере информационных технологий влияют на развитие мультимедийного дизайна?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие основные принципы работы современных информационных технологий используются в мультимедийном дизайне?**
    - Принципы включают облачные технологии, распределенные системы, аналитику данных, искусственный интеллект и интернет вещей.
2. **Какие технологии и инструменты используются для интерактивного мультимедийного контента?**
    - Инструменты включают HTML5, CSS3, JavaScript, WebGL, VR/AR технологии, аудио и видео-редакторы, анимационные программы.
3. **Каким образом мультимедийный дизайн взаимодействует с цифровыми платформами и медиа-технологиями?**
    - Дизайн взаимодействует через разработку мобильных приложений, веб-сайтов, социальных сетей, стриминговых платформ и цифровых медиа-ресурсов.
4. **Какие методы анализа данных применяются для оптимизации пользовательского опыта в мультимедийных проектах?**
    - Методы включают анализ поведенческих данных пользователей, A/B тестирование, сегментацию аудитории и персонализацию контента.
5. **Какие принципы информационной безопасности важны для мультимедийных дизайнеров?**

- Принципы включают защиту персональных данных, безопасность сетевых соединений, управление доступом и защиту интеллектуальной собственности.

6. **Каким образом можно использовать виртуальную и дополненную реальность в мультимедийных проектах?**
   - Использование включает создание иммерсивных пользовательских интерфейсов, тренировочных симуляторов, визуализацию архитектурных проектов и образовательные приложения.
7. **Как влияют мультимедийные технологии на взаимодействие пользователя с контентом?**
   - Технологии улучшают взаимодействие через интерактивные элементы, персонализированные рекомендации, мультисенсорный опыт и социальные функции.
8. **Каким образом мультимедийные проекты могут быть адаптированы для различных аудиторий и культурных контекстов?**
   - Адаптация включает локализацию контента, учет культурных особенностей, мультиязычную поддержку и адаптивный дизайн для разных устройств.
9. **Какие способы создания мультимедийных систем поддержки принимаются во внимание при проектировании?**
   - Создание включает разработку документации, обучающих ресурсов, технической поддержки и онлайн-консультаций для пользователей.
10. **Какие тенденции в сфере информационных технологий влияют на развитие мультимедийного дизайна?**
    - Тенденции включают увеличение скорости передачи данных, развитие искусственного интеллекта, расширение возможностей виртуальной и дополненной реальности и рост интерактивных технологий.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. К основным типам проектно-графических изображений не относятся:

a) - наброски
b) - **макеты**
c) - эскизы
d) - чертежи общего вида

2. Какое изображение содержит боле полную информацию о проектируемом объекте и представляет определенную стадию проектного поиска в более законченном

a) - поисковый эскиз
b) - чистовой эскиз
c) - кроки

d) - зарисовки

3. В каких изображениях проектировщик прибегает к методам перспективных построений?

a) - в кроках

b) - в чертежах общего вида

c) - в технических рисунках

d) - все ответы правильные

4. К основным типам проектно-графических изображений не относятся:

а) наброски

б) **макеты**

в) эскизы

г) чертежи общего вида

5. Какое изображение содержит боле полную информацию о проектируемом объекте и представляет определенную стадию проектного поиска в более законченном

а) поисковый эскиз

б) чистовой эскиз

в) кроки

г) зарисовки

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b); 2-b); 3-c); 4-б, 5-б

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.01 «Проектирование в дизайне мультимедиа»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
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	Тема 1 – Тема 3	Тема 1 – Тема 3	Предусмотрен	Творческое задание Тестирование
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Тема 1 – Тема 3	Тема 1 – Тема 3	Предусмотрен	Творческое задание Тестирование
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Тема 1 – Тема 3	Тема 1 – Тема 3	Предусмотрен	Творческое задание Тестирование
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Тема 1 – Тема 3	Тема 1 – Тема 3	Предусмотрен	Творческое задание Тестирование
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Тема 1 – Тема 3	Тема 1 – Тема 3	Предусмотрен	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
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	Знает: тему, проблемы и цели проекта; структуру проекта, примерный плана работы; применение продукта на практике.	Умеет: определять проблемы и цели проекта, роли, требуемые содержанием проекта и распределять их между участниками; прогнозировать рефлексию участников и соотносить полученные результаты с поставленной целью.	Владеет: навыками работы с литературой, библиотечным фондом, СМИ, электронными базами данных; Разрабатывает исследовательские программы такие как анкетирование, интервьюирование. Выполняет анализ, обобщение, сопоставление, формулирование аргументированных выводов.
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Базовые умения и способности решать стандартные задачи моделирования, анализировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта	Основные умения и способности решать стандартные задачи моделирования, анализировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта с применением информационно-коммуникационных технологий	Владеть 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
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации,	Базовые умения и способности осуществлять выбор проектно-методических подходов в решении профессиональных задач	Основные умения и способности осуществлять выбор проектно-методических подходов в решении профессиональ-ных задач по созданию объекта визуальной	Владеть всеми основными умениями осуществлять выбор проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной

	идентификации и коммуникации		информации, идентификации и коммуникации	информации, идентификации и коммуникации
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Базовые умения и способности разрабатывать авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований	Основные умения и способности разрабатывать авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований	Владеть всеми основными умениями разрабатывать авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Базовые умения и способности применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Основные умения и способности применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Владеть всеми основными умениями применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Тема 1. Организация мультимедийного дизайн-проекта, особенности и возможности.

1.1 Основные современные методы и принципы дизайн-проектирования мультимедиа.

1.2 Выставочный стенд в среде тематической экспозиции (на основе структуры тематической открытки).

Специфика и основные приемы проектирования графического фирменного стиля. Понятие фрактального разреза.

Тема 2. Организация фасадного пространства и дизайн входной группы специализированного магазина

Основные современные методы и принципы проектирования мультимедиа. Цели, задачи, приемы светодизайна в мультимедиа. Начальные понятия геопластики и ее функции в художественно-эстетической организации среды экстерьера. Понятие инсталляции как современного арт-объекта, ее место в методике курса «Проектирование», роль в поиске и отборе проектного образа, в выработке концепции проекта.

Тема 3. Концептуальный дизайн-проект мультимедиа об экстремальной природной среде

Основные современные тенденции проектирования мультимедиа об экстремальных природных условиях.

Тесты.

«Проектирование» - это:
- тип деятельности, направленный на создание объектов дизайна с заданными свойствами с учетом определенных условий
- процесс создания проектно- конструкторской документации
- в процесс создания технологической документации
- воплощение идей в материал

Проект в дизайне – это:
- текстовое описание концепции
- натурное изображение
- комплект поисковых эскизов по спецзаданию
- предложение дизайнера, изложенное с помощью графических средств

Проектная графика - это:
- сфера компьютерного дизайна
- область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения
- раздел машиностроительного черчения
- направление современного дизайна

Какой вид проектирования отвечает требования технической безопасности?
- технологическое
- художественно-образное

- функциональное
- техническое

К какому виду проектной графики относятся чертежи?
- к одноцветному (светотеневому) изображению
- к многоцветному изображению
- все варианты правильные
- к линейной графике

Какой вид проектной графики наиболее условен?
- линейная графика
- одноцветное (светотеневое) изображение
- многоцветное изображение
- нет правильного варианта ответа

К основным типам проектно-графических изображений не относятся:
- наброски
- макеты
- эскизы
- чертежи общего вида

Как в архитектурном выполненные «от руки»?
- кроки
- наброски
- эскизы
- технические рисунки

В каком виде набросков основным изобразительным средством является линия?
- в контурных набросках
- в контурно-тональных набросках
- в живописно-тональных набросках
- нет правильного варианта ответа

Какое изображение содержит боле полную информацию о проектируемом объекте и представляет определенную стадию проектного поиска в более законченном
- поисковый эскиз
- чистовой эскиз
- кроки
- зарисовки

В каких изображениях проектировщик прибегает к методам перспективных построений?
- в кроках
- в чертежах общего вида
- в технических рисунках
- все ответы правильные

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:

- Перечислите этапы подготовки планшета к работе.
- Назовите основные параметры написания гарнитуры архитектурного узкого шрифта.
- Перечислите основные инструменты и материалы, используемые для передачи текстур и фактур природных материалов.
- Раскройте один из способов передачи текстуры или фактуры природного материала.
- Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта.
- Перечислите основные требования к проектированию мультимедиа.
- Перечислите основные способы изготовления мультимедиа.
- Перечислите основные этапы выполнения «мультимедиа».
- Перечислите, какие проектные техники, использовались при выполнении задания.
- Перечислите основные этапы работы по стилизации объектов.
- Назовите основные приемы работы над стилизацией.
- Объясните роль стилизации в формообразовании.
- Перечислите основные требования к заданию.
- Перечислите основные этапы работы над проектом.
- Раскройте смысл понятия «стилизация» в проектировании дизайн-объектов.
- Объясните области применения «стилизации» в дизайне.
- Перечислите цель и назначение выставочного стенда-модуля.
- Перечислите основные требования к созданию выставочного стенда-модуля.
- Объясните принцип выполнения построения стенда в изометрии, или перспективе.
- Перечислите основные этапы работы над проектом и основные требования к его оформлению.
- Перечислите основные принципы в проектировании дизайн-объекта.
- Перечислите основные требования к созданию дизайн-проекта.
- Объясните основные требования к конструкции проекта.
- Перечислите основные этапы работы над проектом 1.
- Перечислите основные принципы формообразования объекта в архитектуре.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие технологии используются в экспозиционной медиа среде торгового пространства?
2. Как дополненная реальность применяется в экспозиционной медиа среде торгового пространства?
3. Какие преимущества предоставляет экспозиционная медиа среда торгового пространства для покупателей?
4. Какие проблемы могут возникнуть при использовании экспозиционной медиа среды торгового пространства?
5. Какие проблемы могут возникнуть при использовании трансформируемой интерактивной мультимедиа площадки?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое дополненная реальность?
а) Технология, позволяющая добавлять мнимые объекты в реальный мир
б) Способ создания трехмерных моделей объектов
в) Методика обработки изображений и видео
г) Инструмент для разработки интерактивного контента

2. Какие устройства используются для работы с технологиями дополненной реальности?
а) Смартфоны и планшеты
б) Очки и шлемы виртуальной реальности
в) Специальные маркеры
г) Компьютеры и ноутбуки

3. Какое приложение использует технологию дополненной реальности для просмотра 3D-моделей товаров?
а) IKEA Place
б) Google Maps
в) Snapchat
г) Pokemon GO

4. Что такое виртуальная реальность?

а) Технология, позволяющая полностью погрузиться в цифровой мир

б) Методика создания трехмерных моделей объектов

в) Инструмент для разработки интерактивного контента

г) Способ обработки изображений и видео

странстве.

5. Какие устройства используются для работы с технологиями виртуальной реальности?

а) Смартфоны и планшеты

б) Очки и шлемы виртуальной реальности

в) Специальные маркеры

г) Компьютеры и ноутбуки

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а); 2-а); 3-а) 4-а); 5-б);

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 перспективы развития трансформируемой интерактивной мультимедиа площадки можно выделить?
2. Какие основные этапы работы над проектом в экспозиционной медиа среде торгового пространства?
3. Какие основные этапы работы над проектом в медиа-реконструкции исторических объектов архитектуры и дизайна?
4. Какие основные этапы работы над проектом в трансформируемой интерактивной мультимедиа площадке?
5. Какие основные требования к проектированию мультимедиа в экспозиционной медиа среде торгового пространства?
6. Какие основные требования к проектированию мультимедиа в медиа-реконструкции исторических объектов архитектуры и дизайна?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какое приложение использует технологию виртуальной реальности для просмотра панорамных фотографий?

а) Google Street View

б) YouTube 360

в) Snapchat

г) Pokemon GO

2. Какой принцип лежит в основе работы технологий виртуальной реальности?

а) Погружение в цифровой мир

б) Создание трехмерных моделей

в) Обработка изображений и видео

г) Разработка интерактивного контента

3. Что такое проектирование в дизайне?

а) Процесс создания концепции дизайна

б) Разработка технических требований к продукту

в) Планирование этапов разработки продукта

г) Все вышеперечисленное

4. Какие этапы включает в себя процесс проектирования в дизайне?

а) Исследование, концепция, прототипирование, тестирование

б) Планирование, разработка, тестирование, внедрение

в) Анализ, дизайн, реализация, оценка

г) Все вышеперечисленное

5. Какова цель проектирования в дизайне?

а) Создание эстетически привлекательного продукта

б) Удовлетворение потребностей пользователей

в) Обеспечение функциональности продукта

г) Все вышеперечисленное

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а); 2-а); 3-г) 4-г); 5-г);

ПК-2-Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие проектно-методические подходы используются при создании объектов визуальной информации?
2. Как определить подходящий метод для решения профессиональных задач в мультимедийном дизайне?
3. Какие факторы влияют на выбор проектно-методических подходов в дизайне мультимедиа?
4. Как провести анализ и оценку различных подходов к созданию визуальных медиа-объектов?
5. В чем важность интеграции идентификационных элементов в мультимедийные проекты?
6. Какие методы используются для разработки коммуникационной стратегии в мультимедийном дизайне?
7. Как адаптировать проектно-методические подходы к требованиям конкретного мультимедийного проекта?
8. Какие технологии помогают в реализации выбранных проектно-методических подходов?
9. Как учитывать коммуникационные цели при создании мультимедийных проектов?
10. В чем заключается роль визуальной идентификации в мультимедийном дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие проектно-методические подходы используются при создании объектов визуальной информации?**
   - Ответ: Дизайн-мышление, Agile, Waterfall, прототипирование
2. **Как определить подходящий метод для решения профессиональных задач в мультимедийном дизайне?**
   - Ответ: Учет специфики проекта, ресурсов и конечных целей
3. **Какие факторы влияют на выбор проектно-методических подходов в дизайне мультимедиа?**
   - Ответ: Целевая аудитория, бюджет, сроки, доступные технологии
4. **Как провести анализ и оценку различных подходов к созданию визуальных медиа-объектов?**
   - Ответ: Сравнение эффективности, временных затрат, стоимости и качества результата
5. **В чем важность интеграции идентификационных элементов в мультимедийные проекты?**
   - Ответ: Обеспечивает узнаваемость и уникальность бренда
6. **Какие методы используются для разработки коммуникационной стратегии в мультимедийном дизайне?**

- Ответ: SWOT-анализ, PEST-анализ, создание персоны пользователя, карта пути пользователя

7. **Как адаптировать проектно-методические подходы к требованиям конкретного мультимедийного проекта?**
   - Ответ: Учет специфики проекта, анализ целевой аудитории, использование гибких методологий
8. **Какие технологии помогают в реализации выбранных проектно-методических подходов?**
   - Ответ: Системы управления проектами (Jira, Trello), прототипирование (Figma, Sketch), аналитика (Google Analytics)
9. **Как учитывать коммуникационные цели при создании мультимедийных проектов?**
   - Ответ: Определение ключевых сообщений, использование визуальных и интерактивных элементов для их передачи
10. **В чем заключается роль визуальной идентификации в мультимедийном дизайне?**
    - Ответ: Создание уникального визуального образа, который способствует узнаваемости и укреплению бренда

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что из перечисленного является основным этапом компьютерного моделирования?
   a) Постобработка **b) Создание концепции** c) Разработка интерфейса
2. Какой из методов используется для создания трехмерных моделей?
   a) Полигональное моделирование b) Векторная графика c) Растровая графика
3. Какая из перечисленных технологий применяется для текстурирования моделей?
   a) OpenGL **b) UV-развертка** c) HTML
4. Что такое риггинг в компьютерном моделировании?
   a) Создание текстур **b) Настройка костной структуры для анимации** c) Постобработка изображения
5. Какую роль играет гейм-дизайнер в процессе компьютерного моделирования?
   a) Создание звуковых эффектов b) Разработка игровых механик **c) Создание и настройка моделей**

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1-b
2-a
3-b
4-b

5-с

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 цифровые технологии используются при проектировании медиа-среды?
2. Как применение информационных технологий способствует созданию эффективных мультимедийных проектов?
3. Какие программы и инструменты помогают в разработке интерактивных медиа-решений?
4. Как использовать данные аналитики для улучшения мультимедийного дизайна?
5. Какие принципы работы с базами данных важны для мультимедийного дизайнера?
6. Как интеграция мультимедийных элементов улучшает пользовательский опыт?
7. Какие методы тестирования применяются для оценки качества мультимедийных проектов?
8. Как обеспечить безопасность данных при проектировании мультимедийных решений?
9. Какие современные тенденции в цифровых технологиях влияют на мультимедийный дизайн?
10. Как использовать облачные технологии для хранения и управления мультимедийными проектами?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие цифровые технологии используются при проектировании медиа-среды?**
   - Ответ: Виртуальная и дополненная реальность, интерактивные платформы, облачные сервисы
2. **Как применение информационных технологий способствует созданию эффективных мультимедийных проектов?**
   - Ответ: Ускорение процессов разработки, улучшение качества контента, оптимизация взаимодействия с пользователями
3. **Какие программы и инструменты помогают в разработке интерактивных медиа-решений?**

- Ответ: Unity, Unreal Engine, Adobe Animate, HTML5, JavaScript

4. **Как использовать данные аналитики для улучшения мультимедийного дизайна?**
   - Ответ: Анализ пользовательского поведения, идентификация проблемных областей, оптимизация на основе полученных данных
5. **Какие принципы работы с базами данных важны для мультимедийного дизайнера?**
   - Ответ: Организация и структурирование данных, обеспечение безопасности и быстрого доступа к информации
6. **Как интеграция мультимедийных элементов улучшает пользовательский опыт?**
   - Ответ: Создание более привлекательного и интерактивного контента, который удерживает внимание пользователей
7. **Какие методы тестирования применяются для оценки качества мультимедийных проектов?**
   - Ответ: Юзабилити-тестирование, A/B тестирование, тестирование производительности, сбор обратной связи
8. **Как обеспечить безопасность данных при проектировании мультимедийных решений?**
   - Ответ: Использование шифрования, регулярные обновления ПО, контроль доступа, бэкап данных
9. **Какие современные тенденции в цифровых технологиях влияют на мультимедийный дизайн?**
   - Ответ: Искусственный интеллект, машинное обучение, блокчейн, IoT
10. **Как использовать облачные технологии для хранения и управления мультимедийными проектами?**
    - Ответ: Облачные хранилища (Google Drive, Dropbox), системы управления проектами (Asana, Trello), совместная работа в реальном времени

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется процесс создания анимации для мультимедийного контента?

a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Анимация

2. Что такое "storyboard" в мультимедийном контенте?

a) Графическое описание сюжета и сценария
b) Интерактивный интерфейс пользователя
c) Процесс создания звукового сопровождения

3. Как называется процесс создания графических элементов для мультимедийного контента?

a) Иллюстрация
b) Моделирование
c) Оптимизация

4. Что такое "user experience" в мультимедийном контенте?

a) Взаимодействие пользователя с контентом и его восприятие
b) Процесс создания графического дизайна
c) Разработка программного обеспечения

5. Как называется процесс создания звуковых эффектов для мультимедийного контента?

a) Звуковая дорожка
b) Аудиоинженеринг
c) Монтаж звука

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. c; 2. a; 3. a; 4. a; 5. b;

ПК-4-Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как анализ современных тенденций дизайна помогает в разработке концепции медиа-контента?
2. Какие методы используются для проведения проектных исследований в мультимедийном дизайне?
3. Как разработать авторскую концепцию интерактивного дизайна на основе анализа данных?
4. Какие современные технологии и подходы применяются для создания инновационного медиа-контента?
5. Как проводить сравнительный анализ различных дизайнерских решений?
6. Какие этапы включает процесс разработки концепции мультимедийного проекта?
7. Как интегрировать современные тенденции в дизайн медиа-контента?
8. В чем важность творческого подхода при разработке концепции интерактивного дизайна?
9. Какие инструменты используются для визуализации проектных идей в мультимедийном дизайне?
10. Как оценивать и корректировать разработанную концепцию на этапе реализации проекта?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Как анализ современных тенденций дизайна помогает в разработке концепции медиа-контента?**
   - Ответ: Позволяет создать актуальный и востребованный контент, соответствующий текущим предпочтениям аудитории
2. **Какие методы используются для проведения проектных исследований в мультимедийном дизайне?**
   - Ответ: Опросы, интервью, анализ данных, исследование конкурентной среды
3. **Как разработать авторскую концепцию интерактивного дизайна на основе анализа данных?**
   - Ответ: Использование результатов анализа для создания концепции, учитывающей предпочтения и поведение пользователей
4. **Какие современные технологии и подходы применяются для создания инновационного медиа-контента?**
   - Ответ: Виртуальная и дополненная реальность, интерактивные истории, искусственный интеллект
5. **Как проводить сравнительный анализ различных дизайнерских решений?**
   - Ответ: Оценка функциональности, визуальной привлекательности, пользовательского опыта и стоимости реализации
6. **Какие этапы включает процесс разработки концепции мультимедийного проекта?**
   - Ответ: Исследование, концептуализация, разработка прототипа, тестирование, доработка
7. **Как интегрировать современные тенденции в дизайн медиа-контента?**
   - Ответ: Постоянное обновление знаний о текущих трендах, использование новых технологий и подходов в работе
8. **В чем важность творческого подхода при разработке концепции интерактивного дизайна?**
   - Ответ: Способствует созданию уникальных и привлекательных решений, которые выделяются на фоне конкурентов
9. **Какие инструменты используются для визуализации проектных идей в мультимедийном дизайне?**
   - Ответ: Adobe Creative Suite, Sketch, Figma, 3D моделирование, анимационные программы
10. **Как оценивать и корректировать разработанную концепцию на этапе реализации проекта?**
    - Ответ: Постоянное тестирование, сбор обратной связи от пользователей, анализ и корректировка на основе полученных данных

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой из этих форматов относится к аудиоформатам?

a) MP3

b) AVI

c) MOV

2. Как называется процесс создания интерактивных элементов для мультимедийного контента?

a) Разработка интерфейса

b) Моделирование

c) Анимация

3. Что такое "responsive design" в мультимедийном контенте?

a) Адаптивный дизайн, который подстраивается под разные устройства и экраны

b) Процесс создания анимации

c) Оптимизация графических элементов

4. Как называется процесс создания виртуальной реальности?

a) VR-разработка

b) Анимация

c) Звуковая редакция

5. Какой из этих форматов относится к изображениям?

a) JPEG

b) WAV

c) MP3

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a; 2. a; 3. a; 4. a; 5. a

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.02 «Сториборд и анимация»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст. преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Тема 1 – Тема 3	Тема 1 – Тема 3	Предусмотрен	Творческое задание Тестирование
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Тема 1 – Тема 3	Тема 1 – Тема 3	Предусмотрен	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Базовые умения и способности решать стандартные задачи моделирования при создании анимационного ролика, анализировать композиционно-художественное и образное решение	Основные умения и способности решать стандартные задачи моделирования при создании анимационного ролика, анализировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта с применением информационно-коммуникационных технологий	Владеть всеми основными умениями решать стандартные задачи моделирования при создании анимационного ролика, предлагать их композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, удовлетворяющее эмоционально-эстетическим потребностям заказчика с применением информационно-коммуникационных технологий
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Базовые умения и способности применять информационные цифровые технологии при проектировании анимационного ролика	Основные умения и способности применять информационные цифровые технологии при проектировании анимационного ролика	Владеть всеми основными умениями применять информационные цифровые технологии при проектировании анимационного ролика

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тесты

1. Что такое "зональное освещение" в сториборде?
a) Процесс выбора подходящего кадра для съемки
b) Разделение кадра на несколько частей для создания эффекта движения
c) Выбор освещения определенных зон на кадре

2. Какие из этих элементов являются частью анимации?
a) Сценарий
b) Рисунки персонажей
c) Текстовый документ

3. Что такое "интерполяция" в анимации?
a) Продолжительность каждого кадра в секундах
b) Способ создания плавного движения между ключевыми кадрами
c) Отношение времени в анимации к реальному времени

4. Какой из этих форматов файлов наиболее подходит для сохранения сториборда?
a) .jpeg
b) .pdf
c) .mp4

5. Что такое "брейкдаун" в сториборде?
a) Процесс создания промежуточных кадров между ключевыми
b) Подробное описание каждого кадра анимации
c) Разделение сцены на отдельные элементы для удобства работы

6. Что такое "текстурирование" в анимации?
a) Процесс отрисовки каждого кадра вручную
b) Добавление текстур и цветов на поверхности объектов в анимации
c) Создание эффекта движения путем изменения прозрачности кадров

7. Какой из этих программных продуктов наиболее популярен для создания сториборда?
a) Adobe Photoshop
b) Storyboard Pro
c) Microsoft Excel

8. Что такое "композитинг" в анимации?
a) Набор инструментов для создания анимации
b) Специальный эффект, создающий иллюзию движения
c) Объединение разных элементов анимации послойно в один кадр

9. Какой из этих элементов наиболее важен для создания эффектной анимации?

a) Большое количество персонажей на экране
b) Использование сложных спецэффектов
c) Хорошая композиция кадров и удачный выбор ракурсов

10. Что такое "монтаж" в анимации?

a) Первоначальный набросок сюжета и персонажей
b) Объединение разных элементов в один таймлайн
c) Готовый продукт, созданный на основе сториборда

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

ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ
для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

№ п/п	Содержание заданий
I этап формирования компетенций	
1	**Задание 1. Создание объемно-пространственной структуры (движущийся объект) и сценария взаимодействия этой структуры со зрителем.** *Задачи:* 1. Создание эскизов и рабочих макетов будущей структуры 2. Создание пробных сценариев и эскизных раскадровок отражающих образ созданной объемно-пространственной структуры. 3. Доработка чистового макета и итогового сториборд в формате А3 4. Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации
II этап формирования компетенций	
2.	**Задание 2. Создание сториборд по теме проекта** *Задачи:* 1. Формирование сценарной составляющей по проектной теме 2. Создание эскизных раскадровок по утвержденному сценарию 3. Создание итогового сториборд по теме проекта. Презентация итогового сториборд по теме проекта в графической форме (альбом А3)

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 элементы включает в себя сториборд?
2. Какой инструмент используется для создания сториборда?
3. Какая роль сториборда в процессе создания анимации?
4. Какие преимущества предоставляет использование сториборда при создании анимационного произведения?
5. Каким образом сториборд помогает определить характеристики персонажей и динамику сюжета?
6. Как важно следовать сториборду в процессе анимации?
7. Какие техники можно использовать для создания динамичного и интересного сториборда?
8. Как сториборд влияет на понимание и визуализацию концепции анимационного произведения?
9. Какие аспекты необходимо учитывать при создании сториборда для разных жанров анимации?
10. Как сториборд может помочь оптимизировать процесс создания анимации и сэкономить время и ресурсы?

ОТВЕТЫ:

1. Сториборд представляет собой последовательное изображение ключевых сцен или моментов из истории, которое используется для визуализации и планирования проекта.
2. Для создания сториборда можно использовать различные инструменты, как аналогичные традиционным методам (Бумага и карандаши, Маркеры, Графические программы: цифровых сторибордов, такие как Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Procreate, Storyboard That и другие)
3. Сториборд играет ключевую роль в процессе создания анимации. Вот несколько основных функций и значение сториборда:

1. Визуализация идеи: Сториборд позволяет визуализировать идеи и концепции, помогая команде понять, как будет выглядеть конечный продукт.
2. Определение кадров и композиции: Сториборд помогает определить последовательность кадров, композицию сцен, ракурсы и камерные движения для создания динамичной и качественной анимации.
3. Определение темпа и ритма : Через сториборд можно определить темп и

ритм сцен, помогая создать правильное настроение и эмоциональную динамику.

4. Сокращение времени и издержек: Создание сториборда позволяет заранее спланировать сцены и уменьшить количество необходимых изменений на более поздних этапах производства, что экономит время и средства.
5. Характеристики персонажей: С помощью сториборда можно показать особенности и черты характера персонажей. Например, через их жесты, выражения лица, походку и другие детали можно передать информацию о характере и личности персонажа.

Динамика сюжета: Сториборд позволяет показать последовательность событий и динамику сюжета. Расположение кадров, переходы между ними, ракурсы и композиция помогают создать напряжение, ускорение или замедление темпа сюжета.

6. В целом, следование сториборду в процессе анимации является ключевым фактором для успешного завершения проекта. Это помогает сохранить целостность и качество произведения, а также обеспечить эффективное взаимодействие между участниками команды.

7. Создание динамичного и интересного сториборда играет важную роль в процессе разработки анимационного произведения. Вот несколько техник, которые можно использовать для придания сториборду динамики и привлекательности:
   - Динамичные ракурсы
   - Динамические композиции
   - Использование динамических линий и движения передать динамику и активность сцены.
   - Игра тонов и контрастов.
   - Динамичная последовательность кадров

   Используя эти техники и экспериментируя с различными подходами, вы сможете создать динамичный, интересный и эмоционально насыщенный сториборд, который будет эффективно передавать задумки и идеи вашего проекта
8. Сториборд является мощным инструментом, который помогает разработчикам анимационных произведений лучше понять, визуализировать и организовать концепцию проекта, что в конечном итоге способствует более качественному и эффективному процессу создания анимации.
9. При создании сториборда для разных жанров анимации необходимо учитывать ряд аспектов, которые помогут лучше передать особенности и настроение конкретного жанра. Вот несколько ключевых аспектов, которые следует учитывать при создании сториборда для различных жанров анимации:

1. Комедия:
   - Уделите внимание визуальным шуткам, гримасам и комическим ситуациям.
   - Используйте динамичные и экспрессивные позы персонажей.
2. Драма:
   - Подчеркните эмоциональную глубину персонажей через выразительные позы и лица.
   - Используйте драматическое освещение и композицию для создания атмосферы.
3. Фэнтези:
   - Визуализируйте магические элементы, фантастические миры и существа.
   - Уделите внимание деталям архитектуры, ландшафта и костюмов.
4. Научная фантастика:
   - Представьте технологические устройства, космические корабли и футуристические города.
   - Используйте современные технологии и спецэффекты для создания визуальных эффектов.
   - Уделите внимание деталям и логике футуристического мира.
5. Приключения:
   - Подчеркните динамичные действия, погони, схватки и опасные ситуации.
   - Используйте разнообразные ракурсы и камерные движения для создания напряжения и динамики.
   - Уделите внимание деталям важных предметов, карт и путешествий.

10. В целом, сториборд является мощным инструментом для оптимизации процесса создания анимации, улучшения качества конечного продукта и сокращения времени и затрат на производство. Он помогает команде работать более эффективно, согласованно и целенаправленно, что в конечном итоге способствует созданию высококачественной анимации.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое "зональное освещение" в сториборде?
a) Процесс выбора подходящего кадра для съемки
b) Разделение кадра на несколько частей для создания эффекта движения
c) Выбор освещения определенных зон на кадре

2. Какие из этих элементов являются частью анимации?
a) Сценарий
b) Рисунки персонажей
c) Текстовый документ

3. Что такое "интерполяция" в анимации?
a) Продолжительность каждого кадра в секундах
b) Способ создания плавного движения между ключевыми кадрами
c) Отношение времени в анимации к реальному времени

4. Какой из этих форматов файлов наиболее подходит для сохранения сториборда?
a) .jpeg
b) .pdf
c) .mp4

5. Что такое "брейкдаун" в сториборде?
a) Процесс создания промежуточных кадров между ключевыми
b) Подробное описание каждого кадра анимации
c) Разделение сцены на отдельные элементы для удобства работы

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. c; 2. a,b; 3. b; 4. b; 5. c;

ПК-4 Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные принципы композиции применяются при создании сториборда?
2. Каким образом сториборд помогает визуализировать идеи и концепции для анимационного проекта?
3. Как важно учитывать перспективу и ракурс при создании сториборда?
4. Какие методы можно использовать для передачи настроения и эмоций через сториборд?
5. Как сториборд помогает в планировании кадров и переходов между сценами?
6. Как важно соблюдать последовательность действий и логику сюжета в сториборде?
7. Какие характеристики персонажей можно выразить через их позы и выражения лица в сториборде?
8. Как сториборд может быть использован для презентации и продвижения анимационного проекта?
9. Какие техники могут помочь улучшить динамику и ритм сюжета в сториборде?
10. Как сториборд может помочь команде аниматоров и режиссеру во время производства анимации?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. При создании сториборда применяются следующие основные принципы композиции:
   1. Баланс и гармония: Важно обеспечить баланс между элементами на сториборде, чтобы изображение выглядело гармонично и привлекательно.
   2. Контраст и цвет: Использование контраста и цвета помогает выделить ключевые моменты и элементы на сториборде, делая его более выразительным.
   3. Пропорции и масштаб: Важно соблюдать пропорции и масштаб элементов на сториборде, чтобы создать правильное визуальное восприятие и передать необходимую информацию.
2. Сториборд является важным инструментом для визуализации идей и концепций в анимационном проекте по нескольким причинам:
   - Предварительная визуализация сюжета. Это помогает лучше понять, как будет выглядеть финальный продукт и какие элементы необходимо включить.
   - Определение кадров и композиции: Создание сториборда помогает определить наилучшие кадры и композиции для каждой сцены.
   - Визуализация характеров и выражений: С помощью сториборда можно визуализировать выражения лиц и жесты персонажей, что помогает создать более живые и выразительные анимационные персонажи.
   - Обратная связь и корректировка: Сториборд также является отличным инструментом для получения обратной связи от команды и заказчиков. Он позволяет быстро вносить изменения и корректировки до начала работы над анимацией.

3. Учет перспективы и ракурса при создании сториборда играет критически важную роль, поскольку это позволяет создать более динамичные и выразительные сцены, которые лучше передают идеи и концепции анимационного проекта.

4. Существует несколько методов, которые можно использовать для передачи настроения и эмоций через сториборд. Вот некоторые из них:
   1. Позы и выражение лица персонажей: Используйте разнообразные позы и выражения лица персонажей, чтобы передать их эмоциональное состояние. Например, скрюченное тело и грустное лицо могут передавать грусть, а поднятые руки и улыбка – радость.
   2. Цветовая палитра: Используйте цвета, чтобы подчеркнуть настроение сцены.

Теплые цвета, такие как красный и оранжевый, могут вызывать чувство теплоты и уюта, в то время как холодные цвета, например синий и фиолетовый, могут вызывать чувство печали или тоски.
3. Композиция кадра: Размещение персонажей и элементов сцены в кадре может также помочь передать настроение. Например, использование диагональных линий или наклона кадра может создать ощущение напряжения или динамики.
4. Использование света и тени: Игра света и тени может значительно повлиять на атмосферу сцены. Темные и таинственные тени могут создать загадочное настроение, в то время как яркий свет может подчеркнуть радость или волнение.
5. Динамика кадров: Используйте последовательность кадров, чтобы создать динамическое изменение настроения сцены. Например, начните с мрачного и угнетающего кадра, а затем перейдите к яркому и радостному, чтобы показать эмоциональное развитие сцены.
6. Детали и атрибуты: Добавление деталей и атрибутов, которые ассоциируются с определенными эмоциями, такими как дождь для печали или цветы для радости, поможет усилить передачу настроения.

5. В целом, сториборд играет ключевую роль в планировании кадров и переходов между сценами, помогая создать качественный и продуманный визуальный контент.

6. Соблюдение последовательности действий и логики сюжета в сториборде крайне важно, поскольку это является основой для успешного создания фильма, анимации или другого видеоконтента. Вот несколько причин, почему это так важно:

   1. Понятность и читаемость: Последовательный и логичный сториборд помогает всем членам команды понять, как развивается сюжет, как взаимодействуют персонажи и как происходят события. Это делает процесс создания контента более понятным и эффективным.
   2. Связь между сценами: Правильная последовательность действий в сториборде обеспечивает логическую связь между сценами, позволяя зрителю легко следить за сюжетом и понимать развитие событий.
   3. Поддержание напряжения и интереса: Правильно распределенные действия и повороты сюжета в сториборде помогают поддерживать интерес зрителя и создавать напряжение, что является важным для удержания внимания аудитории.

7. Позы и выражения лица персонажей в сториборде могут быть мощным средством для передачи их характеристик и эмоций. Вот несколько характеристик персонажей, которые можно выразить через их позы и выражения лица в сториборде:
   1. Настроение: Персонаж может быть печальным, радостным, удивленным, испуганным и т.д. Выбор соответствующего выражения лица и позы поможет передать его текущее настроение.
   2. Характер: Позы и выражения лица могут отражать характер персонажа. Например, уверенный и смелый персонаж может иметь прямую осанку и улыбку, в то время как застенчивый персонаж может склонять голову и избегать взгляда.
   3. Отношения: Выражения лица и позы персонажей могут также передавать их отношения друг к другу. Например, персонажи могут быть близкими и дружелюбными, или же дистанцированными и враждебными.
   4. Эмоциональный статус: Позы и выражения лица могут указывать на эмоциональный статус персонажа в конкретный момент времени. Например, персонаж может быть в замешательстве, волнении, раздражении и т.д.
   5. Социальный статус: Позы и выражения лица могут также отражать социальный статус персонажа. Например, высокомерный персонаж может иметь гордую осанку и выражение лица, показывающее его превосходство.

8. Использование сториборда для презентации и продвижения анимационного проекта помогает не только визуализировать идею, но и создать интерес и вовлеченность у аудитории и потенциальных партнеров. Важно создать качественный и привлекательный сториборд, который эффективно передаст уникальные черты и потенциал проекта.
9. Улучшение динамики и ритма сюжета в сториборде играет важную роль в создании эмоциональной и увлекательной анимационной истории. Вот несколько техник, которые могут помочь достичь этой цели:

   1. Использование разнообразных камерных углов: Экспериментируйте с различными камерными углами, такими как планы сверху, снизу, перспективные ракурсы и диагональные композиции. Это поможет создать динамичные и интересные кадры, добавляющие напряжение и движение.

   2. Изменение размеров и пропорций: Варьируйте размеры объектов и персонажей на кадрах, чтобы передать их важность, движение или эмоциональное состояние. Это также поможет создать ощущение глубины и

перспективы.

3. Использование динамичных композиций: Создавайте динамичные композиции, используя диагональные линии, динамические формы и динамические рамки. Это придаст сценам энергичность и движение.

4. Работа с темпом и ритмом: Изменяйте темп смены кадров, чтобы подчеркнуть динамические моменты и создать напряжение. Используйте быстрые и медленные планы, чтобы контролировать ритм повествования.

5. Экспрессивные позы и жесты персонажей: Используйте экспрессивные позы и жесты персонажей, чтобы передать их эмоции и состояние. Это поможет усилить динамику и напряжение в сюжете.

6. Использование динамических линий и форм: Включайте в сториборд динамические линии и формы, которые направляют взгляд зрителя и создают ощущение движения и напряженности.

10. Сториборд является важным инструментом для команды аниматоров и режиссера во время производства анимации, помогая им визуализировать и организовать их идеи, улучшить коммуникацию и сэкономить время и ресурсы на этапе производства.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое "текстурирование" в анимации?
a) Процесс отрисовки каждого кадра вручную
b) Добавление текстур и цветов на поверхности объектов в анимации
c) Создание эффекта движения путем изменения прозрачности кадров

2. Какой из этих программных продуктов наиболее популярен для создания сториборда?
a) Adobe Photoshop
b) Storyboard Pro
c) Microsoft Excel

3. Что такое "композитинг" в анимации?
a) Набор инструментов для создания анимации
b) Специальный эффект, создающий иллюзию движения
c) Объединение разных элементов анимации послойно в один кадр

4. Какой из этих элементов наиболее важен для создания эффектной анимации?

a) Большое количество персонажей на экране

b) Использование сложных спецэффектов

c) Хорошая композиция кадров и удачный выбор ракурсов

5. Что такое "монтаж" в анимации?

a) Первоначальный набросок сюжета и персонажей

b) Объединение разных элементов в один таймлайн

c) Готовый продукт, созданный на основе сториборда

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. b; 2. b; 3. c; 4. c; 5. b

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.03 «Интерфейс в средовом проектировании»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст. преп. кафедры «Средовой дизайн»
Иванова Е.В.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Тема 1 – Тема 3	Тема 1 – Тема 3	Предусмотрен	Творческое задание Тестирование
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Тема 1 – Тема 3	Тема 1 – Тема 3	Предусмотрен	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Базовые умения и способности решать стандартные задачи моделирования при создании интерфейсов, анализировать композиционно-художественное и образное решение	Основные умения и способности решать стандартные задачи моделирования при создании интерфейсов, анализировать композиционно-художественное, образное решение при проектировании интерфейсов с применением информационно-коммуникационных технологий	Владеть всеми основными умениями решать стандартные задачи моделирования при создании интерфейсов, предлагать их композиционно-художественное, образное решение при проектировании интерфейсов, удовлетворяющее эмоционально-эстетическим потребностям заказчика с применением информационно-коммуникационных технологий
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Базовые умения и способности применять информационные цифровые технологии при проектировании интерфейсов	Основные умения и способности применять информационные цифровые технологии при проектировании интерфейсов	Владеть всеми основными умениями применять информационные цифровые технологии при проектировании интерфейсов

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Тесты

Что такое адаптивная верстка?
а) способ создания веб-страниц по шаблону
б) способ создания веб-страниц, который не учитывает размеры и ориентацию экрана устройства
в) способ создания веб-страниц, при котором они автоматически подстраиваются под размеры и ориентацию экрана устройства
Какая программа используется для работы с интерфейсами?
а) Figma
б) After Effects
в) Adobe Photoshop
Расшифруйте термин «Usability»:
а) показатель того, насколько легко и удобно пользователю взаимодействовать с интерфейсом
б) адаптация веб-страниц под пользовательские сценарии
в) характеристика размеров элементов интерфейса
Какой термин характеризует путь пользователя в продукте:
а) Job stories
б) Userflow
в) оба варианта верны
Что такое «Jobs to be done»:
а) качественный метод исследовании
б) теория о поведении пользователей, которая помогает понять, как и почему люди принимают решение о первой покупке.
в) восприятие и ответные действия пользователя, возникающие в результате использования и/или предстоящего использования продукции, системы или услуги
Метод персон это:
а) метод исследования интерфейсов с помощью опросов аудитории
б) инструмент, который позволяет исследовать целевую аудиторию, сегментировать ее и составить обобщенные портреты клиента
в) аналитический обзор целевой аудитории
Сколько процентов информации в сети занимает текст?
а) 90%
б) 50%
в) 70%
Оптимальный интерлиньяж для мобильной и веб- типографики:
а)100%
б)120%
в)90%
Кто автор термина «User experience design»?
а) Д. Норман

б) Д.Раскин
в) А.Купер
Wireframe это:
а) пользовательский интерфейс
б) прототип рабочего интерфейса на базе нарисованных макетов в короткие временные сроки.
в) реализованный дизайн интерфейса

Ответы: 1в, 2а, 3а, 4в, 5б, 6б, 7а, 8б, 9а, 10б

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

№ п/п	Содержание контрольных заданий
I этап формирования компетенций	
1	**Задание 1. Исследования перед проектированием** ***Задачи:*** − обоснование выбора темы проекта − проблематика данной темы − существующие решения данной проблемы − анализ существующих решений − определение целевой аудитории − определение основных сценариев работы − составление презентации на 10 слайдов.
II этап формирования компетенций	
2.	**Задание 2. Исследование элементов интерфейса для выбора в проект** ***Задачи:*** − сбор материала о существующих интерфейсах − анализ свойств каждого элемента − выбор элементов и обоснование выбора − составление презентации на 5 слайдов.
3.	**Задание 3. Разработка презентации** ***Задачи:*** − титульный слайд, с отражением названия темы презентации, ФИО автора, группы, курса, ФОИ руководителя; − 15-20 слайдов по теме, включающих иллюстрации и текст; − Заключительный слайд с выводами.
4.	**Задание 4. Тестирование полученного интерфейса на**

	пользователях ***Задачи:*** – определение нужной фокус-группы; – правильная работа с фокус-группой; – анализ полученных результатов; – составление выводов.

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. Охарактеризовать понятие «дизайн интерфейсов».
2. Задачи проектирования дизайна интерфейсов.
3. Особенности профессиональной деятельности в дизайне интерфейсов.
4. Предпосылки возникновения дизайна интерфейсов.
5. Взаимосвязь дизайна интерфейсов с наукой и техникой.
6. Значение компьютерных технологий.
7. 7.Проектная культура и её компоненты.
8. 8.Объекты и особенности проектирования интерфейсов.
9. Направления, виды, формы организации и процесс дизайнерской деятельности.
10. Влияние функциональных требований на дизайн интерфейсов.

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Дизайн интерфейсов — это процесс создания визуальных и интерактивных элементов, которые обеспечивают взаимодействие пользователя с программным обеспечением или устройством. Это включает в себя разработку макетов, кнопок, иконок, цветов и типографики, чтобы сделать использование продукта интуитивно понятным и приятным.

2.Основные задачи включают:

- - Обеспечение удобства использования (usability).
- - Создание интуитивно понятного интерфейса.
- - Повышение эффективности взаимодействия пользователя с системой.
- - Удовлетворение эстетических и эмоциональных потребностей пользователя.
- - Обеспечение доступности для всех категорий пользователей.

3.Дизайнеры интерфейсов должны обладать как творческими, так и техническими навыками. В их обязанности входит исследование пользовательских потребностей, создание прототипов, тестирование и внесение изменений на основе отзывов пользователей. Они также должны быть в курсе последних тенденций и технологий в области UI/UX дизайна.

4.Возникновение дизайна интерфейсов связано с развитием компьютерных технологий и программного обеспечения. С ростом числа пользователей компьютеров и мобильных устройств появилась необходимость в создании удобных и понятных интерфейсов для взаимодействия с этими системами.

5.Дизайн интерфейсов тесно связан с такими областями науки и техники, как когнитивная психология, эргономика, информатика и инженерия. Понимание того, как пользователи воспринимают информацию и взаимодействуют с системами, помогает создавать более эффективные интерфейсы.

6. Компьютерные технологии играют ключевую роль в дизайне интерфейсов, предоставляя инструменты для создания, тестирования и внедрения интерфейсов. Современные программы для графического дизайна, прототипирования и разработки позволяют дизайнерам создавать сложные и интерактивные интерфейсы.

7.Проектная культура включает в себя:

- - Совместную работу в команде.
- - Постоянное обучение и адаптацию к новым технологиям.
- - Внимание к деталям и качеству работы.
- - Использование методологий проектного управления.
- - Ориентацию на конечного пользователя.

8.Объектами проектирования являются веб-сайты, мобильные приложения, программное обеспечение, интерактивные системы и устройства IoT. Особенности включают учет пользовательского опыта (UX), адаптивный дизайн для разных устройств и платформ, а также обеспечение доступности для людей с ограниченными возможностями.

9. Направления включают веб-дизайн, мобильный дизайн, дизайн игр, дизайн ПО и др. Виды деятельности могут быть фрилансом, работой в компании или агентстве. Формы организации включают индивидуальную работу, командную работу и коллаборации между различными специалистами. Процесс включает исследование, концептуализацию, прототипирование, тестирование и реализацию.

10. Функциональные требования определяют, какие задачи должен выполнять интерфейс и как он должен работать. Они влияют на структуру, навигацию и элементы управления интерфейсом, чтобы обеспечить выполнение задач пользователя наиболее эффективным способом.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое пользовательский интерфейс (UI)?

   - A) Программное обеспечение для управления базами данных
   - B) Взаимодействие между пользователем и системой
   - C) Язык программирования для создания веб-сайтов
   - D) Сеть компьютеров

2. Какой из следующих принципов НЕ является принципом хорошего дизайна пользовательского интерфейса?

   - A) Простота
   - B) Последовательность
   - C) Сложность
   - D) Обратная связь

3. Что такое wireframe в контексте UI-дизайна?

   - A) Полностью разработанная веб-страница
   - B) Грубо набросанная схема расположения элементов на странице
   - C) Код для создания пользовательского интерфейса
   - D) Цветовая палитра для веб-сайта

4. Какой метод используется для оценки удобства использования интерфейса?

   - A) Юнит-тестирование
   - B) A/Б тестирование
   - C) Анализ задач
   - D) Юзабилити-тестирование

5. Какое правило описывает принцип "7 ± 2" в контексте UI-дизайна?

   - A) Количество цветов, используемых на странице
   - B) Количество пунктов в меню навигации
   - C) Количество элементов, которые пользователь может удерживать в кратковременной памяти
   - D) Количество пользователей, необходимых для юзабилити-тестирования

6. Какой из следующих методов НЕ используется для создания прототипов пользовательских интерфейсов?

   - A) Бумажное прототипирование

- B) HTML/CSS прототипирование
- C) SQL запросы
- D) Интерактивные макеты в специализированных инструментах (например, Figma, Sketch)

7. Какой из следующих элементов является интерактивным элементом пользовательского интерфейса?

- A) Заголовок страницы
- B) Кнопка отправки формы
- C) Изображение без ссылки
- D) Обычный текст

8. Что означает термин "отзывчивый дизайн" (responsive design)?

- A) Дизайн, который адаптируется к различным размерам экранов и устройствам
- B) Дизайн, который использует только черно-белую цветовую палитру
- C) Дизайн, который требует минимального времени загрузки
- D) Дизайн, который содержит только текстовый контент

9. Какой термин описывает процесс изменения размера и расположения элементов интерфейса в зависимости от размера экрана?

- A) Рефакторинг
- B) Рендеринг
- C) Респонсивность
- D) Кэширование

10. Какой из следующих принципов гласит, что элементы, выполняющие одинаковые функции, должны выглядеть одинаково и располагаться в схожих местах на всех страницах интерфейса?

- A) Принцип удобства использования
- B) Принцип доступности
- C) Принцип последовательности
- D) Принцип минимализма

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a) 2-c) 3-b) 4-d) 5-c) 6-c) 7-b) 8-a) 9-c) 10-a)

ПК-4 Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое пользовательский интерфейс?
2. Какие основные типы пользовательских интерфейсов существуют?
3. Что такое принцип "Прямого манипулирования" в дизайне интерфейсов?
4. Что такое "Визуальная иерархия" в дизайне пользовательского интерфейса?
5. Какие принципы управления цифровыми интерфейсами вы знаете?
6. Что такое "Принцип Парето" в дизайне интерфейсов?
7. Какие методы тестирования пользовательского интерфейса вы знаете?
8. В чем разница между пользовательским интерфейсом (UI) и пользовательским опытом (UX)?
9. Какие программы используются для работы с интерфейсами?
10. Какая модульная сетка используется в веб-интерфейсах?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Пользовательский интерфейс (User Interface, UI) - это способ взаимодействия пользователя с компьютерной программой или устройством.
2. Основные типы пользовательских интерфейсов: графический интерфейс (GUI), командный интерфейс (CLI), голосовой интерфейс, сенсорный интерфейс и др.
3. Принцип "Прямого манипулирования" означает, что пользователь должен иметь возможность манипулировать объектами на экране напрямую, без сложных команд или промежуточных шагов.
4. Визуальная иерархия отражает степень важности и связи между различными элементами интерфейса, помогая пользователю ориентироваться и быстро находить нужную информацию.

5. Некоторые принципы управления цифровыми интерфейсами: принципы видимости, обратной связи, однозначности, гибкости и простоты.
6. Принцип Парето (или принцип 80/20) гласит, что 80% эффектов происходят от 20% причин. В контексте дизайна интерфейсов это означает фокусировку на ключевых функциях и задачах пользователей.
7. Некоторые методы тестирования пользовательского интерфейса: тестирование сценариев использования, тестирование с использованием макетов (mockups), A/B-тестирование, экспертное оценивание и др.
8. UI (User Interface) отвечает за визуальную составляющую интерфейса, а UX (User Experience) охватывает весь опыт взаимодействия пользователя с продуктом, включая удобство использования, эмоциональный аспект и удовлетворение от использования.
9. Figma, Adobe XD
10. Модульная 12-ти колончатая сетка

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое адаптивная верстка?

   а) способ создания веб-страниц по шаблону

   б) способ создания веб-страниц, который не учитывает размеры и ориентацию экрана устройства

   в) способ создания веб-страниц, при котором они автоматически подстраиваются под размеры и ориентацию экрана устройства

2. Какая программа используется для работы с интерфейсами?

   а) Figma

   б) After Effects

   в) Adobe Photoshop

3. Расшифруйте термин «Usability»:

   а) показатель того, насколько легко и удобно пользователю

взаимодействовать с интерфейсом

б) адаптация веб-страниц под пользовательские сценарии

в) характеристика размеров элементов интерфейса

4. Какой термин характеризует путь пользователя в продукте:

   а) Job stories

   б) Userflow

   в) оба варианта верны

5. Что такое «Jobs to be done»:

   а) качественный метод исследовании

   б) теория о поведении пользователей, которая помогает понять, как и почему люди принимают решение о первой покупке.

   в) восприятие и ответные действия пользователя, возникающие в результате использования и/или предстоящего использования продукции, системы или услуги

6. Метод персон это:

   а) метод исследования интерфейсов с помощью опросов аудитории

   б) инструмент, который позволяет исследовать целевую аудиторию, сегментировать ее и составить обобщенные портреты клиента

   в) аналитический обзор целевой аудитории

7. Сколько процентов информации в сети занимает текст?

   а) 90%

   б) 50%

   в) 70%

8. Оптимальный интерлиньяж для мобильной и веб- типографики:

   а)100%

   б)120%

   в)90%

9. Кто автор термина «User experience design»?

а) Д. Норман

б) Д.Раскин

в) А.Купер

10. Wireframe это:

а) пользовательский интерфейс

б) прототип рабочего интерфейса на базе нарисованных макетов в короткие

временные сроки.

в) реализованный дизайн интерфейса

Ответы: 1в, 2а, 3а, 4в, 5б, 6б, 7а, 8б, 9а, 10б

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.04 «Теория и методология дизайна»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Цветкова П.И.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Тема 1- Тема 2	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Выполнение заданий, тестирование, презентация
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.	Тема 1- Тема 2	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Выполнение заданий, тестирование, презентация

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанные на теории и методологии дизайна, а также комплекс функциональных, композиционных решений при создании объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанные на теории и методологии дизайна, а также комплексе функциональных, композиционных решений при создании объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.	Все основные умения к разработке проектных идей, основанные на теории и методологии дизайна, возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем при создании объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации.
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.	Способность применять на практике теорию и методологию дизайна на базовом уровне	Способность применять на практике теорию и методологию дизайна для разработки концепции медиа контента и интерактивного дизайна средней сложности	Способность применять на практике теорию и методологию дизайна для разработки концепции медиа контента и интерактивного дизайна высокой сложности

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Методология системного подхода в дизайне.

ПК-2, ПК-3 – коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС ВО

1. В чем состоит предмет дизайна? Почему ключевым словом в определении дизайна является проектирование?
2. Назовите основные этапы становления зарубежного дизайна.
3. Определите периодизацию отечественного дизайна.
4. Назовите основные виды проектного дизайнерского творчества на современном этапе.
5. В чем заключается деятельность дизайнера среды?
6. Основные задачи теоретического и методологического обеспечения проектирования в дизайне среды.
7. Что такое проектирование? Назовите основные трактовки проектирования.
8. Почему социальный заказ определяют, как «пусковой механизм» проектной деятельности? Укажите основные элементы социального заказа.
9. Что понимают под проблемной ситуацией в проектировании и что называют объектным основанием проектной проблемы?
10. Дайте определение объекта и предмета проектирования.
11. Понятие субъекта проектирования. Какова роль личности и коллектива в проектной деятельности?
12. Истоки дизайна. Причины появления дизайна. Первые дизайнеры.
13. Отправные точки зарождения концепций дизайна. Баумгартен, Кант, Рескин, Моррис, Земпер, Рело.
14. Теоретические взгляды основателей Германского Веркбунда. Мутези-ус, Беренс, Ван де Вельде.
15. Концепция, восходящая к традициям функционализма. Салливен, Лоос, Райт.
16. Школа дизайна в Ульме и Мальдонадо.
17. Рекламная графика в России. 18. Реклам-конструкторы 1920-х гг.
18. Визуальные коммуникации, визуальная составляющая среды обитания.
19. Понятие графического фирменного стиля.
20. Теоретические концепции отечественного дизайна.

Раздел 2. Основы разработки проектной идеи

1. Социальные, утилитарно-функциональные, эргономические, эстетические требования, предъявляемые к дизайну.
2. Принцип «открытой формы» художественного проектирования.
3. Методология и средства дизайн-проектирования закрытых пространств.
4. Объёмно-пространственное и конструктивное решение. Подбор материала.
5. Порядок разработки технико-экономического обоснования, рабочей документации, смет, калькуляций. Согласование.
6. Методология и средства дизайн-проектирования открытых пространств.
7. Эргономическое обеспечение дизайн-проектирования.
8. Основные понятия эргономики. Предмет, цель и задачи эргономики.
9. Эргономические требования и эргономические свойства. Факторы,

определяющие эргономические требования.

10. Антропометрические требования к изделиям.

11. Факторы окружающей среды. Освещение.

12. Методы эргономических исследований.

13. Рекомендации по эргономическому обеспечению проектирования.

14. Восприятие визуальной информации.

15. Цвет в средовых объектах.

16. Дизайн и авторское право.

17. Условия охраноспособности промышленного образца.

18. Художественно-конструкторское решение.

19. Существенные признаки промышленного образца.

20. Основные требования к заявке на выдачу патента на промышленный образец.

21. Защита прав автора и заявителей на промышленный образец.

22. Классификация заявленных художественно-конструкторских решений (произведения дизайна) в качестве промышленных образцов.

23. Произведения архитектуры – объект правовой охраны промышленных образцов.

24. Промышленная собственность и произведения индустриального и графического дизайна.

25. Что такое системный дизайн и дизайн программирование?

26. Какова системная модель объекта проектирования?

27. Каковы закономерности проектно-образного мышления?

28. В чем состоит системность и проблемность познавательного процесса в проектировании?

29. Что такое процессуальность проектно-образного мышления дизайнера?

30. Что понимается под операциональностью обратимостью мышления в ходе проектирования?

31. В чем заключается методичность процесса проектирования? Назовите основные стадии решения проектной проблемы?

32. Что означают понятия «целевая установка» и система «проектных целевых установок»?

33. Каковы целевые установки предпроектного исследования?

34. Перечислите проектные целевые установки поискового этапа проектирования.

35. Каковы целевые установки стадии творческой разработки в проектировании?

36. Каковы целевые установки завершающего этапа проектирования?

37. Какие теоретические и практические средства познания используются при проектировании предметно-пространственной среды? Можно ли сказать, что проектирование – это система теоретических и практических действий?

38. Какие структурные элементы включают этапы проектирования? Что понимают под ступенями проектирования и проектными действиями?

39. Укажите теоретические и практические действия на первой стадии (этапе)

проектирования.

40. Каковы теоретические и практические действия на втором этапе проектирования?

41. Перечислите теоретические и практические действия на стадии творческой разработки проекта.

42. Какова система теоретических и практических действий на завершающей стадии проектного процесса?

43. Что понимают под методами и приемами в проектной деятельности?

44. Какие методы используются в процессе предпроектного и проектного анализа?

45. Какие методы художественно-образного моделирования используются в проектной эвристике?

46. Каковы характеристики оценки функциональной и эстетически полноценной предметно-пространственной среды?

Тесты по дисциплине (контролирующие)

1. Что означает термин “дизайн”?
A) вид прикладного искусства
B) вид изобразительного творчества
C) художественное конструирование
D) декоративное оформление
E) художественное оформление

2. Что является основной задачей дизайна?
A) создание удобных изделий для использования
B) создание промышленных изделий массового производства
C) создание эстетически ценных изделий
D) создание изделий с высокими технологическими качествами
E) создание функционально-уникальных изделий

3. Какая главная философская категория является основной в теории дизайна?
A) эстетика
B) предмет
C) вещь
D) польза
E) красота

4. Что является высшим проявлением эстетизации предмета в дизайне?
A) идеал
B) образ
C) знак
D) символ
E) совершенство

5. Чем отличается пространство дизайна от физического пространства?
A) это пространство прекрасного
B) это пространство управления
C) это пространство деятельности
D) это пространство эстетики
E) это пространство промышленности

6. Что определяется понятием “Субъект-1” в системном дизайне?
A) заказчик
B) технолог
C) дизайнер
D) проектировщик
E) покупатель – потребитель

7. Что является объектом проектирования в дизайне?

A) форма
B) форма и внешний вид
C) форма и функция
D) форма и конструкция
E) форма и образ

8. Какой исторически первой была программа жизнедеятельности людей, ставшая прототипом современных дизайн – программ?
A) художественная программа
B) религиозная программа
C) канон - программа
D) эстетическая программа
E) культурная программа

9. В какой исторической программе жизнедеятельности в основу модели мира закладывались такие жанры как “утопия” или “аллегория”?
A) религиозная программа
B) художественная программа
C) культурная программа
D) канон - программа
E) дизайн-программа

10. Что является началом (“нулевой точкой”) в дизайн-проектировании?
A) заказ
B) концепция
C) проблема
D) анализ
E) аналог

11. Может ли совокупность различных предметов характеризоваться понятием “ансамбль”?
A) не может
B) может, если предметы одинаковые по материалу
C) может, если предметы включаются в художественную систему
D) может, если предметы находятся в морфологической взаимосвязи
E) может, если предметы выполнена в одинаковом качестве

12. Как называется совокупность сооружений (или предметов), композиционно связанных в едином пространстве на основе общей художественной идеи?
A) стиль
B) композиция
C) ансамбль
D) комплекс

E) гарнитур

13. Как называется комплекс из предметов, не имеющих внешней пространственной связи, но объединенных общей художественной идеей?

A) морфологический комплекс
B) предметный комплекс
C) пространственный ансамбль
D) предметный ансамбль
E) знаковый ансамбль

14. Что является основой для формирования предметного ансамбля?

A) совокупность предметов
B) набор предметов одного функционального назначения
C) гарнитур предметов из однородного материала
D) комплекс предметов, объединенных общей художественной идеей
E) комплекс предметов, объединенных общим пространством

15. Что является необходимым условием для создания пространственного ансамбля?

A) комплекс предметов
B) комплекс предметов на одну тему
C) совокупность предметов в едином пространстве
D) совокупность предметов на единой территории
E) совокупность предметов из однородных материалов

16. Как называется комплекс предметов, выполняющих функции изображения этих предметов, из которых могут составляться композиционно целостные тексты?

A) графический ансамбль
B) изобразительный комплекс
C) знаковый ансамбль
D) визуальный ансамбль
E) фирменный ансамбль

17. Какому типу дизайн – проекта относится разработка фирменного стиля?

A) предметный ансамбль
B) пространственный ансамбль
C) знаковый ансамбль
D) предметная среда
E) пространственная среда

18. Что является одним из главных средств гармонизации формы в дизайне?

A) материал
B) внутренняя структура
C) фактура
D) композиция

C) внешний вид

19. Как называется объект, схожий по форме и функции проектируемому объекту в дизайне?

A) пресс-форма
B) муляж
C) аналог
D) прообраз
C) протоформа

20. Какой последовательностью характеризуются аспекты деятельности дизайнера?

A) конструкторский, творческий, технологический
B) художественный, технологический, конструкторский
C) аналитический, конструкторский, художественный
D) художественный, аналитический, конструкторский
E) конструкторский, аналитический, технологический

21. Какие дизайн – факторы влияют на создание функции?

A) эстетика, потребность, природа, материал
B) природа, материал, потребность, человек
C) культура, общество, потребность, человек
D) природа, общество, человек, культура
E) потребность, эстетика, культура, общество

22. Что такое “внутренняя форма” предмета в дизайне?

A) внутренняя сфера предмета
B) устройство предмета, его структура
C) материал предмета внутри
D) внутренняя оболочка предмета
E) внутреннее содержание предмета

23. Что обозначает понятие “внешняя форма” предмета в дизайне?

A) внешняя оболочка предмета, его облик
B) внешнее оформление предмета
C) образ предмета
D) материал предмета снаружи
E) структура предмета

24. Каким термином в дизайне называют художественно – осмысленное выражение степени напряженного состояния формы?

A) текстурой
B) фактурой
C) культурой

D) тектоникой
E) биотехникой

25. В какой последовательности исторически развивались основные типы культурных программ, управляющие жизнедеятельностью людей?
A) художественная, культурная, технологическая
B) художественная, канон – программа, дизайн — программа
C) дизайн – программа, художественная, эстетическая
D) канон – программа, художественная, дизайн-программа
E) эстетическая, художественная, дизайн-программа

26. Какой исторически первой была программа жизнедеятельности людей, ставшая прототипом современных дизайн – программ?
A) художественная программа
B) религиозная программа
C) канон - программа
D) эстетическая программа
E) культурная программа

27. В какой исторической программе жизнедеятельности в основу модели мира закладывались такие жанры как “утопия” или “аллегория”?
A) религиозная программа
B) художественная программа
C) культурная программа
D) канон - программа
E) дизайн-программа

28. Что является генетическим кодом дизайн – программы?
A) замысел
B) анализ
C) концепция
D) канон
E) синтез
29. Может ли совокупность различных предметов характеризоваться понятием “ансамбль”?
A) не может
B) может, если предметы одинаковые по материалу
C) может, если предметы включаются в художественную систему
D) может, если предметы находятся в морфологической взаимосвязи
E) может, если предметы выполнена в одинаковом качестве

30. Какие способы материализации соответствуют формам художественного системообразования “ансамбль”, “среда”, “стиль”?
A) предмет, пространство, образ

B) предмет, знак, образ
C) знак, образ, предмет
D) предмет, пространство, знак
E) образ, пространство, предмет

31. Как называется совокупность сооружений (или предметов), композиционно связанных в едином пространстве на основе общей художественной идеи?
A) стиль
B) композиция
C) ансамбль
D) комплекс
E) гарнитур

32. Что является необходимым условием для создания пространственного ансамбля?
A) комплекс предметов
B) комплекс предметов на одну тему
C) совокупность предметов в едином пространстве
D) совокупность предметов на единой территории
E) совокупность предметов из однородных материалов

33. Может ли являться комплекс из емкостей для ухода за автомобилем предметным ансамблем?
A) да, если они выполнены из одного материала
B) да, если они в фирменной упаковке
C) да, если они выполнены в стилевом единстве формы
D) да, если они имеют одинаковые наклейки
E) да, если они расставлены на основе художественной идеи

34. Можно ли считать комплекс детской площадки пространственным ансамблем?
A) нет, нельзя
B) да, если элементы выполнены в одном конструкторе
C) да, если элементы находятся в едином пространстве
D) да, если элементы выполнены на основе художественной идеи и объединены общим пространством
E) да, если элементы находятся в едином композиционном решении

35. Как называется комплекс предметов, выполняющих функции изображения этих предметов, из которых могут составляться композиционно целостные тексты?
A) графический ансамбль
B) изобразительный комплекс
C) знаковый ансамбль

D) визуальный ансамбль

36. На основе единства и системной целостности каких 3-х принципов базируются современные дизайн – программы?

A) комплексности, пространственности, стилизации
B) ансамблевости, средовой целостности, стилевого единства
C) образности, стилевого единства, информативности
D) стилевого единства, комплексности, художественности
E) оригинальности, ансамблевости, стилевого единства

37. Что является исходным моментом в разработке любой дизайн – программы?

A) постановка цели
B) постановка задачи
C) постановка проблемы
D) выявление условий
E) выявление аналогов

38. Какому типу дизайн – проекта относится разработка фирменного стиля?

A) предметный ансамбль
B) пространственный ансамбль
C) знаковый ансамбль
D) предметная среда
E) пространственная среда

39. Может ли роль товарного знака фирмы выполнять абстрактный символ?

A) не может
B) может, если соответствует профилю фирмы
C) может, если выполнен художественно
D) может любой
E) может, если утвержден руководством фирмы

40. Какое основное требование должно учитываться при проектировании рабочего места?

A) цветовой гамме
B) конструкции и фактуре материала
C) комфортности и оптимальности к условиям труда
D) создание имиджа для работника
E) надежности в эксплуатации

41. Как называется система знаков для ориентации людей в городской среде?

A) система дорожных знаков
B) система визуальной коммуникации
C) система рекламы
D) система дорожной разметки улиц

E) система вывесок

42. Как называется процесс в дизайне, когда форма теряет свои потребительские свойства?

A) старения
B) изнашивания
C) морального старения
D) выцветание материала
E) потеря престижности

43. Что такое понятие “стиль” в дизайне?

A) устойчивые формы в течение времени
B) современные формы
C) формы с высокими художественными свойствами
D) формы отражающие образы высокого искусства
E) формы имитирующие образцы прошлых эпох

44. Какое необходимое условие для того, чтобы форма стала носителем стиля?

A) высокое художественное качество
B) соответствие современной моде
C) соответствие современной технологии
D) устойчивость ко времени
E) устойчивость к трансформации

45. Как называется явление, связанное с чисто внешним и быстрым изменением форм в сфере дизайна?

A) модернизация
B) мода
C) реконструкция
D) стилизация
E) стиль

46. Как называется стилизация, основанная на эстетическом осмыслении функции предмета в дизайне (например: движение)?

A) конструктивная
B) рациональная
C) имитационная
D) эмоциональная
E) экспрессивная

47. Какой тип стилизации соответствует современному этапу развития дизайна?

A) имитационная
B) рациональная

C) эстетическая
D) декоративная
E) конструктивная

Задания: Разработать презентации на темы (представлены ниже)
Примерные темы презентации 1:

1. Зарождение проектной культуры, Леонардо да Винчи, Микеланджело, просветители, утописты.
2. Эволюция воспроизводства предметной среды (от ремесленческого к массовому промышленному производству), переход к дизайн-проектированию.
3. Маркетинг как явление развитого общества потребления. Структура маркетинга и его идеология.
4. Производственные дизайн-технологии, технологии консьюмер-систем, технологии дизайн-экспертизы.
5. Американская модель дизайна
6. Методы типовой, групповой и рутинной подготовки дизайнеров в отечественных вузах
7. История создания Ульмской школы
8. Особенности развития отечественного дизайна в постсоветский период, становление и развитие региональных дизайнерских школ.

Примерные темы презентации 2:

1. Воображение как особая форма отражения особенностей мозговой деятельности. Функции воображения, его роль в ориентации субъекта в ситуациях дефицита информации.
2. Структурность объектов дизайна как необходимое условие их устойчивости.
3. Основные компоненты структуры формы в дизайне – объём и пространство.
4. Тектоническая правдивость и выразительность как отражение оппозиции художественной и технической формы.
5. Понятие технологии как отрасли научного знания и как производственного процесса.
6. Основы стилеобразования предметной среды в дизайне. История теории стиля как художественной категории.
7. Концептуальный и коммерческий дизайн, различие подходов, дифференциация профессиональных приёмов.

ПК-2 – Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каково место дизайна в системе проектной деятельности?

2. Какова роль дизайна в формировании среды обитания и жизнедеятельности человека?

3. Опишите кратко эволюцию проектной культуры

4. Когда возник дизайн как специфический род проектной культуры?

5. Где и когда возникли первые школы дизайна?

6. Какую роль в становлении дизайна сыграл художественный и архитектурный авангард первой половины XX века?

7. Назовите особенности европейского подхода к дизайну

8. Назовите особенности американского подхода к дизайну.

9. Назовите особенности японского подхода к дизайну

10. Как развивался дизайн в СССР?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Дизайн – ряд пластических искусств, нацеленных на гармонизацию среды обитания и жизнедеятельности человека.
2. Дизайн архитектурный формирует пространственные характеристики среды; дизайн средовой, графический, мультимедийный формируют наполнение этих пространств.
3. Первые известные нам графические модели архитектурных объектов относятся к ранним человеческим цивилизациям. По мере совершенствования производственных технологий менялись и средства проектирования – от простых графических на примитивных носителях до цифровых.
4. Предметный дизайн возникает как следствие промышленной революции в середине XIX века.
5. Первые школы дизайна возникли в странах, экономика и социальный уклад которых были почти полностью уничтожены Первой Мировой войной, отличавшихся схожим революционными ситуациями – в Германии и Советской России.

6. Основы новой архитектуры и дизайна закладывались авангардными архитекторами первой половины XX века: Ле Корбюзье, А.Аалто, В.Гропиусом, тесно связанными с художественным авангардом этого времени – кубизмом, пуризмом, футуризмом.
7. Европейская школа дизайна помимо внимания к художественному качеству продукта отличалась стремлением к повышению потребительских свойств проектируемого изделия, рационализмом.
8. В отличие от европейского дизайна американский ставил во главу угла не столько повышение потребительских свойств продукта, сколько улучшение его продаваемости путем создания привлекательных визуальных характеристик.
9. Японская материальная культура в силу специфики географического положения Японии всегда отличалась минимализмом и рационализмом, позволявшими экономить ресурсы.
10. Реальное воплощение новых концепций связано с индустриализацией страны, а в середине 1940-х гг. возникают первые дизайнерские организации; в начале 1960-х гг. в стране создан первый научно-теоретический институт дизайна – ВНИИТЭ.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Зарождение дизайна как проектной дисциплины относится к

- XVI веку
- XIX веку
- XX веку

2. Значительный вклад в формирование современного дизайна внесли

- ВХУТЕМАС
- Парижская Академия изящных искусств
- Баухаус

3. Первой специализированной дизайнерской организацией в СССР стала

- Студия Азрикана
- ВНИИТЭ
- АХБ

4. Тезис «Красивое лучше продается» сформулирован

- Ле Корбюзье
- Раймондом Лоуи
- Юрием Долматовским

5. Стиль «Стримлайн» возник в межвоенный период в

- США
- Франции
- Германии

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

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. С чем связано возникновение постмодернизма в архитектуре и дизайне?
2. Что такое хай-тек?
3. Что такое деконструктивизм?
4. Что такое кич в архитектуре и дизайне?
5. Что отличает дизайн в современной России?
6. Назовите социальные аспекты дизайна
7. Назовите экологические аспекты дизайна
8. Что такое арт-дизайн?
9. Что такое футуродизайн?

10.Что такое ретрофутуризм в искусстве и дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Кризис функционализма, отсутствие обратной связи с потребителем приводят в конце 1960-х гг. к появлению новых течений в архитектуре и дизайне, отказу от табу на заимствование стилистики исторического прошлого, поиску новых средств выразительности.
2. Хай-тек – это направление в архитектуре и дизайне, основанное на использовании выразительных средств инженерного, машинного дизайна.
3. Деконструктивизм – это стилевое направление, соединяющее формальные поиски авангарда 20-х годов XX века с отказом от традиционной тектоники и полной свободой формообразования, что стало возможным с появлением новых материалов и конструкций, а также цифровых методов инженерного расчета.
4. Кич – это стилевое направление, инитуитивно или осознанно использующее в формообразовании штампы традиционной или массовой культуры.
5. Современный российский дизайн отличается концептуальным характером, однако существуют и примеры удачной связи дизайнерских студий с производством
6. Современный дизайн отличает повышенное внимание к потребностям конкретных групп населения – например, к потребностям людей с ограниченной подвижностью, людей пожилого возраста и т.п.
7. Дизайн активно участвует в решении глобальных проблем, стоящих перед человечеством: требованиям энергосбережения, снижения выбросов CO2 и т.д.
8. Арт-дизайн – это разновидность предметного дизайна, нацеленная на создание изделий с повышенными эстетическими качествами, фактически, произведений искусства, сохраняющих при этом функциональность.
9. Футуродизайн – это направление дизайна, нацеленное на поиск новых потребительских свойств объектов, недоступных при современном развитии технологий.

10. Ретрофутуризм – это направления изобразительного искусства и дизайна, ностальгически обыгрывающие стилистику формообразования конца XIX или первой половины XX вв.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Первая кафедра средового дизайна в СССР основана в 1988 году в

a) - МГХПУ им. Строганова

b) - Свердловском архитектурном институте

c) - Московском архитектурном институте

2. Основателем группы «Мемфис» стал

a) - Джорджетто Джуджаро

b) - Томас Мальдонадо

c) - Этторе Соттсасс

3. Современный дизайн отличается особым вниманием к

a) - Проектированию изделий для особых социальных групп пользователей

b) - Проектированию товаров категории «люкс»

c) - Экодизайну

4. Основной задачей футуродизайна является:

a) - Подготовка сознания потребителей к появлению объектов с новыми функциями

b) - Проектирование объектов для пользования в ближайшем будущем

c) - Повышение потребительского спроса

5. Как называется явление, связанное с чисто внешним и быстрым изменением форм в сфере дизайна?

a) модернизация

b) мода

c) реконструкция

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.05 «Макетирование»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Орешкин П.В.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 2.	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Базовые умения овладения методами проецирования и графическими способами построения изображения, а также технологи-ческими приемами и конструктивными решениями, законами масштабирования, необходимые для проектирования средовых пространств	Основные умения овладения образными решениями средовых объектов в соответствии с применяемыми современными материалами, а также технологическими приемами и конструктивными решениями, законами масштабирования для проектирования средовых пространств	Все основные умения образными решениями средовых объектов в соответствии с применяемыми современными материалами для макетирования и их сочетания, в том числе с применением компьютерных технологий выполнять чертежи

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. **Введение в курс. Макетирование простейших геометрических тел.**

ПК-1 – код формируемой компетенции в соответствии с ФГОС ВО

Итоговое задание: Макетирование простейших геометрических форм: куб, цилиндр, пирамида, конус, полусфера. Макетирование композиционных объектов, состоящих из четырех простейших геометрических форм путем фрески.

Раздел 2. Макетирование объектов мультимедиа.

ПК-1– код формируемой компетенции в соответствии с ФГОС ВО

Итоговое задание: Макетирование двух низко рельефных композиций 200х200мм с применением различных по цвету, фактуре и своим свойствам материалов на тему временна года. Макетирование фрагмента рельефа с элементами городского оборудования в масштабе 1:150.

Типовые вопросы для подготовки к экзамену, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и опыта деятельности формируемых в результате освоения дисциплины (ПК-1)

Вопросы для подготовки к экзамену:

1. Расскажите о композиции в моделировании и макетировании.
2. Назовите основные приемы в макетировании и моделировании.
3. Какие бывают способы соединения объемов.
4. Расскажите о композиционных закономерностях и пропорциях соотношения.
5. Что вы знаете о цвете в макетировании и моделировании.
6. Дайте определение понятию ритм. Соразмерность целого и деталей.
7. Назовите основные приемы масштабирования.
8. Расскажите об основных приемах моделирования
9. Приведите примеры применение макетирования и моделирования.
10. Какие материалы и инструменты используются для макетирования и моделирования.
11. Расскажите о технике безопасности на занятиях.
12. Назовите основные приемы в макетировании и моделировании.
13. Какие вы знаете способы соединения объемов.
14. Что вы можете рассказать о макетных материалах и их применении.
15. Какие макетные материалы, обладающие переменными конструкционными свойствами, вы знаете.
16. Перечислите категории и свойства композиции. Средства исполнения.
17. Расскажите о разработке композиции из макетных материалов.
18. Какие эскизы малых форм, развертки малых форм, макеты малых форм, составление композиции из малых форм вам известных.
19. Что такое объемное моделирование. Объемы из линий.
20. Какие свойства разработки кулисных, трансформируемых поверхностей вы знаете.
21. Назовите способы организации плоскости. Метрический повтор и ритм.
Законы и способы формирования.
22. Что вы знаете о закономерностях конструктивных линий и макетировании объемной формы из плоских элементов.
23. Какие основные и вспомогательные материалы, применяемые в макетировании, вы знаете. Изготовление эскизных и учебных макетов.

24. Назовите приемы формообразования объема различными материалами.
25. Расскажите о разработке сложной объемной композиции из отдельных плоскостей с использованием различных материалов макетирования.
26. Приведите примеры перевода графического изображения в макетную форму.
27. Как осуществляется разработка композиции с различными свойствами. Стилизация. Выделение акцентов композиции.
28. Пример создания объемной композиции по средствам плоских форм.
29. Расскажите о моделировании сложных многогранников.
30. Назовите модели деталей сложных форм, подробные развертки и чертежи сложных многогранников. Макеты сложных многогранников.
31. Как осуществляется объемное моделирование средовых объектов и их элементов.
32. Что вы знаете о использовании технических навыков и приемов макетирования.
33. Приведите пример применения разнообразных скульптурных техник и создание целостной композиции из отдельных деталей.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

1. Расскажите какой основной инструмент используется студентами на макетировании?
2. Расскажите какой 3d редактор студенты используют для подготовки чертежей разверток объектов по макетированию?
3. Расскажите какой клей лучше использовать студентам для работы с бумагой на макетировании?
4. Расскажите из какого материала нужно использовать линейки на макетировании?
5. Как называется вспомогательный элемент на развертке, на который надо наносить клей для удобства склейки макета.
6. Расскажите, что нужно подложить под бумагу при вырезании деталей?
7. Какие единицы измерения студенты должны использовать при работе над

чертежами по макетированию?

8. Как называется соотношение реальных размеров к размерам на чертеже?
9. Какое количество деталей необходимо для создания развертки цилиндра?
10. Расскажите какую клеевую основу нужно использовать при оклейке пенокартона и гофрокартона цветной бумагой?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. При макетирование студенты используют различные инструменты такие как: линейки, циркули, транспортиры, макетные коврики, карандаши, ластики, специальные клеи, но основным инструментом для студента служит макетный нож. От качества и удобства данного инструмента зависят результаты выполняемых работ.
2. Существует множество трехмерных редакторов, но на начальной стадии обучения студентов, самым доступным и интуитивно понятным редактором является Google SketchUp, позволяющий студентам без особой подготовки научиться быстро создавать трехмерные модели а затем подготавливать развертки для дальнейшего макетирования.
3. При наличии огромного ассортимента клеев, ПВА остается уже множество лет самым эффективным клеем при работе с бумагой.
4. При подготовке деталей перед склейкой, студентам необходимо вырезать данные детали из бумаги, для этого нужен макетный нож и линейка. Если студент использует пластиковую или деревянную линейку, то при работе с макетным ножом данные линейки получают значительные повреждения и не пригодны в дальнейшем к использованию. Также есть вероятность нанести себе травму, так как макетный нож может легко соскользнуть с деревянной или пластиковой линеек.
5. При подготовки разверток для дальнейшего макетирования, студент должен продумать сборку макета и заранее подготовить вспомогательные клапаны для упрощения работы. Вспомогательные клапаны – это, дополнительные детали на которые наносится клей для сборки объекта.
6. При макетировании, студент постоянно что-то вырезает и если под бумагу ничего не подкладывать, то стол получит повреждения, так же при этом лезвие макетного ножа быстро тупится, что сказывается негативно на качестве работы. Для более профессионального выполнения работы нужно использовать защитный самовосстанавливающийся макетный коврик.

7. При макетировании студенты постоянно делают замеры и переносят размеры деталей на бумагу. При использовании единиц измерения миллиметры, студенты добиваются более точного результата.
8. Масштаб - важнейшие средство архитектурной композиции, средство достижения художественной выразительности проектируемых объектов. На протяжении все своей профессиональной деятельности студенты будут использовать масштабирование, поэтому соотношение реальных размеров к размерам на чертеже очень важный аспект в деятельности будущих специалистов.
9. При макетирование цилиндра, необходимо четыре детали – две окружности – основания цилиндра, боковая поверхность цилиндра и дополнительный клапан.
10. При изготовлении габаритных макетов, студентам приходится обклеивать большие плоскости пенакартона, при использовании клея бумага деформируется либо приклеивается не равномерно, чтобы этого избежать нужно использовать двухсторонний скотч.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Расскажите какой основной инструмент используется студентами на макетировании?

a) Макетный нож
b) Ножницы
c) Кусачки

2. Расскажите какой 3d редактор студенты используют для подготовки чертежей разверток объектов по макетированию?

a) 3d Max
b) SketchUp
c) Blender

3. Расскажите какой клей лучше использовать студентам для работы с бумагой на макетировании?

a) ПВА

b) Момент резиновый
c) Суперклей

4. Расскажите из какого материала нужно использовать линейки на макетировании?

a) Пластик
b) Металл
c) Дерево

5. Как называется вспомогательный элемент на развертке, на который надо наносить клей для удобства склейки макета.

a) Полоска
b) Бортик
c) Клапан

6. Расскажите, что нужно подложить под бумагу при вырезании деталей?

a) Пластик
b) Дополнительный лист
c) Макетный коврик

7. Какие единицы измерения студенты должны использовать при работе над чертежами по макетированию?

a) Метры
b) Миллиметры
c) Дюймы

8. Как называется соотношение реальных размеров к размерам на чертеже?

a) Масштаб
b) Соразмерность
c) Пропорция

9. Какое количество деталей необходимо для создания развертки цилиндра?

a) 2
b) 4
c) 6

10. Расскажите какую клеевую основу нужно использовать при оклейке пенокартона и гофрокартона цветной бумагой?

a) Резиновый клей
b) Двухсторонний скотч
c) Канцелярский клей

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а) 2-в) 3-а) 4-в) 5-с) 6-с) 7-в) 8-а) 9-в) 10-в)

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.06 «Основы средовой композиции»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Рузова Е.И.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 14	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиапродукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 14	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.	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.	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 на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований.	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 на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований.
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.	Базовые умения и способности к разработке дизайн-проекта, основанных на световом шоу, графики и инсталляции для различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей.	Основные умения и способности к разработке дизайн-проекта, основанных на световом шоу, графики и инсталляции для различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей.	Все основные умения к разработке дизайн-проекта, основанных на световом шоу, графики и инсталляции для различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей.

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

Раздел 1. Изучение основ композиции на основе графических упражнений.
Тема 1. Метрическая закономерность. Организация композиции на основе метрического повтора.

1. Создать проработанные эскизы (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, …
2. Проявить метрическую закономерность в изобразительных средствах и графических приемах.
3. Отработать графические приемы подачи упражнения с выявлением метрической закономерности – линейная штриховка, заливка черной тушью.
4. В создании композиции использовать стилизованные фрагменты предметно-пространственной среды.
5. На листе формата А3 организовать композицию на основе метрических повторов (чистовой вариант).

Тема 2. Ритм. Организация композиции на основе ритмических структур.

1. Создать проработанные эскизы (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, …
2. Проявить ритмическую закономерность в изобразительных средствах и графических приемах.
3. Отработать графические приемы подачи упражнения с выявлением ритмической закономерности – линейная штриховка, заливка черной тушью.
4. В создании композиции использовать стилизованные фрагменты предметно-пространственной среды.
5. На листе формата А3 организовать композицию на основе ритмических структур (чистовой вариант).

Тема 3. Контраст. Организация композиции на основе смысловых контрастных отношений с выявлением тоновых, размерных, пропорциональных и т.п. различий.

1. Создать проработанные эскизы (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, …
2. Максимально уменьшить степень насыщенности композиционными элементами для достижения наибольшей выразительности композиции.
3. Отработать графические приемы подачи упражнения – линейная штриховка, заливка черной тушью.
4. В создании композиции использовать стилизованные фрагменты предметно-пространственной среды.
5. На листе формата А3 организовать композицию на основе контрастных отношений (чистовой вариант).

Тема 4. Нюанс. Организация нюансного ряда на основе стилизованного изображения элементов предметно-пространственной среды.

1. Создать проработанные эскизы (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, …

2. Организовать нюансный ряд на основе стилизованного изображения элементов предметно-пространственной среды.

3. В организации ряда использовать от пяти до семи последовательных нюансных изменений.

4. С помощью нюансных различий показать, как последовательно изменяется состояние предмета, происходит постепенное превращение, эволюция формы.

5. Отработать графические приемы подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черной тушью.

6. Создать короткий видеоролик на основе технологии GIF-анимации.

Тема 5. Организация композиции с выявлением нюансного изменения.

1. Создать проработанные эскизы (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, …

2. Организовать композицию на основе нюансного изменения одного из композиционных элементов.

3. В создании композиции использовать стилизованные фрагменты предметно-пространственной среды.

4. Максимально уменьшить степень насыщенности композиционными элементами для достижения наибольшей выразительности композиции.

5. Отработать графические приемы подачи упражнения – линейная штриховка, заливка черной тушью.

Тема 6. Свет и освещенность. Организация композиции с введением условного источника освещения.

1. Создать проработанные эскизы (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, …

2. Организовать композицию с использованием стилизованного изображения источников света: настольной лампы, уличного фонаря, театральных прожекторов, автомобильных фар и т.д.

3. Использовать в работе принцип контраста.

4. Применить знания о средствах гармонизации, приобретенные в процессе изучения курса «Основы средовой композиции».

5. Отработать графические приемы подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

Тема 7. Поиск образа. Организация серии композиций с выявлением образного начала на темы «Сдвиг», «Изгиб», «Разрыв», «Растяжение».

1. Создать проработанные эскизы (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, …

2. Организовать тематически связанные друг с другом композиции, создающие и выявляющие образ Сдвига, Изгиба, Разрыва и Растяжения.

3. Расположить композиции на двух листах формата А3 (4 - по две на листе) с подписями, согласно заданию, «Сдвиг», «Изгиб», «Разрыв», «Растяжение».

4. В создании композиций использовать стилизованные фрагменты предметно-пространственной среды.

5. Применить знания о средствах гармонизации, приобретенные в процессе изучения курса «Основы средовой композиции».

6. Отработать графические приемы подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом.

Тема 8. Масштаб и масштабность. Организация композиций на тему «Предмет в среде».

1. Выбрать предмет из современной или исторической среды.

2. Создать проработанные эскизы (не менее 3-х) на листах формата А4 в любом графическом материале – черный карандаш, фломастер, маркер, …

3. На трех листах формата А3 создать стилизованное изображение предмета в 3-х пространственных ситуациях: «Предмет», «Предмет в натюрморте», «Предмет

4. в среде».

5. На каждом из 3-х этапов работы выявить различие в трактовке формы и структуры предмета в зависимости от масштаба видения.

6. На каждом из 3-х этапов работы подчеркнуть различия в трактовке глубины пространства.

7. Отработать графические приемы подачи упражнения – линейная штриховка, ритмические линейные ряды, заливка черным цветом, заливка полутоновым цветом.

8. Создать короткий видеоролик на основе технологии GIF-анимации на основе последовательного чередования 3-х графических изображений: «Предмет», «Предмет в натюрморте», «Предмет в среде».

<u>Раздел 2. Изучение основ композиции на основе макетирования.</u>

Тема 9. Фронтальная композиция. Создание рельефа.

Темы по выбору «Индустриальная среда», «Телестудия».

1. Выполнить предварительные образные плоскостные графические эскизы (не менее 2-х) на листах формата А4 в любом графическом материале.

2. На вертикальной плоскости формата А3 создать рельеф с максимальной высотой (вылетом передней поверхности) до 1,5 см.

3. Использовать от трех до пяти пространственных планов: передний, имеющий максимальную детализацию, два–три промежуточных и наиболее обобщенный задний.

4. Для достижения цельности композиции задание предлагается выполнить в одном из ахроматических цветов – в одном из светлых оттенков серого.

5. Сделать последовательную поэтапную фотосъемку сборки бумажного рельефа с помощью штатива (или приспособления для закрепления фотокамеры в одном положении). Фотосъемку необходимо выполнять по мере сборки деталей рельефа от плоских на заднем плане до выпуклых на переднем. Фотосъемка проводится с одной точки – фронтально.

6. На основе выполненных фото создать анимацию сборки рельефа в технологии стоп-моушен (stop motion).

7. Создать анимацию линейной графики, имитирующую движение деталей рельефа, с графическими эффектами.
8. Создать визуальные световые эффекты на бумажном рельефе с помощью цветных ламп освещения с последующей фотосъемкой.
9. Ввести звуковую дорожку с выявлением ритма звукового сопровождения видеоролика и соответствия ритму визуального кадра.

Тема 10. Бумагопластика. Фронтальная композиция с метроритмическими членениями поверхности.

1. Выполнить копии упражнений по выданным чертежам на основе методов бумагопластики (белая бумага – ватман) - «Метро-ритмический арочный тоннель», различные варианты сложения бумаги с метрическими повторами, и т.д. из единого листа ватмана форматов А4-А3, без склейки.
2. Создать серию фотографий (макросъемка) бумажных объектов, выполненных на предыдущем этапе работы, с цветной подсветкой. Выполнить фото с максимальным приближением к объекту, с иллюзией присутствия в архитектурном сооружении и городской среде.
3. Работа по фотографиям – ввести изображение условного эргонома (стилизованной фигуры человека) для искажения масштаба объекта, иллюзии присутствия человека в масштабе фрагмента архитектурного сооружения в городской среде.
4. Создать короткий видеоролик на основе технологии gif-анимации со звуковым рядом, усиливающим видеоконтент.

Тема 11. Объемная композиция. Оптические иллюзии. Образная концепция.

1. Выполнить объемные макетные эскизы в масштабе с использованием различных немакетных материалов.
2. Использовать зеркальные поверхности для достижения визуальных эффектов иллюзии и искажения условного пространства.
3. Создать образную концепцию условной тематической среды (по выбору студента) в зеркальном объекте.
4. Выполнить макет на жестком основании формата 210х210 мм с помощью макетных и немакетных материалов, деталей различного происхождения.
5. Выполнить видеосъемку зеркального объекта.
6. Выполнить монтаж видеоряда со звуковым сопровождением, усиливающим видеоконтент.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

1. Какие основные элементы композиции в дизайне вы знаете?

2. Какие основные принципы композиции изображения существуют в дизайне?
3. Что такое модульная сетка и как она используется в дизайне?
4. Что такое гармония форм и как она достигается в дизайне?
5. Что такое композиционный центр? Приведите примеры для двухмерных и трехмерных композиций.
6. Расскажите о различиях статичной и динамичной композиции.
7. Опишите принципы симметрии и асимметрии в композиции.
8. Расскажите об образности как принципе организации композиции.
9. Перечислите этапы образного сценария в создании мультимедийных объектов?
10. Какие виды композиции от плоскостных до пространственных вы знаете?

1. Основные элементы композиции в дизайне — это точка, линия, форма, текстура, цвет, тон, объем и пространство.

2. Основные принципы композиции изображения в дизайне — это баланс, ритм, пропорции, акцент, движение и единство.

3. Модульная сетка — это система организации объектов на плоскости и в объеме, основанная на колонках, рядах и отступах между ними. Модульная сетка помогает организовать пространство, подчиняет элементы определенной закономерности и делает дизайн более эстетичным. Модульная сетка состоит из прямоугольников с заданной шириной и высотой.

4. Гармония форм — это согласованное сочетание элементов композиции. Она достигается через баланс, контраст, повторение и единство.

5. Композиционный центр служит для сосредоточения внимания зрителя на деталях композиции. В композиционном центре, как правило, находится основное смысловое ядро произведения. Композиционный центр и геометрический центр композиции могут не совпадать. Композиционных центров в композиции может быть несколько, в то время как геометрический центр один. Композиционный центр может быть выделен: контрастом света и тени; контрастом цвета; размером; формой.

6. Статика и динамика характеризуются состоянием покоя и движения. Статичность обусловлена устойчивостью формы. Статичная композиция хорошо уравновешена, имеет выраженный композиционный центр, в частных случаях симметрична. В противоположность статике динамическое начало в композиции имеет явную направленность, стремление к развитию по диагонали, горизонтали или вертикали, к центру, по спирали.

7. Симметрии принадлежит роль организующего начала, когда порядок складывается в совершенную форму в результате определенного повторения, тождественного отображения левого в правом, верхнего в нижнем и т.д. В такой композиции одинаковые элементы располагаются симметрично относительно главной оси – оси симметрии. Симметричную композицию легче уравновесить,

сбалансированность ее частей имеет более очевидный характер. Симметрия облегчает процесс восприятия формы, раскрытие гармонии симметричной композиции происходит почти всегда мгновенно.
Асимметрия это – отсутствие или нарушение симметрии, когда более значительные отклонения превращают форму в асимметричную. Задача по организации многоэлементных композиций со сложной объемно-пространственной структурой является наиболее трудной, так как отдельные части такой композиции могут иметь свои, частные оси симметрии.

8. Путь к созданию образа для каждого художника индивидуален, любой творец обладает собственными «секретами» самостоятельной творческой «кухни», выражая в художественном произведении свое личностное отношение к предмету, явлению или пространству. Процесс создания образа органично связан с ассоциативным мышлением. Выстраивание ассоциативного ряда побуждает автора к рождению уникального образа. И наоборот, художественный образ вызывает у зрителя гамму неповторимых ассоциаций.

9. Этапы образного сценария в создании мультимедийных объектов подчиняются классической структуре: вводная часть, завязка, основное развитие действия, кульминация, развязка и окончание. Каждый названный элемент в структуре композиции имеет своё определённое функциональное назначение.

10. **Фронтальная композиция** характеризуется одновременным развитием по двум фронтальным координатам – вертикали и горизонтали и отличается сравнительно небольшой глубинной характеристикой. Восприятие ее зрителем происходит спереди, с фасада. Отличие фронтальной от других видов композиции состоит в том, что поверхности всех элементов, включенных в композиционное построение, образуют единый фронт.

    Объемная композиция – композиция трехмерная т.е. измеряемая по горизонтали, вертикали и глубине. Сложность создания объемной композиции заключается в достижении ее относительно равномерного развития по трем координатам в пространстве и одинаковой выразительности при движении вокруг нее.

    Для **пространственной композиции** характерна взаимозависимость объемно-пространственных элементов (объемов, их комплексов, пространств между ними), расположенных по трем координатам – длине, ширине и глубине. Основным признаком такой композиции является доминирующая роль пространства, образованного взаимным расположением объемных элементов в определенном логическом порядке. Восприятие ее происходит при движении зрителя в глубину. В пространственной композиции сочетаются все качества и закономерности построения и формообразования трех видов композиции: фронтальной, объемной, глубинно-пространственной.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие существуют средства построения композиции?
   а) форма, линия, цвет, текстура, пропорции
   б) квадрат, круг, прямоугольник, треугольник
   в) растр и штрих

2. Модульная сетка в дизайне это:
   а) система организации объектов, основанная на колонках, рядах и отступах между ними
   б) система расстояний и отступов, которые делят объект на модули
   в) оба варианта верны

3. Что такое стилизация в композиции:
   а) имитация художественного произведения с помощью средств композиции
   б) имитация художественного стиля, характерного для какого-либо автора, жанра, течения, для искусства и культуры определенной социальной среды, народности, эпохи
   в) эстетическая работа над композицией

4. За счет чего достигается статика или динамика в композиции?
   а) баланс горизонталей и вертикалей
   б) размер элементов композиции
   в) оба варианта верны

5. Что такое симметрия в композиции?
   а) равновесие визуальных объектов
   б) два одинаковых объекта
   в) одинаковый цвет объектов

6. Как называется один из главных принципов композиции?
   а) принцип гармонии
   б) принцип соподчиненности по массе
   в) принцип изменения

7. Акцент в композиции это:
   а) различие между элементами композиции
   б) цветовое отделение одного элемента композиции от другого
   в) выделение части композиции, изображения, объекта с целью изменения расстановки приоритетов, придания большей смысловой важности, большего значения.

8. Ритм в композиции это:
   а) чередование каких-либо элементов в определенной последовательности
   б) орнамент
   в) свойство элемента композиции

9. Какое из перечисленных понятий определяет характер поверхности предмета, свойства материала, из которого он состоит, и способ его обработки?
   а) рельеф
   б) фактура
   в) абрис

10. Нюанс в композиции это:
    а) полярность, противоположность, большая разность элементов
    б) незначительная разность, различия в цветовых отношениях, качестве, состоянии элементов
    в) схожесть элементов

Правильные ответы на тесты:
1а, 2б, 3б, 4а, 5а, 6а, 7в, 8а, 9б, 10б

ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности

1. Расскажите о понятии композиция как организующем принципе проектирования.
2. Перечислите и раскройте смысл нескольких основных средств гармонизации композиции в дизайне.
3. Приведите примеры контрастных сочетаний в композиции.
4. Какова роль света и освещения в организации композиции?
5. Что является мерилом в определении масштаба предметов и масштабности среды?
6. Опишите основные особенности работы с композицией на основе бумагопластики. Какие приемы работы с бумагопластикой могут быть введены в проектирование мультимедиа среды?
7. Какова роль объемной композиции в пространственном окружении?
8. Расскажите о понятии инсталляции и ее роли в современном дизайне.
9. Приведите примеры метрического повтора в разных видах искусства.
10. Что такое фактура и как она используется в композиции?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В любом виде искусства ключевую роль играет правильное расположение элементов произведения, позволяющее наиболее точно передать идею этого произведения. То есть выделить ключевые сюжетные линии, передать необходимое настроение и соблюсти при этом гармонию. Композиция (от латинского compositio) и является соединением (сочетанием) этих элементов в единое целое.

2. Метрический повтор, ритм, контраст.
   Одним из основных законов композиции является ритм. Простейшее проявление ритма – **метрический повтор**, или **метр** – монотонное чередование одного и того же одноразмерного элемента с равными интервалами, бесконечная его повторяемость.
   Ритм как композиционное средство характеризуется закономерным повторением и чередованием соразмерных элементов. Простой ритм основывается на повторении одной и той же формы, более сложный ритмический рисунок может быть основан на повторении групп форм. Сложные ритмические ряды образуются в ряде случаев путем сочетания нескольких простых рядов, а также могут возникнуть при наложении двух метрических рядов с различным числом элементов и т.д. Количество комбинаций и их разнообразие бесконечны. В организации ритмического ряда особая роль принадлежит интервалу. Оперируя величиной интервала, можно создавать сложные, выразительно активные ритмические структуры. Ритмический строй, в отличие от метрического, всегда подвижен, в нем заложено динамическое начало.
   Контраст – это резкое различие признаков элементов композиции. Контраст проявляется на стыке противоположностей, контрастная композиция всегда обладает активным визуальным воздействием на зрителя.

3. Простейшими примерами контрастных сочетаний являются пары признаков: светлое – темное, гладкое – шероховатое, горизонталь – вертикаль, плоскость – объем. Примеры контрастов могут быть и более сложными, когда различие проявляется сразу в нескольких качествах: большой, черный, круглый – маленький, белый, треугольный и т.д. Для дизайнера важно усвоение более сложного понятия – «смыслового контраста». Например: город – деревня, настоящее – прошлое, красота – уродство.

4. Свет – закон гармонизации, объединяющий все элементы композиции, соподчиняющий их в зависимости от источника освещения, выявляющий объемность и влияющий на светотеневую моделировку формы. Состояние предметно-пространственной среды может сильно меняться в зависимости от времени суток, интенсивности освещения, положения источника света. Грамотный выбор освещения придает необыкновенное своеобразие любой среде. Интенсивность освещения также влияет на глубину пространства: изменяя световые параметры, можно добиться иллюзии расширения или сужения глубинных рамок. Освещение в среде – это активное средство пространственной организации, интенсивно влияющее на пластическое формообразование.

5. Одним из средств, направленных на достижение гармоничности композиции, является определение правильной масштабности. В обычном смысле масштаб устанавливает соотношение размеров реального и изображаемого объекта и выражается в числах – 1:1, 1:2, 1:10 и т.д. Понятия масштаба и масштабности используют для характеристики соразмерности или относительного соответствия размеров и формы предмета, целого и отдельных его частей, а также предмета и

человека. С древнейших времен человек выступал мерилом всех вещей. Формируя материальную среду, человек создавал и создает предметы, изделия, архитектурные и инженерные сооружения, соразмерные самому себе, соотносимые с размерами человека.

6. Бумагопластика – вид искусства, где автор на основе художественного моделирования создает трехмерные объемные композиции из бумаги за счет ее тектонических свойств – пластичности и способности сохранять заданный объем и держать изначально заданную форму. В дальнейшей проектной практике в части макетирования студенты могут гораздо свободнее и увереннее применять знания и навыки работы с бумагой, например, при создании макетов для архитектурного мэппинга.

7. Существование объема, некой условно замкнутой поверхности, невозможно без взаимодействия с пространством, как внутренним, так и внешним, непосредственно соприкасающимся с объемными формами. В таком виде композиции концентрация единичного объема или объемов, их масс, преобладает над окружающим пространством. На гармоничность построения объемной композиции влияет увеличение числа объемных элементов, участвующих в композиционном решении, выбор вида их взаимодействия – примыкание, взаимопроникновение и т.д., определение степени массивности каждого из них, выявление композиционного центра. В создании объемной композиции действуют те же законы гармонизации, что и в работе над плоскостной композицией. Окружающая среда, находясь в определенном соподчинении с объемным комплексом, в контрастном противопоставлении или ритмической зависимости с ним, может способствовать выразительности объемной композиции. Объемный комплекс в целом в этом случае будет являться композиционным центром для окружающей пространственной среды.

8. Инсталляция – это объект арт-дизайна, явление концептуального искусства, активно вторгающееся как в экспозиционную среду, так и в современную среду города. Трехмерность инсталляции обусловливает организацию пространства, в котором ярко иллюстрируются индивидуальные черты творческой личности. Из обычных вещей художник создает необычные объемно-пространственные комбинации, придавая им новые смысловые оттенки. В инсталляции предметы утрачивают свою утилитарную функцию и приобретают символическое звучание в новом образном контексте с помощью неординарных композиционных решений. В работе над инсталляцией художник реализует не только традиционную задачу выразительной организации пространства, но вносит в визуальное искусство категории, ему обычно недоступные, — повествовательность, временную длительность, событийность. В дизайне мультимедиа инсталляции создаются с помощью цифровых приемов на основе мультимедиа технологий.

9. В декоративно-прикладном искусстве на основе метрического повтора выстраиваются различные виды орнаментов и раппортов. Характерна тема «метра» и для изделий промышленного дизайна – функциональных прорезей, шкал

технических приборов, конструктивных опор, деталей крепежа, расположения клавиш и кнопок. В архитектуре с помощью метрического порядка образуются архитектурные членения и детали: колоннады классических построек, бесконечные ряды окон и балконов современных жилых и промышленных построек, фрагменты ограждений и решеток. Метрические законы проявляются в интерьерной и экстерьерной предметно-пространственной среде – в повторах лестничных маршей, фонарей, турникетов в метро, в расстановке мебели в общественных помещениях, и т.д. Метрический повтор явно проявляется в чередовании линейных объектов в цифровой графике.

10. Фактура определяется характером поверхности материала и способом его обработки. В изобразительных искусствах и архитектуре выразительность фактуры зависит не только от визуальных, но и от тактильных ощущений. Фактурная характеристика осязаема. Это можно почувствовать, прикоснувшись рукой к фактурированной поверхности – фактура ощущается как минимальный выпуклый рельеф. Фактура проявляет отдельные элементы произведения, способствует их наиболее яркому эстетическому звучанию. Особенную значимость фактура приобретает в работе над объемной композицией, где важны художественно-выразительные свойства каждого материала.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Композиция это –
а) структура любого художественного произведения
б) закономерное чередование элементов
в) условное обозначение объектов

2. Какое свойство композиции является основным в композиционной деятельности?
а) пропорциональности
б) единства и целостности
в) равновесия

3. Какой закон гармонизации вносит в композицию динамическое начало?
а) метрический повтор
б) ритм
в) контраст

4. Какой закон гармонизации объединяет все элементы объемно-пространственной композиции?
а) свет
б) нюанс
в) ритм

5. В чем состоит отличие фронтальной композиции от других видов?
а) доминирующая роль пространства
б) восприятие фронтальной композиции зрителем происходит спереди, с фасада

в) поверхности всех элементов, включенных в композиционное построение, образуют единый фронт

6. В основе определения масштаба объекта содержится
а) размерность относительно окружающего пространства
б) размерность относительно других объектов
в) размерность относительно человека

7. Бумагопластика – это
а) вид искусства работы с трехмерными объемами из бумаги
б) вид коллажной техники
в) сочетание работы с бумагой и пластиком

8. К объемным композициям относятся
а) рельефные изображения
б) малые архитектурные формы
в) архитектурные фасады

9. Что может являться наиболее значимым композиционным центром для окружающей глубинно-пространственной среды?
а) единичные объекты
б) линейно расставленные объекты
в) объемный комплекс

10. Каков первоначальный этап в работе над композицией?
а) проектный этап
б) эскизный этап
в) этап создания макета

Правильные ответы на тесты:
1а, 2б, 3б, 4а, 5б,в, 6в, 7а, 8б, 9в, 10б

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.01.01 «Ивент-дизайн»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Козловский П.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1-Тема 14.	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.	Не предусмотрены	Тема 1-Тема 14.	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Знание основных принципов и системного представления о предмете, понятийном аппарате, подходах и практиках, которые представлены в современном знании о видах публичных мероприятиях, которые носят развлекательный и/или рекламный характер	Способность решать типовые задачи профессиональной деятельности на основе современных мультимедийных технологий, необходимых для проектирования публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер	Способность решать типовые и творческие задачи профессиональной деятельности на основе современных мультимедийных технологий, необходимых для проектирования публичных мероприятий, которые носят развлекательный и/или рекламный характер
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Способность использовать мульти-медийные технологии применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий создавать авторскую концепцию публичных мероприятий на заданную тему под руководством преподавателя или наставника	Умение создавать авторскую концепцию публичных мероприятий на заданную тему самостоятельно с использованием мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий создавать композиции на заданную тему	Готовность создавать авторскую концепцию публичных мероприятий на любую тему, в том числе объемно-пространственных композиций с исполь-зованием мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий создавать композиции на заданную тему

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тест

1. Что такое "брендинг" в ивент-дизайне?
a) Процесс создания уникального стиля и визуальной концепции для мероприятия
b) Процесс выбора подходящей локации для проведения мероприятия
c) Процесс выбора цветовой гаммы для мероприятия

2. Какой из этих элементов необходим для создания эффектной подсветки на мероприятии?
a) Система освещения
b) Светильники
c) Естественное освещение

3. Что такое "концепт-борд" в ивент-дизайне?
a) Концепция в которой отображены все элементы визуальной концепции мероприятия
b) Доска, на которой отображены все планы и расписания мероприятия
c) Меню где отображены все кулинарные блюда, предлагаемые на мероприятии

4. Какой из этих элементов является ключевым для создания тематического мероприятия?
a) Цветовая гамма
b) Музыкальное сопровождение
c) Костюмы участников

5. Что такое "экспозиция" в ивент-дизайне?
a) Презентация продуктов или услуг на мероприятии
b) Показательная программа на мероприятии
c) Организация пространства и элементов декора на мероприятии

6. Какой из этих элементов необходим для создания digital-эффекта на мероприятии?
a) Спецэффекты
b) Фонтаны
c) Цветовые переходы

7. Что такое "фотозона" в ивент-дизайне?
a) Зона, предназначенная для фотосессий гостей на мероприятии
b) Зона, предназначенная для проведения презентаций и выступлений на мероприятии
c) Зона, предназначенная для проведения кулинарных мастер-классов на мероприятии

8. Какой из этих элементов является ключевым при выборе локации для мероприятия?
a) Вместимость помещения
b) Наличие парковки
c) Близость к общественному транспорту

9. Что такое "зонирование" в ивент-дизайне?
a) Разделение локации на несколько зон с разными функциональными назначениями
b) Разделение гостей на группы для проведения конкурсов и игр на мероприятии
c) Разделение мероприятия на несколько дней с разными тематическими направлениями

10. Какой из этих элементов является ключевым для создания уютной атмосферы на мероприятии?
a) Система освещения
b) Музыкальное сопровождение
c) Оборудованные лаунж зоны

Ответы: 1. a; 2. a; 3. a; 4. a; 5. c; 6. a; 7. a; 8. a; 9. a; 10. c

Контрольные задания

Раздел 1. Общие положения. Место и роль ивент- маркетинга в общей рекламной кампании.

Задание 1. Структура, виды рекламы и рекламных агентств. Определения - Реклама, Маркетинг, PR.
Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы.

Задание 2. Понятия Бренд и Продукт. Каналы продвижения на рынке и роль специальных мероприятий.
Знать разницу между понятиями Бренд и Продукт. Их различия. Характеристики Бренда и Определение Продукта. Различать специфические особенности того или иного вида мероприятия и выбирать определенный тип в зависимости от маркетинговой цели.
Владеть навыками обоснования проектных предложений в русле эстетического восприятия той или иной целевой аудитории.

Задание 3. Креативный Бриф.
Задачи Брифа. Структура Брифа. Требования к Брифу. Последовательность работы над Брифом.
Отбор проектного материала в качестве формально-образных аналогов.
Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы, выставки по тематике проектирования и сопредельным областям (градостроение, архитектура).

Задание 4. Структура агентства. Ответственности различных подразделений и их взаимоотношения.
Знать основные основные виды, направления и инструменты рекламных кампаний. Место и роль ивент-маркетинга. Уметь обосновывать применение инструментов ивент-маркетинга для решения поставленной задачи. Владеть специальной терминологией, навыками анализа и интерпретации полученной информации. Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы.

Раздел 2. Структура Ивента.
Задание 1. Структура Ивента.
О современных методах и принципах формирования ивентов в различных средах. Раскрывается роль, приемы и цели средств проектирования ивент-среды.
Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы, выставки по тематике проектирования и сопредельным областям (градостроение, архитектура, сценография, дизайн мультимедиа и т.д…).

Задание 2. Выбор пространства для проведения мероприятия в зависимости от его цели.
На примере конкретного проекта знать современные технические и эстетические достижения в области оформления мероприятия и примеры из мирового опыта
Уметь критически оценивать опыт российского и мирового ивент-дизайна, выявлять достоинства и недостатки.
Владеть навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний.

Задание 3. Сценарный план мероприятия.
На примере конкретного проекта создать нать основной набор технических средств необходимых для создания определенного «настроения» мероприятия.
Уметь использовать художественные и технические навыки на этапе создания проектной презентации, выбирая наиболее убедительные методы её иллюстрирования.

Задание 4. Театрализация, как инструмент донесения заданной информации до зрителя.
На примере конкретного проекта создание сценарного плана мероприятия с последовательным, повременным использованием того или иного технического средства.

Задание 5. Наполнение мероприятия, контент.
Зная специфику средового дизайна, особенности влияния различных факторов на проектирование средовых объектов и систем различного функционального назначения в

рамках проводимого мероприятия подобрать необходимые и достаточные технические средства для достижения поставленной задачи.
Использовать для этого навыкаи составления грамотного технического задания для разного вида узких специалистов принимающих участие в создании общей стилистики мероприятия.

Задание 6. Структура презентации предложения для клиента.
Зная структуру Креативного Брифа и значение употребляемых в нем определений, заполнять бриф и сформулировать концепцию мероприятия.
На основе исследования характеристики целевой аудитории четко поставить цели и задачи проводимого мероприятия.

Раздел 3. Конструкции, декорации, производственные материалы.
Задание 1. Основные элементы пространства мероприятия.
Знать виды и типы мероприятий. Различать B2B и B2C мероприятия по их целям и задачам.
Логично и развернуто выстраивать презентацию проекта, решая определенную в брифе задачу, внося информацию о современных трендах и стилях современного общества и использовать её в логике доказательной базы предложения.

Задание 2. Объемные конструкции, стенды и инсталляции.
Уметь обосновывать выбор того или иногда материала для производства элемента оформления исходя из условий его эксплуатации.
Владеть способностью гибкого подхода к решению задачи конструирования, исходя из неожиданного изменения обстоятельств (бюджет, погода, изменение масштаба мероприятия и т.д.).

Раздел 4. Инновационные технологии и современные мультимедиа
Задание 1. Инновационные и нестандартные конструктивные решения.
В создаваемом проекте обосновывать выбор того или иногда материала для производства элемента оформления исходя из условий его эксплуатации.
Владеть способностью гибкого подхода к решению задачи конструирования, исходя из неожиданного изменения обстоятельств (бюджет, погода, изменение масштаба мероприятия и т.д.).

Задание 2. Современные мультимедийные технологии
Знать последние мировые достижения в области конструирования и мультимедиа. Свойства и достоинства различного вида материалов для декорирования.
Знать каналы и методы анонсирования и «второй волны» в зависимости от целевой аудитории.
Выбрать адекватные выбранному стилю мероприятия элементы, включая художественное оформление, музыку, театральные и мультимедийные составляющие.

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. Определения - Реклама, Маркетинг, PR.
2. Структура рекламы.
3. Виды рекламы
4. Виды рекламных агентств
5. Понятия Бренд и Продукт.
6. Роль специальных мероприятий
7. Креативный Бриф. Задачи Брифа.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. «Реклама»- это форма маркетинговой коммуникации, использующаяся для продвижения или продажи продукта, услуги или идеи. Это платная форма неличного представления и продвижения товаров или услуг от имени идентифицированного спонсора. «Маркетинг» - это комплекс мероприятий, направленных на удовлетворение потребностей и желаний клиентов посредством создания, предложения и обмена товарами и услугами. Это процесс планирования и осуществления концепции, ценообразования, продвижения и распространения идей, товаров и услуг. «PR (Public Relations)»- это деятельность, направленная на создание и поддержание благоприятного отношения общественности к организации или её продуктам. PR включает в себя управление коммуникациями между организацией и её общественностью.
2. Структура рекламы включает в себя: Целевую аудиторию, Сообщение или контент, Каналы распространения, Частоту и время показов, Измерение эффективности
3. Виды рекламы: Традиционная реклама (печать, телевидение, радио), Диджитал-реклама (интернет, социальные сети), Внешняя реклама

(билборды, транспорт), Прямая реклама , (почтовая рассылка, телемаркетинг), Скрытая реклама (продукт-плейсмент)

4. Виды рекламных агентств : Полносервисные агентства: предоставляют полный спектр рекламных услуг, Креативные агентства: специализируются на разработке рекламных концепций и контента, Медийные агентства: занимаются планированием и покупкой рекламных мест, Диджитал агентства: фокусируются на онлайн-рекламе и продвижении в интернете.
5. «Бренд» - это совокупность ассоциаций и восприятия, которые потребители связывают с определенным продуктом, услугой или компанией. Бренд включает в себя логотип, название, дизайн, имидж и репутацию. «Продукт» - это конкретный товар или услуга, предлагаемая на рынке. Продукт имеет свои характеристики, функции и предназначение.
6. Роль специальных мероприятий заключается в создании уникального опыта для клиентов, укреплении взаимоотношений с ними, повышении осведомленности о бренде и увеличении продаж. Специальные мероприятия могут включать презентации, выставки, конференции, промо-акции и другие формы взаимодействия с аудиторией.
7. «Креативный Бриф» - это документ, содержащий ключевую информацию, необходимую для разработки рекламной кампании или проекта. «Задачи Брифа»: Определение целей и задач рекламной кампании, Описание целевой аудитории, Постановка задач для креативной команды, Определение ключевых сообщений и ценностей бренда.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Определите, что такое реклама и приведите ее основные виды.

- a) Продукт, брендинг, PR
- b) Форма маркетинговой коммуникации, печать, телевидение, интернет

- c) Продажа товаров, интернет, прямой маркетинг

2. Дайте определение маркетингу и PR.

- a) Удовлетворение потребностей клиентов, управление коммуникациями
- b) Создание товаров, повышение узнаваемости
- c) Продукт-плейсмент, создание имиджа

3. Объясните разницу между брендом и продуктом.

- a) Бренд – это конкретный товар, продукт – совокупность восприятия
- b) Продукт – это конкретный товар, бренд – совокупность ассоциаций и восприятия
- c) Бренд – это услуга, продукт – это имидж компании

4. Перечислите основные каналы продвижения на рынке.

- a) Реклама, PR, прямой маркетинг
- b) Прямой маркетинг, театрализация, сценарный план
- c) Внешняя реклама, пространственное зонирование, иммерсивный театр

5. Какие задачи выполняют специальные мероприятия в продвижении?

- a) Создание уникального опыта, укрепление взаимоотношений, повышение осведомленности
- b) Разработка сценарного плана, распределение бюджета
- c) Проведение презентаций, организация пространства

6. Что такое креативный бриф и какова его структура?

- a) Документ для разработки рекламной кампании, включает цели, аудиторию, ключевые сообщения
- b) План мероприятий, включает сценарий, декорации, визуализацию
- c) Презентация продукта, включает описание, целевую аудиторию, рекламные каналы

7. В чем разница между целью и задачей в рекламной акции?

- a) Цель – конечный результат, задача – конкретные действия для достижения цели

- b) Задача – конечный результат, цель – шаги к его достижению

- c) Цель и задача – это одно и то же

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. b) 2. a) 3. b) 4. a) 5. a) 6. a) 7. a)

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. Понятие "цель" и понятие "задача" в рекламной акции.
2. Выбор пространства для проведения мероприятия в зависимости от его цели
3. Сценарный план мероприятия. Его задачи, последовательность составления
4. Структура и зонирование пространства мероприятия
5. Понятие Key Visual.
6. Визуальная и литературная стилизация при проведении мероприятия
7. Театрализация ивента*
8. Понятие «Иммерсивный театр»

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Цель - это конечный результат, которого планируется достичь в результате рекламной акции (например, повышение узнаваемости бренда, увеличение продаж). Задача - это конкретные действия, которые необходимо выполнить для достижения поставленной цели (например,

разработка рекламного контента, размещение рекламы в определенных каналах).

2. Выбор пространства зависит от целей мероприятия. Например, для конференции подойдет зал с аудиторией, оборудованной для выступлений и презентаций. Для выставки потребуется просторное помещение с возможностью организации стендов. Для промо-акции нацеленной на взаимодействие с широкой аудиторией подойдет публичное пространство, такое как торговый центр или улица.
3. Сценарный план мероприятия - это подробный план проведения мероприятия, включающий временные рамки, последовательность действий и ответственных лиц. Задачи сценарного плана: Обеспечение четкой структуры мероприятия, Координация всех участников и организаторов. Последовательность составления сценарного плана: Определение целей мероприятия, Определение аудитории, Разработка концепции, Подготовка детального плана (расписание, задачи, ответственные), Утверждение плана, Осуществление плана, Оценка результатов.
4. Структура пространства* включает различные зоны, такие как: Входная зона (регистрация), Основная зона (сцена, места для сидения), Зона для общения и нетворкинга, Демонстрационные зоны (стенды, экспозиции), Зона отдыха. Зонирование пространства зависит от типа мероприятия и целей. Важно обеспечить удобство перемещения участников, доступ к необходимым ресурсам и комфортное пребывание в каждой зоне.
5. Key Visual - это основной визуальный элемент рекламной кампании, который используется для передачи ключевого сообщения и идентификации бренда. Это может быть изображение, графический элемент или иллюстрация, которая становится центральным элементом всех рекламных материалов.
6. Визуальная стилизация включает оформление пространства, дизайн декораций, использование фирменных цветов и элементов бренда.

Литературная стилизация включает создание текстов, сценариев и речей в стиле, соответствующем бренду и целям мероприятия. Важно, чтобы все материалы были последовательными и создавали единое впечатление.

7. Театрализация ивента - это использование театральных элементов в организации мероприятия для создания запоминающегося и эмоционального опыта. Это может включать в себя постановки, выступления актеров, использование сценических эффектов и интерактивных элементов.
8. Иммерсивный театр - это форма театрального искусства, в которой зрители становятся активными участниками действия, погружаясь в сюжет и взаимодействуя с актерами и сценой. Иммерсивные постановки часто проходят в необычных локациях и позволяют зрителям свободно перемещаться и исследовать пространство.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как зависит выбор пространства для мероприятия от его цели?

- a) Для конференции подходит зал, для выставки – просторное помещение
- b) В зависимости от бюджета и количества участников
- c) В зависимости от времени года и местоположения

2. Опишите задачи и последовательность составления сценарного плана.

- a) Определение целей, разработка концепции, подготовка детального плана
- b) Разработка декораций, выбор визуализации, распределение бюджета
- c) Составление сценария, определение ключевых визуальных элементов

3. Что такое Key Visual?

- a) Основной визуальный элемент рекламной кампании

- b) Основное сообщение рекламной кампании

- c) Ключевой элемент пространственного зонирования

4. В чем заключается визуальная и литературная стилизация при проведении мероприятия?

- a) Оформление пространства и создание текстов в стиле бренда

- b) Разработка рекламных материалов и сценариев

- c) Создание имиджа компании и презентаций

5. Объясните понятие "театрализация ивента".

- a) Использование театральных элементов для создания запоминающегося опыта

- b) Проведение мероприятия в театре

- c) Создание сценария для рекламной кампании

6. Дайте определение "иммерсивного театра".

- a) Форма театра, в которой зрители становятся активными участниками действия

- b) Театр, в котором используются проекции и спецэффекты

- c) Театр, в котором зрители смотрят представление в виртуальной реальности

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a) 2. a) 3. a) 4. a) 5. a) 6. a)

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1. В.ДВ.01.02 «Основы сценографии»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Козловский П.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 19	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна.	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 19	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Знание основных принципов композиционно-художественного моделирования, образного решения об основах сценографии, предмете, понятийном аппарате, подходах и практиках, которые представлены в современном знании о сценографии и визуальном оформлении спектакля	Способность решать типовые задачи и знать основные принципы композиционно-художественного моделирования, образного решения об основах сценографии профессиональной деятельности на основе современных мультимедийных технологий	Способность решать типовые задачи и знать основные принципы композиционно-художественного моделирования на основе современных мультимедийных технологий, необходимых для основ сценографии и с учетом основных требований и современных знаний о сценографии и визуальном оформлении спектакля
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Способность использовать мультимедийные технологии применительно к основам сценографии, создавать композиции и визуальное оформление спектакля на заданную тему под руководством преподавателя или наставника	Умение создавать композиции и визуальное оформление спектакля на заданную тему самостоятельно, на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, а также разрабатывать авторскую концепцию медиа контента и	Готовность создавать композиции и визуальное оформление спектакля на заданную тему самостоятельно, с использованием мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий создавать авторскую композиции и визуальное оформление спектакля на

			интерактивного дизайна мероприятий под руководством преподавателя или наставника	заданную тему под руководством преподавателя или наставника

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1 Исторические этапы зарождения и становления театрально-декорационного…..

1.. Сценография или театрально-декорационное искусство – особый вид художественного творчества.
2. Создание изобразительно-пластического образа спектакля.
3. Понятие театрального пространства.

Раздел 2 Техника сцены и приемы ее сценического оформления.

1. Основные конструктивные горизонтальные части современной сцены.
2. Одежда сцены – занавесы, кулисы, задники, падуги, боковины, горизонты.
3. Сценическое оборудование.
4. Сценическая машинерия.

Раздел 3. Технология художественного оформления спектакля.

1. Технология изготовления декораций в театральных мастерских.
2. Обязанности художников в театре.
3 Организационно-технологические периоды художественного оформления спектакля – подготовительный, репетиционный, выпускной.
4. Подбор декораций; создание декораций.
5. Технологические основы монтировочных репетиций.
6. Приемы смены декораций во время спектакля.
7. Проблемы сохранности художественного оформления спектакля в процессе его эксплуатации.

Раздел 4. Различные методы и приёмы композиционной организации сценического пространства в зависимости от вида и жанра зрелищных искусств.

1. Определение понятия «композиция». Композиция как упорядоченное соединение элементов.
2. Типы композиции.
3. Двухмерное пространство.
4.Трехмерное пространство.
5. Единая пластическая среда как образ мира.

Раздел 5. Проектирование сценического пространства пьесы.

1. Виды и выразительные средства современной сценографии.
2. Классическая драматургия (Примеры).
3. Функции художника как соавтора постановки.
4.Изготовление набросков, эскизов, костюмов, макетов.
5.Презентация.

Перечень вопросов для подготовки к зачету

1 Роль и значение декорационного решения тематического мероприятия социокультурной направленности.
2 Роль образ и атмосферы в смысловом решении постановки социокультурного мероприятия.
3 Основные виды композиций.
4 Театральное пространство и его связь с замыслом будущей социокультурной программы.
5 Цветовое решение театрализованного представления (на конкретном примере).
6 Взаимоотношения цвета и формы в декорационном решении.
7 Законы перспективного решения декораций.
8 Необходимость присутствия тех или иных предметов на сценическом пространстве, их местоположение (на конкретных примерах).
9 Динамика изменения в декорациях, предметах, формах, цвете при «движении» театрального
10 Устройство современной сцены-«коробки» и необходимое для проведения спектакля (театрализованного представления) оборудование.
11 Различные типы сценических пространств-площадок в их эволюционном развитии.
12 Необходимость различных технических установок на обычной современной сцене.
13 Характеристика современных технологий оснащения сцены.
14 Устройство штанкетного «хозяйства» сцены, работа занавеса.
15 Возможности различных сценических приспособлений для создания более полного художественного образа.
16 Основные приемы декорационного решения мероприятия.
17 Использование «жестких» и «мягких» декораций.
18 Одежда сцены и необходимость ее различных элементов.
19 Художественный образ мероприятия.
20 Взаимосвязь выбора выразительных средств сценографии с режиссерским замыслом постановки (на конкретном примере).

Дополнительный перечень вопросов для подготовки к зачету

1 Устройство театрального пространства.
2 Виды сцен.
3 Пульт управления сценической техникой.
4 Особенности работы машинистов сцены.
5 «Мягкая» и «жесткая» декорации.
6 Определение понятия «композиция».
7 Формальные принципы композиции.
8 Внутреннее единство композиции.
9 Доминанта и фокус композиции.
10 Статическая и динамическая уравновешенность.
11 Замкнутая композиция.

12 Открытая композиция.
13 Симметрия и ее роль в композиции.
14 Точечная композиция.
15 Линейно-ленточная композиция.
16 Объемная композиция.
17 Пространственная композиция.
18 Двухмерное пространство.
19 Трехмерное пространство.
20 Пустое и загруженное пространство.

Примерный перечень тем творческих работ

1 Составьте словарь терминов и понятий архитектурного устройства сцены.
2 Составьте словарь технического оборудования, способного влиять на художественное решение социально-культурной программы.
3 Выполните схему постановочного пространства какого-либо из известных вам залов учреждений культуры г. Москвы.
4 Выполните схему сценического пространства, которое вы хотели бы иметь для воплощения определенной художественной идеи тематического мероприятия.
5 Создайте макет подобного сценического пространства, используя при этом самые простые материалы – картон, бумагу.
6 Предложите по собственному замыслу аргументированный вариант планировки одежды сцены. Выполните в эскизе или макете применение мягких декораций.
7 Предложите по собственному замыслу аргументированный вариант планировки одежды сцены с использованием жестких конструкций.
8 Выполните макет смешанного типа декораций.
9 Представьте сценографическое решение будущего мероприятия.
10 Разработайте эскизы социально-культурной программы и обоснуйте идею и логику предлагаемого сценографического решения.
11 Представьте технологические планы и чертежи будущих декораций социально-культурной программы.
12 Изготовьте макет декорационного решения тематического мероприятия.
13. Виды визуального оформления спектакля на заданную тему.

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. Определения - Реклама, Маркетинг, PR.

2. Структура рекламы.
3. Виды рекламы
4. Виды рекламных агентств
5. Понятия Бренд и Продукт.
6. Роль специальных мероприятий
7. Креативный Бриф. Задачи Брифа.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. «Реклама»- это форма маркетинговой коммуникации, использующаяся для продвижения или продажи продукта, услуги или идеи. Это платная форма неличного представления и продвижения товаров или услуг от имени идентифицированного спонсора. «Маркетинг» - это комплекс мероприятий, направленных на удовлетворение потребностей и желаний клиентов посредством создания, предложения и обмена товарами и услугами. Это процесс планирования и осуществления концепции, ценообразования, продвижения и распространения идей, товаров и услуг. «PR (Public Relations)»- это деятельность, направленная на создание и поддержание благоприятного отношения общественности к организации или её продуктам. PR включает в себя управление коммуникациями между организацией и её общественностью.
2. Структура рекламы включает в себя: Целевую аудиторию, Сообщение или контент, Каналы распространения, Частоту и время показов, Измерение эффективности
3. Виды рекламы: Традиционная реклама (печать, телевидение, радио), Диджитал-реклама (интернет, социальные сети), Внешняя реклама (билборды, транспорт), Прямая реклама , (почтовая рассылка, телемаркетинг), Скрытая реклама (продукт-плейсмент)
4. Виды рекламных агентств : Полносервисные агентства: предоставляют полный спектр рекламных услуг, Креативные агентства: специализируются на разработке рекламных концепций и контента, Медийные агентства: занимаются планированием и покупкой рекламных мест, Диджитал агентства: фокусируются на онлайн-рекламе и продвижении в интернете.
5. «Бренд» - это совокупность ассоциаций и восприятия, которые потребители связывают с определенным продуктом, услугой или компанией. Бренд включает в себя логотип, название, дизайн, имидж и

репутацию. «Продукт» - это конкретный товар или услуга, предлагаемая на рынке. Продукт имеет свои характеристики, функции и предназначение.

6. Роль специальных мероприятий заключается в создании уникального опыта для клиентов, укреплении взаимоотношений с ними, повышении осведомленности о бренде и увеличении продаж. Специальные мероприятия могут включать презентации, выставки, конференции, промо-акции и другие формы взаимодействия с аудиторией.
7. «Креативный Бриф» - это документ, содержащий ключевую информацию, необходимую для разработки рекламной кампании или проекта. «Задачи Брифа»: Определение целей и задач рекламной кампании, Описание целевой аудитории, Постановка задач для креативной команды, Определение ключевых сообщений и ценностей бренда.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Определите, что такое реклама и приведите ее основные виды.

- a) Продукт, брендинг, PR
- b) Форма маркетинговой коммуникации, печать, телевидение, интернет
- c) Продажа товаров, интернет, прямой маркетинг

2. Дайте определение маркетингу и PR.

- a) Удовлетворение потребностей клиентов, управление коммуникациями
- b) Создание товаров, повышение узнаваемости
- c) Продукт-плейсмент, создание имиджа

3. Объясните разницу между брендом и продуктом.

- a) Бренд – это конкретный товар, продукт – совокупность восприятия
- b) Продукт – это конкретный товар, бренд – совокупность ассоциаций и восприятия
- c) Бренд – это услуга, продукт – это имидж компании

4. Перечислите основные каналы продвижения на рынке.

- a) Реклама, PR, прямой маркетинг

- b) Прямой маркетинг, театрализация, сценарный план

- c) Внешняя реклама, пространственное зонирование, иммерсивный театр

5. Какие задачи выполняют специальные мероприятия в продвижении?

- a) Создание уникального опыта, укрепление взаимоотношений, повышение осведомленности

- b) Разработка сценарного плана, распределение бюджета

- c) Проведение презентаций, организация пространства

6. Что такое креативный бриф и какова его структура?

- a) Документ для разработки рекламной кампании, включает цели, аудиторию, ключевые сообщения

- b) План мероприятий, включает сценарий, декорации, визуализацию

- c) Презентация продукта, включает описание, целевую аудиторию, рекламные каналы

7. В чем разница между целью и задачей в рекламной акции?

- a) Цель – конечный результат, задача – конкретные действия для достижения цели

- b) Задача – конечный результат, цель – шаги к его достижению

- c) Цель и задача – это одно и то же

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. b) 2. a) 3. b) 4. a) 5. a) 6. a) 7. a)

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. Понятие "цель" и понятие "задача" в рекламной акции.
2. Выбор пространства для проведения мероприятия в зависимости от его цели
3. Сценарный план мероприятия. Его задачи, последовательность составления
4. Структура и зонирование пространства мероприятия
5. Понятие Key Visual.
6. Визуальная и литературная стилизация при проведении мероприятия
7. Театрализация ивента*
8. Понятие «Иммерсивный театр»

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Цель - это конечный результат, которого планируется достичь в результате рекламной акции (например, повышение узнаваемости бренда, увеличение продаж). Задача - это конкретные действия, которые необходимо выполнить для достижения поставленной цели (например, разработка рекламного контента, размещение рекламы в определенных каналах).
2. Выбор пространства зависит от целей мероприятия. Например, для конференции подойдет зал с аудиторией, оборудованной для выступлений и презентаций. Для выставки потребуется просторное помещение с возможностью организации стендов. Для промо-акции нацеленной на взаимодействие с широкой аудиторией подойдет публичное пространство, такое как торговый центр или улица.
3. Сценарный план мероприятия - это подробный план проведения мероприятия, включающий временные рамки, последовательность действий и ответственных лиц. Задачи сценарного плана: Обеспечение четкой структуры мероприятия, Координация всех участников и организаторов. Последовательность составления сценарного плана: Определение целей мероприятия, Определение аудитории, Разработка

концепции, Подготовка детального плана (расписание, задачи, ответственные), Утверждение плана, Осуществление плана, Оценка результатов.

4. Структура пространства* включает различные зоны, такие как: Входная зона (регистрация), Основная зона (сцена, места для сидения), Зона для общения и нетворкинга, Демонстрационные зоны (стенды, экспозиции), Зона отдыха. Зонирование пространства зависит от типа мероприятия и целей. Важно обеспечить удобство перемещения участников, доступ к необходимым ресурсам и комфортное пребывание в каждой зоне.
5. Key Visual - это основной визуальный элемент рекламной кампании, который используется для передачи ключевого сообщения и идентификации бренда. Это может быть изображение, графический элемент или иллюстрация, которая становится центральным элементом всех рекламных материалов.
6. Визуальная стилизация включает оформление пространства, дизайн декораций, использование фирменных цветов и элементов бренда. Литературная стилизация включает создание текстов, сценариев и речей в стиле, соответствующем бренду и целям мероприятия. Важно, чтобы все материалы были последовательными и создавали единое впечатление.
7. Театрализация ивента - это использование театральных элементов в организации мероприятия для создания запоминающегося и эмоционального опыта. Это может включать в себя постановки, выступления актеров, использование сценических эффектов и интерактивных элементов.
8. Иммерсивный театр - это форма театрального искусства, в которой зрители становятся активными участниками действия, погружаясь в сюжет и взаимодействуя с актерами и сценой. Иммерсивные постановки часто проходят в необычных локациях и позволяют зрителям свободно перемещаться и исследовать пространство.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как зависит выбор пространства для мероприятия от его цели?

- a) Для конференции подходит зал, для выставки – просторное помещение
- b) В зависимости от бюджета и количества участников
- c) В зависимости от времени года и местоположения

2. Опишите задачи и последовательность составления сценарного плана.

- a) Определение целей, разработка концепции, подготовка детального плана
- b) Разработка декораций, выбор визуализации, распределение бюджета
- c) Составление сценария, определение ключевых визуальных элементов

3. Что такое Key Visual?

- a) Основной визуальный элемент рекламной кампании
- b) Основное сообщение рекламной кампании
- c) Ключевой элемент пространственного зонирования

4. В чем заключается визуальная и литературная стилизация при проведении мероприятия?

- a) Оформление пространства и создание текстов в стиле бренда
- b) Разработка рекламных материалов и сценариев
- c) Создание имиджа компании и презентаций

5. Объясните понятие "театрализация ивента".

- a) Использование театральных элементов для создания запоминающегося опыта
- b) Проведение мероприятия в театре
- c) Создание сценария для рекламной кампании

6. Дайте определение "иммерсивного театра".

- a) Форма театра, в которой зрители становятся активными участниками действия

- b) Театр, в котором используются проекции и спецэффекты
- c) Театр, в котором зрители смотрят представление в виртуальной реальности

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a) 2. a) 3. a) 4. a) 5. a) 6. a)

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.07 «Проектирование AR»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 3	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 3	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Базовые умения и способности выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Основные умения и способности выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование AR-приложения; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Все основные умения выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование AR-приложения; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Способность проектировать AR-приложения, применять информационные цифровые технологии при разработки не сложных дизайн – проектов	Способность проектировать AR-приложения, применять информационные цифровые технологии при разработки дизайн – проектов средней сложности	Способность проектировать AR-приложения, применять информационные цифровые технологии при разработки дизайн – проектов высокой сложности

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ, ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Тесты

1. Как называется технология, которая позволяет добавлять виртуальные объекты в реальный мир?
a) AR (дополненная реальность)
b) VR (виртуальная реальность)
c) MR (смешанная реальность)

2. Какой тип устройств используется для просмотра дополненной реальности?
a) Смартфоны и планшеты
b) Компьютеры
c) Телевизоры

3. Как называется технология, которая позволяет определять положение и ориентацию устройства в пространстве?
a) SLAM
b) GPS
c) Wi-Fi

4. Какие языки программирования можно использовать для создания приложений дополненной реальности?
a) Unity, Vuforia, ARKit
b) Java, Python, Ruby
c) HTML, CSS, JavaScript

5. Какой тип маркеров можно использовать для распознавания объектов в дополненной реальности?
a) QR-коды, баркоды
b) Цветные маркеры
c) Фотографии и изображения

6. Какой тип дополненной реальности позволяет создавать виртуальные объекты, которые свободно перемещаются в пространстве?
a) World-scale AR
b) Markerless AR
c) Location-based AR

7. Какой тип дополненной реальности позволяет создавать виртуальные объекты, которые связаны с конкретным местом в реальном мире?
a) Location-based AR
b) World-scale AR
c) Markerless AR

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

9. Что такое дополненная реальность?
a) Технология, позволяющая добавлять виртуальные объекты в реальный мир
b) Технология, создающая полностью виртуальный мир
c) Технология, позволяющая изменять реальность в режиме реального времени

10. Какой тип дополненной реальности позволяет создавать виртуальные объекты, которые связаны с движением пользователя в реальном мире?
a) Motion-based AR
b) World-scale AR
c) Markerless AR

Ответы:
1. a; 2. a; 3. a; 4. a; 5. b; 6. a; 7. a; 8. a; 9. a; 10. a

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:

- Перечислите этапы проектирования AR-приложения.
- Перечислите основные требования к проектированию AR-приложения.
- Классификация AR.
- Базовые понятия технологии дополненной реальности (AR).
- История происхождения.
- Сферы применения AR.
- Рассмотрение, установка и применение приложений дополнительной реальности.
- Что такое QR-коды.
- Обзор AR-библиотек и плагинов для создания приложений с дополненной реальностью.
- Программа Unity.
- Интерфейс, основные инструменты.
- Особенности установки программы Unity и работы с ней.
- Создание и настройка сцены для работы с дополненной реальностью.
- Работа с видео в Unity.
- Импорт объектов из 3D-редакторов в Unity. Особенности, основные проблемы и способы их решения.

- Сборка AR-приложения в Unity для мобильных устройств на базе Android.

Контрольные задания

Тема 1. Классификация AR. Методы и технологии создания дополненной реальности

История возникновения и развития технологий дополненной реальности. Направления развития рынка технологий дополненной реальности. Проблемы развития технологий дополненной реальности. Основные методы и технологии создания дополненной реальности. Устройства дополненной реальности.

Тема 2. Сборка и тестирование AR приложений в Unity.

Основные современные методы сборки и тестирования AR приложений. Применение дополненной реальности в разных областях.

Тема 3. Проектирование AR-приложения.

Проанализировать реальный мир и построить виртуальный объект, задав его координаты относительно плоскости или 2d изображения с использованием специальных средств для разработки дополненной реальности, такие — как SDK.

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 основные преимущества имеет технология дополненной реальности (AR) в сравнении с виртуальной реальностью (VR)?
2. Каким образом можно реализовать механизм распознавания маркеров в приложении AR, и для чего это может быть использовано?
3. Какие технические ограничения следует учитывать при разработке приложений AR для мобильных устройств?
4. Каким образом можно обеспечить интуитивно понятный пользовательский интерфейс в приложениях AR?
5. Какие методы анализа и улучшения производительности используются при разработке приложений AR?
6. Каким образом технология AR может быть применена в образовании и обучении?
7. Какие техники использования звука и музыки можно применить для улучшения впечатления от использования приложений AR?

8. Как можно реализовать взаимодействие между виртуальными объектами и реальным окружением в приложениях AR?
9. Какие тенденции и перспективы развития технологии дополненной реальности можно выделить на ближайшие годы?
10. Каким образом проектирование приложений AR может учитывать потребности людей с ограниченными возможностями?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Основные преимущества технологии дополненной реальности (AR) в сравнении с виртуальной реальностью (VR) включают возможность взаимодействия с реальным миром, сохранение связи с окружающей средой и другими людьми, а также более низкую стоимость разработки и внедрения.
2. Механизм распознавания маркеров в приложении AR может быть реализован с помощью камер и алгоритмов машинного обучения. Это может быть использовано для определения местоположения пользователя, отслеживания движений и взаимодействия с виртуальными объектами.
3. При разработке приложений AR для мобильных устройств следует учитывать ограничения, такие как ограниченный объем памяти, ограниченная мощность процессора и батареи, а также возможности камеры устройства.
4. Интуитивно понятный пользовательский интерфейс в приложениях AR может быть обеспечен путем использования простых и понятных элементов управления, таких как жесты и голосовые команды.
5. Методы анализа и улучшения производительности при разработке приложений AR могут включать тестирование, мониторинг использования ресурсов и оптимизацию кода.
6. Технология AR может быть применена в образовании и обучении для создания интерактивных учебных материалов, симуляций и виртуальных туров.
7. Техники использования звука и музыки в приложениях AR могут включать создание звуковых эффектов, фоновой музыки и голосовых подсказок для улучшения впечатлений пользователей.
8. Взаимодействие между виртуальными объектами и реальным окружением в приложениях AR можно реализовать с помощью отслеживания движения пользователя и синхронизации виртуальных объектов с реальным миром.

9. Тенденции и перспективы развития технологии AR включают интеграцию с искусственным интеллектом, использование 3D-моделей и улучшение качества графики.
10. Проектирование приложений AR может учитывать потребности людей с ограниченными возможностями путем использования адаптивных интерфейсов, голосовых команд и упрощенных элементов управления.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется технология, которая позволяет добавлять виртуальные объекты в реальный мир?
a) AR (дополненная реальность)
b) VR (виртуальная реальность)
c) MR (смешанная реальность)

2. Какой тип устройств используется для просмотра дополненной реальности?
a) Смартфоны и планшеты
b) Компьютеры
c) Телевизоры

3. Как называется технология, которая позволяет определять положение и ориентацию устройства в пространстве?
a) SLAM
b) GPS
c) Wi-Fi

4. Какие языки программирования можно использовать для создания приложений дополненной реальности?
a) Unity, Vuforia, ARKit
b) Java, Python, Ruby
c) HTML, CSS, JavaScript

5. Какой тип маркеров можно использовать для распознавания объектов в дополненной реальности?
a) QR-коды, баркоды
b) Цветные маркеры
c) Фотографии и изображения

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a; 2. a; 3. a; 4. a; 5. b;

ПК-4-Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды

1. Какие основные этапы включает в себя процесс разработки приложений дополненной реальности?
2. Каким образом можно оценить эффективность пользовательского взаимодействия с приложением AR?
3. Какие инструменты и технологии используются для создания трехмерных моделей в контексте разработки приложений AR?
4. Каким образом приложения AR могут быть интегрированы в различные сферы деятельности, такие как маркетинг, образование и развлечения?
5. Как можно оптимизировать производительность приложения AR для работы на различных устройствах?
6. Какие принципы дизайна следует учитывать при разработке интерфейса приложения AR для обеспечения лучшего пользовательского опыта?
7. Каким образом приложения AR могут улучшить процесс обучения и образования?
8. Какие вызовы могут возникнуть при проектировании приложений AR, и как их можно преодолеть?
9. Каким образом можно обеспечить безопасность данных и конфиденциальность пользователей в приложениях AR?
10. Какие методы оценки эффективности и удовлетворенности пользователей могут быть применены к приложениям AR?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Процесс разработки приложений дополненной реальности включает следующие основные этапы: определение целей и требований, проектирование интерфейса и функционала, разработка программного кода, тестирование и отладка, выпуск и поддержка.
2. Эффективность пользовательского взаимодействия с приложением AR можно оценить с помощью различных метрик, таких как время реакции на действия пользователя, количество ошибок и отказов, уровень удовлетворенности пользователей.
3. Для создания трехмерных моделей в контексте разработки приложений AR используются различные инструменты и технологии, включая 3D-моделирование программное обеспечение, игровые движки и специализированные библиотеки.
4. Приложения AR могут быть интегрированы в различные сферы деятельности, такие как маркетинг, образование и развлечения, путем создания интерактивных рекламных кампаний, обучающих симуляций и игр.

5. Производительность приложения AR можно оптимизировать для работы на различных устройствах путем минимизации использования ресурсов, оптимизации графического рендеринга и управления памятью.
6. При разработке интерфейса приложения AR для обеспечения лучшего пользовательского опыта следует учитывать принципы простоты, интуитивности, доступности и адаптивности.
7. Приложения AR могут улучшить процесс обучения и образования путем создания интерактивных учебных материалов, симуляций и виртуальных туров.
8. Вызовы при проектировании приложений AR могут включать технические ограничения устройств, проблемы с отслеживанием и позиционированием, а также сложности в создании качественного контента. Преодоление этих вызовов требует тщательного планирования, тестирования и оптимизации.
9. Обеспечение безопасности данных и конфиденциальности пользователей в приложениях AR может быть достигнуто путем шифрования данных, использования безопасных протоколов передачи данных и соблюдения политик конфиденциальности.
10. Методы оценки эффективности и удовлетворенности пользователей могут включать опросы, аналитику использования приложения и обратную связь от пользователей.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой тип дополненной реальности позволяет создавать виртуальные объекты, которые свободно перемещаются в пространстве?
a) World-scale AR
b) Markerless AR
c) Location-based AR

2. Какой тип дополненной реальности позволяет создавать виртуальные объекты, которые связаны с конкретным местом в реальном мире?
a) Location-based AR
b) World-scale AR
c) Markerless AR

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

4. Что такое дополненная реальность?
a) Технология, позволяющая добавлять виртуальные объекты в реальный мир
b) Технология, создающая полностью виртуальный мир
c) Технология, позволяющая изменять реальность в режиме реального времени

5. Какой тип дополненной реальности позволяет создавать виртуальные объекты, которые связаны с движением пользователя в реальном мире?
a) Motion-based AR
b) World-scale AR
c) Markerless AR

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a; 2. a; 3. a; 4. a; 5. a

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.02.01 «Основы компьютерного моделирования»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Арзуманян А.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 16	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 16	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Способность разрабатывать дизайн – проект мультимедиа с использованием компьютерного моделирования и современных цифровых технологий на базовом уровне	Способность разрабатывать дизайн – проект мультимедиа с использованием компьютерного моделирования и современных цифровых технологий для разработки объектов средней сложности	Способность разрабатывать дизайн – проект мультимедиа с использованием компьютерного моделирования и современных цифровых технологий для разработки объектов высокой сложности
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Способность применять на практике основы компьютерного моделирования медиа среды на базовом уровне	Способность применять на практике компьютерное моделирование медиа среды для разработки объектов средней сложности	Способность применять на практике компьютерное моделирование медиа среды для разработки объектов высокой сложности

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания:

Раздел 1. Интерфейс 3D Max: главное меню, панели инструментов, командные панели, окна проекций, их назначение и настройка.

1. Виды проекций в 3D Max.
2. Настройка сетки координат. Трехмерное пространство в 3D Max. Мировая и объектная система координат.
3. Способы выделения объектов: с помощью рамки, по категориям, по именам.
4. Работа с файлом. Сохранение, импорт, экспорт, поддерживаемые форматы, работа с внешними библиотеками.

Раздел 2. Понятие трехмерного объекта. Вершины, ребра, грани объекта, их видимость.

1. Категории объектов, их назначение.
2. Имена объектов.
3. Создание простых объектов, установка их параметров.
4. Extended objects
5. Сплайны, интеграция кривых из других графических программ. (вектор)

Раздел 3. Создание групп объектов.

1. Управление отображением объектов в окнах.
2. Простейшее реобразование объектов: перемещение, масштабирование, поворот, растягивание-сжатие, копирование.
3. Копирование объекта. Создание массива.

Раздел 4. Boolean, ProBoolean. Механизм сочетания объектов. Условия вырезания.

1. Loft - создание тел вращения используя сечение, создание тел по сечениям.
2. Connect - объединение объектов и равномерное слияние объектов
3. Дополнительные модификации объектов.

Раздел 5. Принцип разбиения объекта на полигоны.

1. Выделение и работа с вершинами, гранями и поверхностями.

Раздел 6. Модификаторы (часть1).

1. Lathe – создание объекта вращения используя только один профиль
2. Bevel – ступенчатое выдавливание объекта с функцией сглаживания ребер
3. Extrude – выдавливание объекта под прямым углом

Раздел 7. Модификаторы (часть2).

1. Surface, посторение сетки под модификатор
2. Режимы сглаживания. Smooth, MeshSmooth, TurboSmooth

Раздел 8. Типы материалов.

1. Библиотеки материалов. Просмотр материалов и карт текстур. Назначение и редактирование координатной привязки. Каналы координатной привязки.
2. Назначение карт в материалах.
3. Редактор материалов. Настройка параметров материалов и карт текстур.
4. Назначение материалов объектам.
5. Создание многокомпонентных материалов.
6. Создание отражений и преломлений в материалах.

Раздел 9. Типы источников света. Стандартное освещение сцены.

1. Создание источников света, настройка параметров.
2. Группа источников дневного света. Моделирование солнечного света.
3. Управление тенями объектов.

Раздел 10. Знакомство с расширенными возможностями встроенных и внешних визуализаторов.

1. Пробное задание – рендер картинки в 3 разных визуализаторах

Примерные темы презентаций:

1. Создание простейшего объекта из списка, используя полученные навыки (шар, куб, конус и т.п.).

2. Создание составного объекта из простых форм (снеговик, табуретка и т.п.).

3. Создание объектов, используя полученные навыки "вырезания" (сложная многоуровневая форма – телега).

4. Создание тел вращения (шахматная доска, ваза и т.п.).

5. Создание высокополигональной модели в рамках одного объекта (здание).

6. Создание формы путем "выдавливания" сплайна (текст,сложнопрофильная деталь).

7. Создание сложной формы - компьютерная мышь.

8. Объект с большим количеством материалов (лампа "летучая мышь").

9. Создание простейшего интерьера - экстерьера с демонстрацией освещения (искусственного и естественного).

10. Рендер картинки в 3 разных визуализаторах.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое компьютерное моделирование и как оно применяется в научных исследованиях?
2. Каковы основные этапы разработки компьютерной модели для научного исследования?
3. Какие методы используются для верификации и валидации компьютерных моделей?
4. Как компьютерное моделирование помогает в прогнозировании и анализе данных?
5. Какие программные инструменты и технологии используются для создания моделей в научных исследованиях?
6. Каковы преимущества использования компьютерного моделирования в научных исследованиях по сравнению с традиционными методами?
7. Как компьютерное моделирование может быть интегрировано в процесс проектирования новых объектов дизайна?
8. Какие методы и подходы используются для повышения точности и реалистичности компьютерных моделей?
9. Как компьютерное моделирование помогает в визуализации результатов научных исследований?
10. Какие современные тенденции и технологии влияют на развитие компьютерного моделирования в научных исследованиях?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Что такое компьютерное моделирование и как оно применяется в научных исследованиях?** Компьютерное моделирование – это процесс

создания цифровой модели реального или воображаемого объекта или системы для анализа, прогнозирования или оптимизации. Оно применяется в научных исследованиях для проведения виртуальных экспериментов, анализа данных и визуализации сложных систем, что позволяет уменьшить затраты времени и ресурсов по сравнению с физическими экспериментами.

2. **Каковы основные этапы разработки компьютерной модели для научного исследования?** Основные этапы включают:

1. Определение цели моделирования и сбор исходных данных.
2. Создание концептуальной модели.
3. Разработка и кодирование математической модели.
4. Верификация модели (проверка корректности реализации).
5. Валидация модели (сравнение результатов модели с реальными данными).
6. Анализ и интерпретация результатов.
7. Документация и представление результатов.

3. **Какие методы используются для верификации и валидации компьютерных моделей?** Методы верификации включают тестирование модели на предмет логических ошибок и корректности выполнения алгоритмов. Валидация включает сравнение результатов модели с экспериментальными данными или с уже известными результатами для проверки ее адекватности.
4. **Как компьютерное моделирование помогает в прогнозировании и анализе данных?** Компьютерное моделирование позволяет создавать виртуальные копии систем, на которых можно проводить эксперименты и наблюдать за их поведением при различных условиях. Это помогает в прогнозировании развития событий и в анализе данных, позволяя исследователям принимать обоснованные решения.
5. **Какие программные инструменты и технологии используются для создания моделей в научных исследованиях?** Популярные инструменты и технологии включают MATLAB, ANSYS, SolidWorks, COMSOL Multiphysics, Blender и другие специализированные программные комплексы для моделирования и анализа.
6. **Каковы преимущества использования компьютерного моделирования в научных исследованиях по сравнению с традиционными методами?** Преимущества включают возможность проведения виртуальных экспериментов без затрат на физические ресурсы, ускорение процесса исследований, возможность моделирования сложных и опасных условий, которые сложно или невозможно воспроизвести в реальности.
7. **Как компьютерное моделирование может быть интегрировано в процесс проектирования новых объектов дизайна?** Компьютерное моделирование позволяет создавать виртуальные прототипы, на которых можно проводить тестирование и оптимизацию перед производством. Это помогает выявлять и исправлять ошибки на ранних стадиях проектирования, улучшать функциональность и эстетические качества объектов.

8. **Какие методы и подходы используются для повышения точности и реалистичности компьютерных моделей?** Методы включают использование высокоточных математических моделей, применение экспериментальных данных для калибровки моделей, использование методов машинного обучения и искусственного интеллекта для улучшения прогнозирования и адаптивного моделирования.
9. **Как компьютерное моделирование помогает в визуализации результатов научных исследований?** Моделирование позволяет создавать графические и анимационные представления данных, что облегчает их интерпретацию и анализ. Визуализация помогает исследователям и широкой аудитории лучше понять сложные процессы и явления.
10. **Какие современные тенденции и технологии влияют на развитие компьютерного моделирования в научных исследованиях?** Современные тенденции включают интеграцию с технологиями виртуальной и дополненной реальности, использование облачных вычислений для обработки больших данных, развитие методов искусственного интеллекта и машинного обучения для автоматизации моделирования и анализа.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что из перечисленного является основным этапом компьютерного моделирования?
   a) Постобработка **b) Создание концепции** c) Разработка интерфейса
2. Какой из методов используется для создания трехмерных моделей?
   a) Полигональное моделирование b) Векторная графика
   c) Растровая графика
3. Какая из перечисленных технологий применяется для текстурирования моделей?
   a) OpenGL **b) UV-развертка** c) HTML
4. Что такое риггинг в компьютерном моделировании?
   a) Создание текстур **b) Настройка костной структуры для анимации**
   c) Постобработка изображения
5. Какую роль играет гейм-дизайнер в процессе компьютерного моделирования?
   a) Создание звуковых эффектов b) Разработка игровых механик
   c) Создание и настройка моделей

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1-b
2-a
3-b
4-b
5-c

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие программные инструменты и технологии используются для компьютерного моделирования?
2. Каковы основные принципы создания трехмерных моделей?
3. Какие методы текстурирования используются в компьютерном моделировании?
4. Как можно оптимизировать производительность моделей в различных приложениях?
5. Какие методы и технологии используются для анимации в компьютерном моделировании?
6. Как компьютерное моделирование интегрируется с другими технологиями (например, VR, AR)?
7. Как обеспечивается реалистичность моделей в компьютерном моделировании?
8. Какие методы используются для тестирования и оценки компьютерных моделей?
9. Как компьютерное моделирование влияет на проектирование интерактивных приложений и игр?
10. Какие современные технологии используются для создания высококачественных компьютерных моделей?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие программные инструменты и технологии используются для компьютерного моделирования?** Используются такие инструменты, как AutoCAD, SolidWorks, Blender, MATLAB, ANSYS, Unity и Unreal Engine. Эти программы помогают создавать и анализировать сложные модели и симуляции.
2. **Каковы основные принципы создания трехмерных моделей?** Основные принципы включают использование полигонов для создания геометрии объектов, применение текстур и материалов для добавления деталей, настройка освещения и рендеринга для визуализации, а также использование анимации для оживления моделей.
3. **Какие методы текстурирования используются в компьютерном моделировании?** Методы включают UV-развертку для создания текстурных карт, проекционное текстурирование, использование процедурных текстур для

создания реалистичных поверхностей, а также применение нормалей и карт высот для добавления деталей.

4. **Как можно оптимизировать производительность моделей в различных приложениях?** Оптимизация включает уменьшение количества полигонов, использование LOD (уровней детализации), оптимизацию текстур и шейдеров, применение методов кэширования и использования низкополигональных моделей для дальних объектов.
5. **Какие методы и технологии используются для анимации в компьютерном моделировании?** Методы включают ключевую анимацию, скелетную анимацию (риггинг), морфинг, использование динамических симуляций для создания реалистичных движений, а также применение процедурной анимации и физического моделирования.
6. **Как компьютерное моделирование интегрируется с другими технологиями (например, VR, AR)?** Модели могут быть импортированы в среды виртуальной и дополненной реальности, где они используются для создания интерактивных и иммерсивных приложений. Интеграция включает настройку взаимодействия с пользователем, адаптацию моделей для VR/AR-устройств и оптимизацию производительности.
7. **Как компьютерное моделирование используется в медиа производстве?** Оно используется для создания визуальных эффектов, анимации, графики для фильмов, игр и рекламы. Модели создаются и анимируются для интеграции с живыми съемками или полностью компьютерными средами.
8. **Какие навыки и знания необходимы для работы с инструментами компьютерного моделирования?** Необходимы знания в области математики и физики, навыки работы с программами для 3D-моделирования, умение программировать, творческое мышление и внимание к деталям, а также понимание принципов анимации и рендеринга.
9. **Каковы основные тенденции в развитии технологий компьютерного моделирования?** Основные тенденции включают развитие технологий виртуальной и дополненной реальности, использование искусственного интеллекта для автоматизации процессов моделирования, улучшение инструментов для симуляций и повышения реалистичности моделей, а также интеграцию с облачными сервисами для обработки и хранения данных.
10. **Какие этапы включает процесс рендеринга в компьютерном моделировании?** Процесс рендеринга включает настройку материалов и освещения, выбор алгоритма рендеринга (например, трассировка лучей или растеризация), настройку параметров рендера (разрешение, качество, фильтры), выполнение рендера и постобработку полученного изображения для улучшения качества и реалистичности.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какова основная цель тестирования компьютерных моделей?
   a) Улучшение графики **b) Выявление и исправление ошибок**
   c) Создание анимации

2. Что из перечисленного помогает улучшить производительность моделей в играх?
   a) Увеличение числа полигонов **b) Оптимизация текстур и шейдеров**
   c) Изменение интерфейса
3. Какая технология позволяет интегрировать компьютерные модели в виртуальную реальность (VR)?
   a) 3D-печать **b) Unity** c) Photoshop
4. Что такое текстурирование в компьютерном моделировании?
   a) Создание анимации **b) Наложение текстур на модели для придания им реалистичности** c) Постобработка изображений
5. Какие методы используются для оценки реалистичности компьютерных моделей?
   a) Тестирование производительности **b) Визуальная оценка и обратная связь пользователей** c) Программирование

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ
1-b
2-b
3-b
4-b
5-b

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.02.02 «Основы производственного мастерства»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Арзуманян А.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1-Тема 22	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Не предусмотрены	Тема 1-Тема 22	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Способность моделировать композиционно-художественное, образное решение при проектировании медиа среды, на основе применения специальных программ на базовом уровне	Способность моделировать композиционно-художественное, образное решение при проектировании медиа среды, на основе применения специальных программ на уровне средней сложности	Способность моделировать композиционно-художественное, образное решение при проектировании медиа среды, на основе применения специальных программ на уровне высокой сложности
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Способность применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды на базовом уровне	Способность применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды средней сложности	Способность применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды высокой сложности

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

1. Какой из этих инструментов позволяет создавать кривые и линии в Adobe Illustrator?

a) Brush Tool

b) Pen Tool

c) Eraser Tool

2. Что такое "битмап" изображение?

a) Изображение, состоящее из пикселей

b) Изображение, созданное в векторном формате

c) Изображение, сделанное с помощью фотоаппарата

3. Какой из этих инструментов позволяет изменять размер изображения в Adobe Photoshop?

a) Crop Tool

b) Move Tool

c) Transform Tool

4. Какой из этих форматов файлов не поддерживает трехмерную графику?

a) OBJ

b) FBX

c) PNG

5. Что такое "UV-развертка" в трехмерной графике?

a) Процесс размещения текстур на 3D-модели

b) Метод создания освещения на сцене

c) Технология создания анимации

6. Что такое "скелетная анимация" в трехмерной графике?

a) Процесс создания анимации, основанный на движении скелета 3D-модели

b) Метод создания текстур на объектах

c) Технология создания освещения на сцене

7. Что такое "сетка" (mesh) в трехмерной графике?

a) Структура 3D-модели, состоящая из полигонов и вершин

b) Инструмент для создания текстур на объектах

c) Метод создания анимации

8. Какой из этих инструментов позволяет создавать частицы и эффекты в Autodesk 3ds Max?
a) Particle Flow
b) Paint Tool
c) Erase Tool

9. Что такое "рендеринг" в трехмерной графике?
a) Процесс создания изображения на основе 3D-модели
b) Метод создания анимации
c) Технология создания освещения на сцене

10. Какой из этих форматов файлов не поддерживает анимацию в трехмерной графике?
a) GIF
b) MP4
c) BMP

Ответы: 1. b; 2. a; 3. c; 4. c; 5. a; 6. a; 7. a; 8. a; 9. a; 10. c.

Контрольные задания

1. Практическая работа № 1 Введение.

На листе формата А4 в рабочем окне программы Adobe Illustrator или в файле размером 210х 297мм в программе Photoshop, (по выбору студента), выполняется беспредметная композиция, состоящая из графических примитивов, формирующих на плоскости цветовые или орнаментальные блоки, уравновешенные между собой по массе или объему.

2. Практическая работа № 2,3

Знакомство со спецификой получение информации из различных источников, работы и поиска информации в сети Internet. Поисковые системы Yandex и т.д.

3. Практическая работа № 4 Интерфейс программ AI и PS.

Максимальное творческое применение изученных инструментов и приемов работы. Вырабатывание умения мыслить и творить с помощью компьютера, рассматривая его, как инструмент, наряду с традиционными художественно-графическими инструментами.

4. Практическая работа № 5. Загрузка растрового узора. Эксперимент по наложению одной текстуры на другую.

Преподаватель показывает студентам заранее приготовленные им образцы узорчатых заливок, применяемых, например, в технической графике. Это могут быть упорядоченные или неупорядоченные точки, штрихи, имитирующие различные фактуры. Например, пластик, песок, вода, древесина. Каждый студент, при создании своих типов заливок должен соотнести их выполнение с текущим заданием по проекту.

При создании заливки, студентам необходимо решить, к какой фактуре они хотят приблизить свое изображение и где может быть применена созданная ими заливка в их текущей работе по проектированию.

5. Практическая работа № 6 Инструменты трансформации изображения.

Работа с исходным изображение дополнение его созданными в программах элементами, создание и трансформация изображения, перемещение, изменение размера, вращение, выравнивание, зеркальное отображение. дублирование, клонирование, изменение формы простых, отмена и возврат действий; выделение, удаление, работа со слоями.

Выполняя это задание происходит знакомство с интерфейсом программ AI и PS

6. Практическая работа № 7. Полигональный портрет.

Отобранные 5—6 образцов (изготовленных преподавателем) графических изображений различных фотографий, портреты крупным планом. Студентам предлагается создать полигональный портрета в программе AI при помощи работы с кривыми, изучение функции заливки и других функций, а также работы со слоями Студентам предлагается повторить предложенные изображения или выполнить их в соответствии со своим творческим восприятием. Эти графические приемы могут быть использованы в эскизах и демонстрационных рисунках при проектировании промышленных изделий.

7. Практическая работа № 8 Создание объемного объекта.

Знакомство с приемами создания объема на плоскости при помощи светотеневой моделировки. Предмет (объект) для будущего выполнения студенты выбирают сами, чем поддерживается творческий интерес к выполнению данного задания.

8. Практическая работа № 9. Инфографика, схемы и таблицы.

В программе Adobe Illustrator рисующими инструментами создается заготовка будущей схемы или таблицы. Весь отобранный и обработанный в программе Photoshop

иллюстративный материал, текстовые файлы, подготовленные в текстовом редакторе, экспортируются на поля страницы с таблицей. В рабочем окне программы Adobe Illustrator ведется основная работа по сортировке и компоновке изобразительных элементов.

9. Практическая работа № 10. Метод рисования по подложке.

В качестве исходного изображения может быть использована тематическая библиотека фотографий, заготовленная преподавателем к изучаемой программе, фотографии, предложенные студентами, любые другие изображения и эскизы. При выборе исходного изображения студент должен умозрительно представлять, при помощи каких приемов и инструментов будет выполнена эта практическая работа, т.е. до начала работы создается план последовательности действий. Результатом этой практической работы должно быть приобретение навыков создания стилизованных фонов для изображения или собственно изображений с ярко выраженной текстурой поверхности.

10. Практическая работа № 11. Создание экранной палитры.

Создание специфического набора цветов, необходимых для выполнения конкретной работы. Это существенно сокращает рабочее время при создании проекта, особенно в тех случаях, когда используемые цвета отсутствуют в стандартной палитре программы. При работе с цветом на компьютере студентам необходимо объяснить понятие масштабности цвета к изображению. Необходимо грамотно использовать цветовые оттенки, их яркость, насыщенность и контрастность тем самым добиваясь колористической целостности изображения.

11. Практическая работа № 12. Эргономика.

Дополнительное разъяснение в связи со специфическими задачами, решаемыми в процессе построения фигур людей (эргономов) – это связано с необходимостью быстрой перемены поз, созданных эргономов в процессе подготовки графической части проекта.

12. Практическая работа № 13. Создание объемного объекта.

В программе Adobe Illustrator или Adobe Photoshop в одном файле заданного формата с разрешением 250 –300 dpi создается контур спроектированного объекта. В работе над заданием применяются технологические приемы использования слоев, техника коллажа – для создания фотореалистичных фактур. Применяются приемы светотеневой моделировки объема.

13. Практическая работа № 14. Сценарий.

Вырабатывается сценарий будущей презентации. В программах Adobe Illustrator, Adobe Photoshop или программах пакета Microsoft Office создаются и подготавливаются (обрабатываются) различные материалы. В программе Microsoft Power Point создается файл будущей презентации. Методом вставки элемента в созданный файл перемещаются подготовленные файлы различных форматов. Далее последовательно ведется работа над созданием кадров презентации.

14. Практическая работа № 15

Вариант 1: с объемного объекта в перспективе или изометрии строятся ортогональные проекции и этот процесс демонстрируется в анимационном ролике в формате GIF.

Вариант 2: выполняется анимация на тему проектного задания. Создаются схемы движения или взаимодействия различных частей спроектированного объекта. Результаты демонстрируются в анимационном ролике в формате GIF.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое компьютерное моделирование и как оно применяется в научных исследованиях?
2. Каковы основные этапы разработки компьютерной модели для научного исследования?
3. Какие методы используются для верификации и валидации компьютерных моделей?
4. Как компьютерное моделирование помогает в прогнозировании и анализе данных?
5. Какие программные инструменты и технологии используются для создания моделей в научных исследованиях?
6. Каковы преимущества использования компьютерного моделирования в научных исследованиях по сравнению с традиционными методами?
7. Как компьютерное моделирование может быть интегрировано в процесс проектирования новых объектов дизайна?
8. Какие методы и подходы используются для повышения точности и реалистичности компьютерных моделей?
9. Как компьютерное моделирование помогает в визуализации результатов

научных исследований?

10. Какие современные тенденции и технологии влияют на развитие компьютерного моделирования в научных исследованиях?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Что такое компьютерное моделирование и как оно применяется в научных исследованиях?** Компьютерное моделирование – это процесс создания цифровой модели реального или воображаемого объекта или системы для анализа, прогнозирования или оптимизации. Оно применяется в научных исследованиях для проведения виртуальных экспериментов, анализа данных и визуализации сложных систем, что позволяет уменьшить затраты времени и ресурсов по сравнению с физическими экспериментами.
2. **Каковы основные этапы разработки компьютерной модели для научного исследования?** Основные этапы включают:

1. Определение цели моделирования и сбор исходных данных.
2. Создание концептуальной модели.
3. Разработка и кодирование математической модели.
4. Верификация модели (проверка корректности реализации).
5. Валидация модели (сравнение результатов модели с реальными данными).
6. Анализ и интерпретация результатов.
7. Документация и представление результатов.

3. **Какие методы используются для верификации и валидации компьютерных моделей?** Методы верификации включают тестирование модели на предмет логических ошибок и корректности выполнения алгоритмов. Валидация включает сравнение результатов модели с экспериментальными данными или с уже известными результатами для проверки ее адекватности.
4. **Как компьютерное моделирование помогает в прогнозировании и анализе данных?** Компьютерное моделирование позволяет создавать виртуальные копии систем, на которых можно проводить эксперименты и наблюдать за их поведением при различных условиях. Это помогает в прогнозировании развития событий и в анализе данных, позволяя исследователям принимать обоснованные решения.
5. **Какие программные инструменты и технологии используются для создания моделей в научных исследованиях?** Популярные инструменты и технологии включают MATLAB, ANSYS, SolidWorks, COMSOL Multiphysics, Blender и другие специализированные программные комплексы для моделирования и анализа.
6. **Каковы преимущества использования компьютерного моделирования в научных исследованиях по сравнению с традиционными методами?** Преимущества включают возможность проведения виртуальных

экспериментов без затрат на физические ресурсы, ускорение процесса исследований, возможность моделирования сложных и опасных условий, которые сложно или невозможно воспроизвести в реальности.

7. **Как компьютерное моделирование может быть интегрировано в процесс проектирования новых объектов дизайна?** Компьютерное моделирование позволяет создавать виртуальные прототипы, на которых можно проводить тестирование и оптимизацию перед производством. Это помогает выявлять и исправлять ошибки на ранних стадиях проектирования, улучшать функциональность и эстетические качества объектов.
8. **Какие методы и подходы используются для повышения точности и реалистичности компьютерных моделей?** Методы включают использование высокоточных математических моделей, применение экспериментальных данных для калибровки моделей, использование методов машинного обучения и искусственного интеллекта для улучшения прогнозирования и адаптивного моделирования.
9. **Как компьютерное моделирование помогает в визуализации результатов научных исследований?** Моделирование позволяет создавать графические и анимационные представления данных, что облегчает их интерпретацию и анализ. Визуализация помогает исследователям и широкой аудитории лучше понять сложные процессы и явления.
10. **Какие современные тенденции и технологии влияют на развитие компьютерного моделирования в научных исследованиях?** Современные тенденции включают интеграцию с технологиями виртуальной и дополненной реальности, использование облачных вычислений для обработки больших данных, развитие методов искусственного интеллекта и машинного обучения для автоматизации моделирования и анализа.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что из перечисленного является основным этапом компьютерного моделирования?
   a) Постобработка **b) Создание концепции** c) Разработка интерфейса
2. Какой из методов используется для создания трехмерных моделей?
   a) Полигональное моделирование b) Векторная графика
   c) Растровая графика
3. Какая из перечисленных технологий применяется для текстурирования моделей?
   a) OpenGL **b) UV-развертка** c) HTML
4. Что такое риггинг в компьютерном моделировании?
   a) Создание текстур **b) Настройка костной структуры для анимации**
   c) Постобработка изображения
5. Какую роль играет гейм-дизайнер в процессе компьютерного моделирования?
   a) Создание звуковых эффектов b) Разработка игровых механик
   c) Создание и настройка моделей

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1-b
2-a
3-b
4-b
5-c

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие программные инструменты и технологии используются для компьютерного моделирования?
2. Каковы основные принципы создания трехмерных моделей?
3. Какие методы текстурирования используются в компьютерном моделировании?
4. Как можно оптимизировать производительность моделей в различных приложениях?
5. Какие методы и технологии используются для анимации в компьютерном моделировании?
6. Как компьютерное моделирование интегрируется с другими технологиями (например, VR, AR)?
7. Как обеспечивается реалистичность моделей в компьютерном моделировании?
8. Какие методы используются для тестирования и оценки компьютерных моделей?
9. Как компьютерное моделирование влияет на проектирование интерактивных приложений и игр?
10. Какие современные технологии используются для создания высококачественных компьютерных моделей?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие программные инструменты и технологии используются для компьютерного моделирования?** Используются такие инструменты, как AutoCAD, SolidWorks, Blender, MATLAB, ANSYS, Unity и Unreal Engine. Эти программы помогают создавать и анализировать сложные модели и симуляции.

2. **Каковы основные принципы создания трехмерных моделей?** Основные принципы включают использование полигонов для создания геометрии объектов, применение текстур и материалов для добавления деталей, настройка освещения и рендеринга для визуализации, а также использование анимации для оживления моделей.
3. **Какие методы текстурирования используются в компьютерном моделировании?** Методы включают UV-развертку для создания текстурных карт, проекционное текстурирование, использование процедурных текстур для создания реалистичных поверхностей, а также применение нормалей и карт высот для добавления деталей.
4. **Как можно оптимизировать производительность моделей в различных приложениях?** Оптимизация включает уменьшение количества полигонов, использование LOD (уровней детализации), оптимизацию текстур и шейдеров, применение методов кэширования и использования низкополигональных моделей для дальних объектов.
5. **Какие методы и технологии используются для анимации в компьютерном моделировании?** Методы включают ключевую анимацию, скелетную анимацию (риггинг), морфинг, использование динамических симуляций для создания реалистичных движений, а также применение процедурной анимации и физического моделирования.
6. **Как компьютерное моделирование интегрируется с другими технологиями (например, VR, AR)?** Модели могут быть импортированы в среды виртуальной и дополненной реальности, где они используются для создания интерактивных и иммерсивных приложений. Интеграция включает настройку взаимодействия с пользователем, адаптацию моделей для VR/AR-устройств и оптимизацию производительности.
7. **Как компьютерное моделирование используется в медиа производстве?** Оно используется для создания визуальных эффектов, анимации, графики для фильмов, игр и рекламы. Модели создаются и анимируются для интеграции с живыми съемками или полностью компьютерными средами.
8. **Какие навыки и знания необходимы для работы с инструментами компьютерного моделирования?** Необходимы знания в области математики и физики, навыки работы с программами для 3D-моделирования, умение программировать, творческое мышление и внимание к деталям, а также понимание принципов анимации и рендеринга.
9. **Каковы основные тенденции в развитии технологий компьютерного моделирования?** Основные тенденции включают развитие технологий виртуальной и дополненной реальности, использование искусственного интеллекта для автоматизации процессов моделирования, улучшение инструментов для симуляций и повышения реалистичности моделей, а также интеграцию с облачными сервисами для обработки и хранения данных.
10. **Какие этапы включает процесс рендеринга в компьютерном моделировании?** Процесс рендеринга включает настройку материалов и освещения, выбор алгоритма рендеринга (например, трассировка лучей или

растеризация), настройку параметров рендера (разрешение, качество, фильтры), выполнение рендера и постобработку полученного изображения для улучшения качества и реалистичности.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какова основная цель тестирования компьютерных моделей?
   a) Улучшение графики **b) Выявление и исправление ошибок**
   c) Создание анимации
2. Что из перечисленного помогает улучшить производительность моделей в играх?
   a) Увеличение числа полигонов **b) Оптимизация текстур и шейдеров**
   c) Изменение интерфейса
3. Какая технология позволяет интегрировать компьютерные модели в виртуальную реальность (VR)?
   a) 3D-печать **b) Unity** c) Photoshop
4. Что такое текстурирование в компьютерном моделировании?
   a) Создание анимации **b) Наложение текстур на модели для придания им реалистичности** c) Постобработка изображений
5. Какие методы используются для оценки реалистичности компьютерных моделей?
   a) Тестирование производительности **b) Визуальная оценка и обратная связь пользователей** c) Программирование

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1-b
2-b
3-b
4-b
5-b

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1. В.ДВ.03.01 «Организация проектной деятельности»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Ампилов В.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Тема 1-Тема 18	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Способность выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации при проектировании медиа среды на базовом уровне	Способность выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации при проектировании медиа среды средней сложности	Способность выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации при проектировании медиа среды высокой сложности

Шкала оценивания

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

Темы рефератов:

1.Становление дизайна, как вида проектной деятельности.

2.Сущность и определение понятий «предмет дизайна» и «объект дизайна».

3.Системное проектирование; многоуровневость и многоструктурность проектной деятельности.

4.Стадии предпроектной и проектной деятельности.

5.Техническое задание, как необходимый для организации процесса проектирования документ.

6.Методика выполнения предпроектного анализа.

7.Разделы аналитической части дизайн проекта.

8.Аналоги и прототипы.

9.Мудборд и клаузура.

10.Методы дизайна. Мозговой штурм.

11.Методы дизайна. Ассоциативное картирование. Интервью. Облако слов.

12.Художественный образ и образность в дизайне.

13.Дизайн-концепция.

14.Дизайн-программа.

15.Стафф-дизайн.

16.Независимый дизайн.

17.Становление системы дизайна в СССР.

18.Общественные организации и профессиональные союзы дизайнеров.

19.Дизайн-бюро, студии и творческие мастерские.

20.Защита и оценка интеллектуальной собственности.

21.Договорные отношения в дизайне.

22.Творческий портрет, портфолио, резюме.

Контрольные вопросы и задания.

Раздел «Предпроектная и проектная деятельность»

1. Становление дизайна, как вида проектной деятельности.
2. Сущность и определение понятий «предмет дизайна» и «объект дизайна».
3. Системное проектирование, многоуровневость и многоструктурность проектной деятельности.
4. Стадии проектирования и проектной деятельности.
5. Техническое задание, как необходимый для проектной деятельности документ.
6. Методика выполнения предпроектного анализа.
7. Разделы аналитической части дизайн-проекта.
8. Аналоги и прототипы.
9. Мудборд и клаузура.
10. Методы дизайна. Мозговой штурм.
11. Методы дизайна. Ассоциативное картирование. Интервью. Облако слов.
12. Художественный образ и образность в дизайне.
13. Дизайн-концепция.
14. Дизайн-программа.

Раздел «Организационные структуры в дизайн проектировании. Самопозиционирование и самопродвижение»

1. Стафф-дизайн.
2. Независимый дизайн.
3. Становление системы дизайна в СССР.
4. Общественные организации и профессиональные союзы дизайнеров.
5. Дизайн-бюро, студии дизайна и творческие мастерские.
6. Защита и оценка интеллектуальной собственности.
7. Договорные отношения в дизайне.
8. Творческий портрет. Портфолио. Резюме.

9. Конкурсы.

10. Презентация и защита проекта.

В тестах использованы тестовые задания, в которых необходимо выбрать один верный ответ из предложенных.

1. К общим признакам проекта относят:
- ограниченная во времени цель
- ограниченная по ресурсам продолжительность проекта
- плановость

2. Что является одним из наиболее важных навыков руководителя проекта?
- навыки ведения переговоров
- навыки влияния
- коммуникативные навыки

3. Что входит в три основных ограничения проекта:
- время, расписание, качество
- время, деньги, расписание
- время, деньги, качество

4. В договорных отношениях с заказчиком участвует:
- спонсор проекта
- бизнес менеджер
- менеджер проекта

5. Проект считается успешным когда:
- проект удовлетворяет требованиям заинтересованных лиц, или превосходит их ожидания
- произведен продукт проекта
- спонсор проекта объявил об окончании проекта

6. - отдельный человек или организация, для которых проект предпринят и которые в наибольшей степени принимают на себя проектный риск.
- куратор проекта
- спонсор проекта
- менеджер проекта

7. - совокупность продуктов и услуг, намеченных к производству в проекте.
- цели
- предметная область
- объем проекта

8. Менеджер, отвечающий за успешную реализацию всего проекта:

- менеджер проекта
- куратор проекта
- спонсор проекта

9. … - организационная структура проекта, возглавляемая управляющим проекта и создаваемая на период осуществления или одной из стадий проекта.
- команда проекта
- команда управления проектом
- команда менеджмента проекта

10. … - участник проекта, вступающий в отношение с заказчиком и берущий на себя ответственность за выполнение работ и услуг по контракту.
- контрактор
- субконтрактор
- подрядчик

11. Выберите правильную последовательность стадий существования команды проекта:
- образование, нормализация деятельности, интенсивное формирование, трансформация, исполнение планов по реализации проектов
- образование, интенсивное формирование, нормализация деятельности, исполнение планов по реализации проектов, трансформация
- интенсивное формирование, образование, нормализация деятельности, трансформация, исполнение планов по реализации проектов

12. Культура команды, включающая в себя систему ценностей, ментальность и модель действий команды проекта:
- корпоративная
- организационная
- профессиональная

13. Расписание проекта не используется для определения:
- даты начала и окончания отдельных работ
- общего резерва времени
- бюджета проекта

14. Первые стандарты по управлению проектами появились в:
- **США**
- Англии
- России

15. Выберите правильную последовательность структуры стандарта управления проектами:
- политика компании, детальные инструкции, процедуры управления, шаблоны

документов
- шаблоны документов, детальные инструкции, процедуры управления, политика компании
- политика компании, процедуры управления, детальные инструкции, шаблоны документов

16. Выберите правильную последовательность процесса структуризации проекта:
- определение проекта, уровень детализации, структура процесса, организационная структура
- **определение проекта, уровень детализации, организационная структура, структура процесса**
- структура процесса, определение проекта, уровень детализации, организационная структура

17. Что из перечисленного определяет начало проекта:
- **появление инициатора проекта**
- определение даты завершения проекта
- определение бюджета проекта

18. Что такое освоенный объем:
- плановая стоимость работ
- фактическая стоимость работ
- **фактическая стоимость выполненных работ**

19. В чем состоит специфика IT проектов:
- **быстрое моральное устаревание**
- состав специалистов
- высокий уровень затрат

20. Что входит в пять групп процессов управления проектом (по порядку исполнения)
- инициирование, исполнение, планирование, контроль, завершение
- **инициирование, планирование, исполнение, контроль, завершение**
- инициирование, контроль, планирование, исполнение, завершение

21. Укажите недостающую проектную роль:



- координатор

- спонсор
- консультант

22 .Оптимальный период отчетности в проектно-ориентированных организациях составляет:
- день
- **неделя**
- месяц

23. Сотрудник подразделения может получать распоряжения от:
- начальника подразделения
- руководителя проекта
- **от обоих вышеперечисленных**

24. *Прогнозы .....* дают представление о том, к достижению каких результатов приведет принятие каждого из имеющихся инвестиционных решений, т.е. как данное решение повлияет на показатели деятельности предприятия
- влияния
- **развития**
- стратегии

25. Выберите правильный порядок составления проекта:
- предпосылки и основная идея проекта, анализ рынка и концепция маркетинга, местоположение, участок и окружающая среда, сырье и поставки
- местоположение, участок и окружающая среда, предпосылки и основная идея проекта, анализ рынка и концепция маркетинга, сырье и поставки
- предпосылки и основная идея проекта, анализ рынка и концепция маркетинга, сырье и поставки, местоположение, участок и окружающая среда

26. Понятие «проект» объединяет разнообразные виды деятельности, характеризуемые рядом следующих признаков:
- неограниченная протяженность во времени;
- направленность на достижение конкретных целей;
- *обособленное выполнение многочисленных, взаимосвязанных действий;*
- все перечисленные признаки.

27. Основное отличие проекта от производственной системы заключается в том, что:
- проект является неоднократной, циклической деятельностью;
- проект является однократной, не циклической деятельностью;
- принципиальных отличий нет.

28. С точки зрения системного подхода проект - это:
- документально оформленный план сооружения или конструкции;

- группа элементов, организованных таким образом, что они в состоянии действовать как единое целое в целях достижения поставленных перед ними целей;
- некоторая задача без определенных данных и результатов, которая должна быть решена в максимально возможный короткий срок времени;
- процесс перехода из исходного состояния в конечное – результат при участии ряда ограничений и механизмов.

29. Какие существуют ограничения при реализации проекта?
А) культурологические;
Б) логистические;
В) время;
Г) нормативно-правовые;
Д) финансовые;
Е) исследование ситуации и развития компании;
Ж) финансовые
З) ***все перечисленные ограничения.***

30. Является ли управление проектами панацеей от любых сбоев в механизме происходящих реформ?
А) не является;
Б) является.

31. Основные причины появления (источники идей) проектов:
А) избыточные ресурсы;
Б) удовлетворенный спрос;
В) ***инициатива предпринимателей;***
Г) реакция на политическое давление;
Д) растущие доходы потребителей.

32. Укажите причины, по которым идея проекта может быть отклонена:
А) постоянно растущий спрос на продукцию проекта;
Б) отсутствие четких временных границ;
В) высокая стоимость сырья;
Г) нестабильная политическая обстановка в стране;
Д) чрезмерный риск;
Е) ***чрезмерно высокая стоимость проекта****.*

33. К числу основных характеристик проекта следует относить:
А) наличие альтернативных технических решений;
Б) сложность проекта;
В) продолжительность проекта;
Г) ***исходно-разрешительная документация проекта;***
Д) спрос на продукцию проекта;
Е) все перечисленные характеристики.

34. Разработка концепции проекта включает следующие этапы:
А) ***формирование идеи проекта;***

В) проектный анализ;
Г) предварительная проработка целей и задач проекта;
Д) предварительный анализ осуществимости проекта;
Е) оценка жизнеспособности и финансовой реализуемости проекта;
Ж) технико-экономическое обоснование проекта.

35.Задачей какого вида проектного анализа является оценка проекта с точки зрения конечных потребителей продукции или услуг, предлагаемых проектом?:
А) социального;
Б) коммерческого;
В) ***ситуационного;***
Г) технологического;
Д) экономического.

36. Для кого предназначается бизнес план?
А) менеджеры;
Б) потребители продукции проекта;
В) деловые партнеры;
Г) собственники;
Д) ***кредиторы;***
Е) проектировщики;
Ж) подрядчики.

37. *Эффективность инвестиционного проекта – это категория отражающая:*
А) *соответствие проекта целям и задачам его участников;*
Б) уровень доходности проекта;
В) ***результаты реализации проекта.***

38. Эффективность проекта может быть:
А) коммерческой;
Б) бюджетной;
В) организационной;
Г) социальной;
Д) экономической;
Е) финансовой;
Ж) ***все ответы верны.***

ПК-2 Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется документ, определяющий цель, структуру, свойства и методы какого-либо проекта?
2. Как называется документ, с помощью которого компания рассказывает о себе и предлагает приобрести товар, услугу или начать взаимовыгодное сотрудничество с указанием стоимости.
3. Как называется документ о соглашение между двух или более сторон (субъектов) по какому-либо вопросу с целью установления, изменения или прекращения правовых отношений.
4. Как называется проводимое на ранней фазе проектирования функциональное исследование, а также сопоставление данных об ожидаемых функциях и облике продукта, объекта, пространства (среды).
5. Как называется свободный специалист, человек, который работает на себя?
6. Какое приложение по управлению задачами, проектами, командами и процессами нужно использовать при организации рабочего процесса?
7. Как называется вид контроля качества, выявляющий недостатки в реализации проектных решений? Он проводится на этапе реализации проекта.
8. Как называется разбивка всех задач и действий в рамках конкретного проекта в хронологическом порядке с указанием даты начала и окончания.
9. Как называется краткое изложение основных и наиболее значимых аспектов проекта ?
10. Как называется список работ или проектов, которые выполнил специалист позволяющий быстро составить мнение о профессиональной подготовки данного специалиста?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Техническое задание — это документ или несколько документов, определяющих цель, структуру, свойства и методы какого-либо проекта.
   Оно предшествует подписанию договора и помогает заказчику узнать характеристики проекта, сформировать основу для принятия будущих

решений и создать объективные критерии для оценки степени и качества исполнения работ.

2. Коммерческое предложение (КП) — это документ, с помощью которого компания рассказывает о себе и предлагает приобрести товар, услугу или начать взаимовыгодное сотрудничество.
3. Договор — это соглашение между собой двух или более сторон (субъектов) по какому-либо вопросу с целью установления, изменения или прекращения правовых отношений.

   Договор служит источником обязательств, нравственных или юридических.
4. Проектный анализ — это один из основных видов работ (метод исследования), выполняемый инициатором проекта на предынвестиционной стадии проекта, обеспечивающих адекватное отражение архитектурных и дизайнерских идей в условных формах подачи проектного материала в процессе проектирования.
5. Фриланс (англ. freelance — свободный) — это форма занятости, которая не предполагает трудоустройства, нахождения в офисе, решения задач одного работодателя и прочих атрибутов штатных специалистов, простыми словами — это свободная удаленная работа с разными заказчиками.
6. Kaiten — это система управления задачами, проектами, командами и процессами. Сервис помогает организовать работу команды по методологии Kanban и Scrum.
7. Авторский надзор — это контроль лица, осуществившего подготовку проектной документации, за соблюдением в процессе строительства требований проектной документации, технических характеристик и художественных замыслов. Авторский надзор представляет собой совокупность действий, осуществляемых визуально и документально, и направлен на определение соответствия градостроительных, архитектурно-планировочных, художественных, технических, технологических и природоохранных решений и действий, осуществляемых подрядчиком в процессе возведения объекта строительства, принятым решениям в рабочем проекте объекта строительства и зафиксированным в документации.
8. Таймлайн — представление задач проекта в виде гистограммы с отображением календарной длительности каждой задачи, взаимосвязей между ними и суммарных задач. Представление Таймлайн позволяет отобразить задачи проекта в виде диаграммы Ганта.

9. Аннотации к проекту — краткие письменные пояснения, предоставляемые с результатами дизайна, чтобы определить и описать аспекты проекта.
10. Портфолио – это список работ или проектов, которые выполнил специалист позволяющий быстро составить мнение о профессиональной подготовки данного специалиста.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется документ, определяющий цель, структуру, свойства и методы какого-либо проекта?

a) **Техническое задание**
b) Характеристики проекта
c) Основные показатели проекта

2. Как называется документ, с помощью которого компания рассказывает о себе и предлагает приобрести товар, услугу или начать взаимовыгодное сотрудничество с указанием стоимости.

a) **Коммерческое предложение**
b) Смета
c) Просчет проекта

3. Как называется документ о соглашение между двух или более сторон (субъектов) по какому-либо вопросу с целью установления, изменения или прекращения правовых отношений.

a) **Договор**
b) Соглашение
c) Приложение

4. Как называется проводимое на ранней фазе проектирования функциональное исследование, а также сопоставление данных об ожидаемых функциях и облике продукта, объекта, пространства (среды).

a) Сбор информации
b) **Проектный анализ**
c) Исследование проекта

5. Как называется свободный специалист, человек, который работает на себя?

a) Специалист
b) Проектировщик
c) Фрилансер

6. Какое приложение по управлению задачами, проектами, командами и процессами нужно использовать при организации рабочего процесса?

a) Ward
b) PowerPoint
c) Kaiten

7. Как называется вид контроля качества, выявляющий недостатки в реализации проектных решений? Он проводится на этапе реализации проекта.

a) Контроль качества
b) Авторский надзор
c) Ведение проекта

8. Разбивка всех задач и действий в рамках конкретного проекта в хронологическом порядке с указанием даты начала и окончания. Timeline (График)

a) Time-lapse
b) Timeline
c) Timing

9. Как называется краткое изложение основных и наиболее значимых аспектов проекта?

a) Содержание проекта
b) Описание проекта
c) Аннотация проекта

10. Как называется список работ или проектов, которые выполнил специалист позволяющий быстро составить мнение о профессиональной подготовки данного специалиста?

a) Альбом
b) Портфолио

c) Галерея

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a); 2-a); 3-a) 4-b); 5-c); 6-c); 7-b); 8-b); 9-c); 10-b)

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1. В.ДВ.03.02 «Дизайн как кураторский проект»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Тема 1-Тема 4	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Способность осуществлять кураторский проект для решения профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, опираясь на существующий опыт	Умение систематизировать, осуществлять кураторский проект для решения профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, в том числе с использованием цифровых технологий	Готовность осуществлять кураторский проект для решения профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, в том числе с использованием цифровых технологий

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне.

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект».
2. Назовите ключевых европейских кураторов второй полвины XX в.
3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.
4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?
5. Перечислите несколько крупных выставочных проектов и обозначьте специфику каждого из них.
6. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.
7. Что такое нетворкинг в кураторской практике?
8. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?
9. Назовите кураторские проекты, организация которых построена на нетворкинге.
10. Перечислите типы кураторской деятельности.

Тема 2. Кураторский проект и визуальная идентичность.

11. Сформулируйте отличительные характеристики кураторского проекта от выставки.
12. Опишите структуру кураторского проекта.
13. Сформулируйте понятие концепции кураторского проекта.
14. Какие концепции встречались в кураторских практиках второй половины XX века – начала XXI века?

Как и зачем составляется каталог выставки/проекта?

Тема 3. Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки.

15. Что такое дисплей?
16. Чем дисплей отличается от экспозиции?
17. Назовите примеры удачных примеров дисплея?
18. Как строится контент выставочного проекта?
19. Как выстроить композицию и сформировать дисплей выставки?
20. Какой кураторский проект можно назвать успешным и почему?
21. Как влияет на концепции творческих проектов современный дискурс, проблемы общества, личные амбиции и проблемы?

Тема 4. Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна.

22. Как строятся и оформляются отношения между куратором и художником?

23.Каким образом типы кураторской деятельности влияют на формирование профессии куратор?
24. Какими профессиональными компетенциями должен обладать институциональный куратор? свободный куратор?
25. Какие основные направления взаимоотношений должен выстраивать куратор с учетом профессиональной этики?
26. Назовите критерии успешного кураторского проекта.

Тематика презентации

Тема 1. Обсуждение кураторских практик, реализованных в России и Европе во второй половине XX века и начале XXI века.

Тема 2. Анализ кураторских практик.

Тема 3. Профессиональные компетенции куратора.

ЗАДАНИЕ: Разработка и представление концепции кураторского проекта.

Состав презентации проекта:

- авторская концепция, отражающая смысловую составляющую проекта и форму его реализации, разработанную с учетом технологических, эстетических, экономических параметров, современных информационных технологий,
- содержание проекта, основанное на концепции и дисплей, раскрывающий организацию коммуникаций;
- эскизы и предварительные списки участников;
-рекламная стратегия.

ПК-2-Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект».
2. Назовите ключевых европейских кураторов второй половины XX в.
3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.
4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?

5. Перечислите несколько крупных выставочных проектов и обозначьте специфику каждого из них.
6. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.
7. Что такое нетворкинг в кураторской практике?
8. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?
9. Назовите кураторские проекты, организация которых построена на нетворкинге.
10. Перечислите типы кураторской деятельности.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Кураторский проект — это концептуальное моделирование и организация выставочного проекта, включающая отбор и представление художественных произведений, разработку экспозиционной концепции и взаимодействие с художниками, зрителями и другими участниками проекта.
2. Ключевые европейские кураторы второй половины XX века включают Харальда Зеемана, который был известен своими новаторскими подходами, и Жана-Юбера Мартена, сыгравшего важную роль в развитии глобального искусства.
3. Среди известных российских кураторов второй половины XX века можно выделить Виктора Мизиано и Ольгу Свиблову, которые внесли значительный вклад в развитие современного искусства в России.
4. Основные темы кураторских проектов европейских кураторов часто включают глобализацию, постколониализм и политическую критику. В России основные темы сосредоточены на постсоветском пространстве, национальной идентичности и социальных изменениях.
5. Венецианская биеннале: крупнейший международный арт-форум, представляющий актуальные тенденции современного искусства.

   Документа (Кассель): выставка, фокусирующаяся на социально-политических аспектах искусства.

Московская биеннале: платформа для демонстрации новейших достижений современного искусства России и мира.

6. Кураторские проекты, такие как "Когда отношения становятся формой" Харальда Зеемана и "Magiciens de la Terre" Жана-Юбера Мартена, получили мировое признание за их инновационные подходы и глобальный охват.
7. Нетворкинг в кураторской практике — это процесс установления и поддержания профессиональных связей и отношений, которые могут способствовать обмену знаниями, ресурсами и возможностями в сфере искусства.
8. Нетворкинг можно применять в кураторской деятельности через участие в международных выставках, конференциях, сотрудничество с другими кураторами и организациями, а также через использование социальных сетей и профессиональных платформ для обмена идеями и ресурсами.
9. Проекты, такие как Берлинская биеннале и Манчестерский международный фестиваль, активно используют нетворкинг для привлечения участников и ресурсов со всего мира, создавая междисциплинарные и интернациональные платформы для искусства.
10. Типы кураторской деятельности включают выставочные проекты, музейные экспозиции, образовательные программы, исследовательские инициативы, а также междисциплинарные проекты, объединяющие различные формы искусства и научных исследований.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект».

a) Кураторский проект — это разработка и представление художественных произведений на выставке.
b) Кураторский проект — это концептуальное моделирование и организация выставочного проекта, включающая отбор и представление художественных произведений, разработку экспозиционной концепции и взаимодействие с художниками, зрителями и другими участниками проекта.

c) Кураторский проект — это работа художника по созданию новых произведений искусства.

2. Назовите ключевых европейских кураторов второй половины XX в.

a) Виктор Мизиано и Ольга Свиблова
b) Харальд Зееман и Жан-Юбер Мартен
c) Андрей Ерофеев и Екатерина Дёготь

3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.

a) Харальд Зееман и Жан-Юбер Мартен
b) Виктор Мизиано и Ольга Свиблова
c) Роберт Сторр и Ганс Ульрих Обрист

4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?

a) Европейские кураторы: глобализация, постколониализм и политическая критика; Российские кураторы: постсоветское пространство, национальная идентичность и социальные изменения.
b) Европейские кураторы: национальная идентичность и социальные изменения; Российские кураторы: глобализация и постколониализм.
c) Европейские кураторы: постсоветское пространство и национальная идентичность; Российские кураторы: глобализация и политическая критика.

5. Перечислите несколько крупных выставочных проектов и обозначьте специфику каждого из них.

a) Венецианская биеннале: крупнейший международный арт-форум, представляющий актуальные тенденции современного искусства; Документа (Кассель): выставка, фокусирующаяся на социально-политических аспектах искусства; Московская биеннале: платформа для демонстрации новейших достижений современного искусства России и мира.
b) Венецианская биеннале: фокус на социально-политических аспектах; Документа (Кассель): крупнейший международный арт-форум; Московская биеннале: представляющий актуальные тенденции современного искусства.
c) Венецианская биеннале: демонстрация новейших достижений современного искусства России и мира; Документа (Кассель): крупнейший международный арт-форум; Московская биеннале: фокус на социально-политических аспектах искусства.

6. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.

a) "Когда отношения становятся формой" Харальда Зеемана и "Magiciens de la Terre" Жана-Юбера Мартена

b) Венецианская биеннале и Московская биеннале
c) Документа (Кассель) и Манчестерский международный фестиваль

7. Что такое нетворкинг в кураторской практике?

a) Процесс создания новых произведений искусства для выставок
b) Процесс установления и поддержания профессиональных связей и отношений, которые могут способствовать обмену знаниями, ресурсами и возможностями в сфере искусства
c) Организация и проведение выставок на международном уровне

8. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?

a) Участие в международных выставках, конференциях, сотрудничество с другими кураторами и организациями, использование социальных сетей и профессиональных платформ
b) Организация выставок внутри своей страны, работа исключительно с национальными художниками
c) Разработка новых экспозиционных концепций без взаимодействия с другими профессионалами

9. Назовите кураторские проекты, организация которых построена на нетворкинге.

a) Венецианская биеннале и Документа (Кассель)
b) Берлинская биеннале и Манчестерский международный фестиваль
c) Московская биеннале и Венецианская биеннале

10. Перечислите типы кураторской деятельности.

a) Выставочные проекты, музейные экспозиции, образовательные программы, исследовательские инициативы, междисциплинарные проекты
b) Создание произведений искусства, проведение мастер-классов, разработка художественных концепций
c) Организация галерей, продажа произведений искусства, сотрудничество с коммерческими выставками

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ **1-в) 2в) 3-в) 4-а) 5-а) 6-а) 7-в) 8-а) 9-в) 10 а)**

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.ДВ.04.01 «Основы гейм-дизайна»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст. преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 11	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 11	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Базовые умения и способности выполнять поисковые эскизы для создания компьютерных игр, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Основные умения и способности выполнять поисковые эскизы для создания компьютерных игр, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование AR-приложения; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Все основные умения выполнять поисковые эскизы для создания компьютерных игр, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование AR-приложения; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Способность проектировать дизайн компьютерных игр, применять информационные цифровые технологии при разработки не сложных дизайн – проектов	Способность проектировать дизайн компьютерных игр, применять информационные цифровые технологии при разработки дизайн – проектов средней сложности	Способность проектировать дизайн компьютерных игр, применять информационные цифровые технологии при разработки дизайн – проектов высокой сложности

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тест

1. Какие из этих жанров относятся к играм с открытым миром?
a) Ролевые игры
b) Экшн-игры
c) Головоломки

2. Что такое "лор" в гейм-дизайне?
a) История и фон игрового мира
b) Интерфейс пользователя
c) Графический движок игры

3. Как называется процесс создания концепт-артов для игры?
a) Проектирование персонажей и локаций
b) Разработка сюжета и заданий для игрока
c) Создание макетов и эскизов игровых объектов

4. Как называется процесс балансировки игровой механики?
a) Тюнинг
b) Дизайн интерфейса
c) Оптимизация графического движка

5. Как называется процесс создания звукового дизайна для игры?
a) Звуковая редакция
b) Аудиоинженеринг
c) Звуковое проектирование

6. Как называется процесс создания и управления искусственным интеллектом в игре?
a) AI-дизайн
b) Программирование графического движка
c) Разработка интерфейса пользователя

7. Какие из этих жанров относятся к играм стратегии?
a) 3D-шутеры
b) Глобальные стратегии
c) Реального времени стратегии

8. Как называется процесс создания игровых заданий и уровней?
a) Левел-дизайн
b) Графический дизайн
c) Анимационный дизайн

9. Как называется процесс создания анимации для персонажей и объектов в игре?
a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Моделирование

10. Какие из этих жанров относятся к играм выживания?
a) Песочницы
b) Хорроры
c) Гонки

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

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

№ п/п	Содержание типовых заданий
I этап формирования компетенций	
1	Раздел 1. Вводный. 1. Вводная лекция. Язык условностей. Разновидности игр (PC, браузерерные, консоль). 2. Мобильные игры. 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура). 4. Дизайн силуэта. 5. Дизайн внешнего вида. 6. Цветовые пропорции в гейм-дизайне.
2	Раздел 2. 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов). 8. Среда игрового пространства. 9. Игровой сеттинг (среда). 10. Текстурирование (материальность). 11. Дизайн интерьера/экстерьера.
II этап формирования компетенций	
3	Раздел 1. От статики к динамике. 1. Вводная лекция. Язык условностей. Разновидности игр (PC, браузерерные, консоль). 2. Мобильные игры. 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура).

	4. Дизайн силуэта. 5. Дизайн внешнего вида. 6. Цветовые пропорции в гейм-дизайне.
4	Раздел 2. 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов). 8. Среда игрового пространства. 9. Игровой сеттинг (среда). 10. Текстурирование (материальность). 11. Дизайн интерьера/экстерьера.

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.Что такое гейм-дизайн и какие основные задачи он решает?

1. Каковы ключевые элементы гейм-дизайна?
2. Какие этапы включает в себя процесс разработки игры?
3. В чем заключается роль гейм-дизайнера в команде разработчиков?
4. Какие подходы используются для создания интересного игрового опыта?
5. Каково значение баланса в игровом процессе?
6. Какие методы используются для тестирования и улучшения игры?
7. Какие жанры игр вы знаете и какие особенности каждого из них?
8. Как гейм-дизайн влияет на восприятие и поведение игрока
9. Какие современные тенденции и технологии используются в гейм-дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Что такое гейм-дизайн и какие основные задачи он решает?**

   Гейм-дизайн — это процесс создания игровых правил, механик, уровней и опыта, которые делают игру интересной и увлекательной для игроков. Основные задачи гейм-дизайна включают разработку игрового процесса, создание интересных заданий и уровней, балансировку игры, а также проектирование взаимодействия игрока с игрой.

2. **Каковы ключевые элементы гейм-дизайна?**

   Ключевые элементы гейм-дизайна включают игровую механику, сюжет, персонажей, уровни, звуковое оформление, визуальный стиль и пользовательский интерфейс. Каждый из этих элементов должен быть тщательно продуман и интегрирован для создания цельного и увлекательного игрового опыта.

3. **Какие этапы включает в себя процесс разработки игры?**

   Процесс разработки игры включает следующие этапы: концепция и идея, проектирование и планирование, создание прототипа, разработка (включая программирование, создание графики и звука), тестирование и отладка, выпуск и поддержка игры после выпуска.

4. **В чем заключается роль гейм-дизайнера в команде разработчиков?**

   Гейм-дизайнер отвечает за создание концепции игры, разработку игровых механик и правил, проектирование уровней и заданий, а также за обеспечение баланса игры. Он тесно сотрудничает с программистами, художниками, звуковыми дизайнерами и другими членами команды для создания цельного игрового продукта.

5. **Какие подходы используются для создания интересного игрового опыта?**

   Для создания интересного игрового опыта используются различные подходы, включая создание увлекательного сюжета, разработку уникальных игровых механик, проектирование захватывающих уровней, обеспечение баланса сложности, а также использование обратной связи от игроков для улучшения игры.

6. **Каково значение баланса в игровом процессе?**

   Баланс в игровом процессе обеспечивает справедливость и удовлетворение от игры. Он включает в себя равновесие между сложностью игры, наградами и рисками, а также между различными элементами игры, такими как персонажи, уровни и задания. Хороший баланс помогает удерживать интерес игроков и предотвращает фрустрацию.

7. **Какие методы используются для тестирования и улучшения игры?**

   Методы тестирования и улучшения игры включают альфа-тестирование, бета-тестирование, пользовательские тесты, автоматизированное тестирование, сбор и анализ обратной связи от

игроков, а также итеративный процесс разработки, включающий регулярное обновление и исправление ошибок.

8. **Какие жанры игр вы знаете и какие особенности каждого из них?**

   Существует множество жанров игр, включая экшн (быстрый темп и динамичные события), ролевые игры (развитие персонажа и сюжет), стратегии (планирование и тактические решения), головоломки (решение логических задач), симуляторы (реалистичное воспроизведение определенных действий или процессов) и др. Каждый жанр имеет свои уникальные особенности и требования к гейм-дизайну.

9. **Как гейм-дизайн влияет на восприятие и поведение игрока?**

   Гейм-дизайн напрямую влияет на восприятие и поведение игрока, создавая эмоции, мотивацию и вовлеченность. Хорошо спроектированные игры могут вызывать чувство удовлетворения, азарта, удивления и сопереживания, а также мотивировать игроков к повторным прохождениям и социальным взаимодействиям.

10. **Какие современные тенденции и технологии используются в гейм-дизайне?**

    Современные тенденции и технологии в гейм-дизайне включают использование виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR), внедрение искусственного интеллекта для создания более реалистичных NPC, развитие мобильных и облачных игр, а также использование процедурной генерации контента для создания уникальных игровых миров и уровней.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что из перечисленного является ключевым элементом гейм-дизайна?
   a) Графика **b) Игровая механика** c) Звук
2. Какой из этапов является первым в процессе разработки игры?
   a) Прототипирование **b) Концепция и идея** c) Тестирование
3. Какая из перечисленных технологий используется для создания трехмерных моделей в играх?
   a) HTML b) Python **c) Blender**
4. Что такое баланс в игровом процессе?
   a) Соотношение громкости звуков в игре
   b) Равновесие между различными элементами игры
   c) Количество кадров в секунду

5. Какой из жанров игр характеризуется исследованиями открытого мира и выполнением различных заданий?
   a) RPG (ролевая игра) b) Платформер c) Головоломка

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b, 2-b, 3-c, 4-b, 5-a,

ПК-4-Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие инструменты и технологии используются для разработки игр?
2. Каковы основные принципы разработки интерфейсов в гейм-дизайне?
3. Какие методы и технологии используются для создания трехмерных моделей в играх?
4. Как можно оптимизировать производительность игр на различных платформах?
5. Как интеграция различных медиаэлементов (звук, графика, анимация) влияет на игровой процесс?
6. Какие методы и технологии используются для создания искусственного интеллекта в играх?
7. Как можно обеспечить безопасность данных и конфиденциальность пользователей в играх?
8. Какие современные технологии (AR, VR) используются в гейм-дизайне и как они влияют на игровой процесс?
9. Каковы основные этапы тестирования игр и как они влияют на конечный продукт?
10. Какие методы оценки эффективности и удовлетворенности пользователей могут быть применены к играм?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие инструменты и технологии используются для разработки игр?**

   Для разработки игр используются различные инструменты и технологии, такие как игровые движки (Unity, Unreal Engine), языки программирования (C#, C++, Python), графические редакторы (Photoshop, Blender), а также инструменты для создания звука и музыки (Audacity, FL Studio).

2. **Каковы основные принципы разработки интерфейсов в гейм-дизайне?**

Основные принципы разработки интерфейсов включают удобство использования (usability), интуитивность, минимализм, адаптивность к различным устройствам и экранам, а также визуальную и функциональную консистентность.

3. **Какие методы и технологии используются для создания трехмерных моделей в играх?**

   Для создания трехмерных моделей используются методы моделирования (полигональное моделирование, скульптинг), текстурирования (создание и наложение текстур), риггинг (создание костной структуры для анимации) и анимация. Основные технологии включают использование программного обеспечения, такого как Blender, 3ds Max, Maya и ZBrush.

4. **Как можно оптимизировать производительность игр на различных платформах?**

   Оптимизация производительности включает снижение количества полигонов в моделях, оптимизацию текстур и шейдеров, использование уровней детализации (LOD), улучшение кода и алгоритмов, а также тестирование и настройку игры для различных устройств.

5. **Как интеграция различных медиаэлементов (звук, графика, анимация) влияет на игровой процесс?**

   Интеграция медиаэлементов создает более погружающий и реалистичный игровой опыт. Звук может усиливать атмосферу и эмоции, графика влияет на визуальное восприятие, анимация делает действия и события в игре более живыми и убедительными.

6. **Какие методы и технологии используются для создания искусственного интеллекта в играх?**

   Для создания искусственного интеллекта используются методы машинного обучения, алгоритмы поиска пути (pathfinding), деревья принятия решений (decision trees), конечные автоматы (finite state machines) и нейронные сети. Технологии включают использование специализированных библиотек и инструментов, таких как TensorFlow и Unity ML-Agents.

7. **Как можно обеспечить безопасность данных и конфиденциальность пользователей в играх?**

Обеспечение безопасности данных включает использование шифрования, аутентификации пользователей, регулярное обновление и исправление уязвимостей, а также соблюдение стандартов и законодательных требований по защите данных (например, GDPR).

8. **Какие современные технологии (AR, VR) используются в гейм-дизайне и как они влияют на игровой процесс?**

   Технологии дополненной реальности (AR) и виртуальной реальности (VR) позволяют создавать уникальные и погружающие игровые миры. AR интегрирует виртуальные элементы в реальный мир, а VR создает полностью виртуальные окружения, что открывает новые возможности для взаимодействия и впечатлений в игре.

9. **Каковы основные этапы тестирования игр и как они влияют на конечный продукт?**

   Основные этапы тестирования включают альфа-тестирование (внутреннее тестирование), бета-тестирование (внешнее тестирование с участием ограниченного числа игроков), публичное тестирование и окончательную отладку. Эти этапы помогают выявить и исправить ошибки, улучшить игровой процесс и получить обратную связь от пользователей.

10. **Какие методы оценки эффективности и удовлетворенности пользователей могут быть применены к играм?**

    Методы оценки включают проведение опросов и анкетирования, анализ отзывов и рейтингов, использование метрик вовлеченности (например, время, проведенное в игре, уровень завершения), а также проведение фокус-групп и пользовательских тестов.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое тестирование игры?
   a) Создание концепции игры
   b) Проверка игры на наличие ошибок и улучшение игрового опыта
   c) Разработка графики для игры
2. Какой из методов используется для создания искусственного интеллекта в играх?
   a) Программирование на JavaScript

b) Использование алгоритмов машинного обучения

c) Рисование спрайтов

3. Какая технология позволяет создавать полностью виртуальные миры в играх?

   a) VR (виртуальная реальность)

   b) AR (дополненная реальность)

   c) MR (смешанная реальность)

4. Что из перечисленного помогает улучшить производительность игры на мобильных устройствах?

   a) Оптимизация графики и кода

   b) Увеличение громкости звука

   c) Изменение интерфейса игры

5. Какой метод используется для оценки удовлетворенности пользователей игрой?

   a) Проведение опросов и анкетирования

   b) Создание трехмерных моделей

   c) Написание кода игры

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b,2-b, 3-a, 4-a, 5-a

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.04.02 «Основы проектирования мультимедиа контента»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 6	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 6	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Базовые умения и способности выполнять поисковые эскизы для создания мультимедиа-контента, основанного на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Основные умения и способности выполнять поисковые эскизы для создания мультимедиа-контента, основанного на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование AR-приложения; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Все основные умения выполнять поисковые эскизы для создания мультимедиа-контента, основанного на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование AR-приложения; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Способность проектировать мультимедиа-контент на основе применения информационных цифровых технологий при разработке не сложных дизайн – проектов	Способность проектировать мультимедиа-контент на основе применения информационных цифровых технологий при разработке дизайн – проектов средней сложности	Способность проектировать мультимедиа-контент на основе применения информационных цифровых технологий при разработке дизайн – проектов высокой сложности

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тест

1. Как называется процесс создания анимации для мультимедийного контента?
a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Анимация

2. Что такое "storyboard" в мультимедийном контенте?
a) Графическое описание сюжета и сценария
b) Интерактивный интерфейс пользователя
c) Процесс создания звукового сопровождения

3. Как называется процесс создания графических элементов для мультимедийного контента?
a) Иллюстрация
b) Моделирование
c) Оптимизация

4. Что такое "user experience" в мультимедийном контенте?
a) Взаимодействие пользователя с контентом и его восприятие
b) Процесс создания графического дизайна
c) Разработка программного обеспечения

5. Как называется процесс создания звуковых эффектов для мультимедийного контента?
a) Звуковая дорожка
b) Аудиоинженеринг
c) Монтаж звука

6. Какой из этих форматов относится к аудиоформатам?
a) MP3
b) AVI
c) MOV

7. Как называется процесс создания интерактивных элементов для мультимедийного контента?
a) Разработка интерфейса
b) Моделирование
c) Анимация

8. Что такое "responsive design" в мультимедийном контенте?
a) Адаптивный дизайн, который подстраивается под разные устройства и экраны
b) Процесс создания анимации

c) Оптимизация графических элементов

9. Как называется процесс создания виртуальной реальности?
a) VR-разработка
b) Анимация
c) Звуковая редакция

10. Какой из этих форматов относится к изображениям?
a) JPEG
b) WAV
c) MP3

Ответы:
1. c; 2. a; 3. a; 4. a; 5. b; 6. a; 7. a; 8. a; 9. a; 10. a

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

№ п/п	Содержание контрольных заданий
I этап формирования компетенций	
1	**Раздел 1. Научно-аналитический этап** Тема 1. Экспозиционные технологии и экспозиционный дизайн, история и теория. Тема 2. Опыт проектирования и функционирования визуального мультимедийного контента. Тема 3. Мультимедийный контент в мультимедийной среде экспозиции. Тема 5. Анализ существующих решений мультимедийного контента в сфере экспозиционного мультимедиа-дизайна, не менее 10, по функциональным, эргономическим и эстетическим критериям. Тема 6. Составление сценария мультимедийного наполнения к проекту мультимедиа-дизайна экспозиции.
II этап формирования компетенций	
2	**Раздел 2. Практический этап** **Создание концептуального сценарного плана и раскадровки конкретного включения мультимедиа-контента в экспозиционную среду выставки или музея** На основе требований к мультимедиа-контенту и разработанному

	сценарию необходимо создать концептуальный сценарий визуального контента в виде скетчей и раскадровок. Следует учесть социологические требования к мультимедиа контенту в экспозиции, эстетическому восприятию образа выставки, эргономический требования экспозиционной среды.

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 основные этапы включает в себя процесс создания анимированного мультимедийного контента?
2. Каким образом можно определить потребности аудитории и контекст использования для успешного проектирования мультимедийного контента?
3. Какие основные принципы графического дизайна следует учитывать при разработке мультимедийных интерфейсов?
4. Какие виды аудиовизуального контента можно использовать для создания мультимедийных проектов, и как выбрать подходящий для конкретной задачи?
5. Каким образом можно сделать мультимедийный контент интерактивным и привлекательным для аудитории?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Основные принципы визуального дизайна, которые следует учитывать при создании мультимедийного контента, включают: композицию, цветовую схему, типографику, пропорции, контраст, баланс и ритм.

2. Инструменты и технологии, используемые для создания графического мультимедийного контента, могут включать графические редакторы, такие как Adobe Photoshop, Illustrator или Sketch, а также специализированные программы для создания анимаций и интерактивных элементов.

3. Эффективность пользовательского интерфейса в мультимедийном контенте можно определить путем анализа его удобства использования, интуитивности, соответствия целям проекта и ожиданиям целевой аудитории.

4. Основные этапы процесса создания аудиовизуального контента для мультимедийных проектов включают: разработку концепции, написание сценария, съемку или создание анимации, монтаж и постпродакшн, а также тестирование и оценку готового продукта.

5. Адаптация мультимедийного контента для различных типов устройств и

платформ может включать оптимизацию размера и разрешения изображений, использование HTML5 для кроссплатформенной совместимости, а также тестирование на разных устройствах и операционных системах.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется процесс создания анимации для мультимедийного контента?
a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Анимация

2. Что такое "storyboard" в мультимедийном контенте?
a) Графическое описание сюжета и сценария
b) Интерактивный интерфейс пользователя
c) Процесс создания звукового сопровождения

3. Как называется процесс создания графических элементов для мультимедийного контента?
a) Иллюстрация
b) Моделирование
c) Оптимизация

4. Что такое "user experience" в мультимедийном контенте?
a) Взаимодействие пользователя с контентом и его восприятие
b) Процесс создания графического дизайна
c) Разработка программного обеспечения

5. Как называется процесс создания звуковых эффектов для мультимедийного контента?
a) Звуковая дорожка
b) Аудиоинженеринг
c) Монтаж звука

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. c; 2. a; 3. a; 4. a; 5. b;

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие техники сжатия и оптимизации используются для улучшения производительности и доступности мультимедийного контента?
2. Каким образом можно оценить эффективность мультимедийного контента с помощью аналитических инструментов и тестирования?

3. Какие принципы доступности и инклюзивного дизайна следует применять при создании мультимедийного контента?
4. Какие факторы следует учитывать при выборе формата и разрешения для мультимедийного контента в зависимости от его цели и целевой аудитории?
5. Какие вызовы и тенденции в современном мультимедийном дизайне могут повлиять на процесс создания мультимедийного контента в будущем?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Методы тестирования, используемые для оценки качества мультимедийного контента перед его публикацией, могут включать юзабилити-тестирование, фокус-группы, A/B тестирование и анализ статистических данных.
2. Звуковое оформление может улучшить восприятие и вовлеченность аудитории в мультимедийном контенте, создавая атмосферу и настроение, а также помогая передать информацию более эффективно.
3. Принципы доступности, которые следует учитывать при проектировании мультимедийного контента для людей с ограниченными возможностями, включают использование альтернативных текстов для изображений, субтитров для видео, а также обеспечение достаточной контрастности и читаемости текста.
4. Мультимедийный контент может быть интегрирован в веб-страницы и интерфейсы мобильных приложений с помощью HTML5, JavaScript и других технологий, позволяющих встраивать видео, аудио и интерактивные элементы.
5. Современные тенденции и инновации в области проектирования мультимедийного контента включают использование виртуальной и дополненной реальности, искусственного интеллекта и машинного обучения для создания более интерактивного и персонализированного контента.
6.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

6. Какой из этих форматов относится к аудиоформатам?
a) MP3
b) AVI
c) MOV

7. Как называется процесс создания интерактивных элементов для мультимедийного контента?
а) Разработка интерфейса
b) Моделирование
c) Анимация

8. Что такое "responsive design" в мультимедийном контенте?
а) Адаптивный дизайн, который подстраивается под разные устройства и экраны
b) Процесс создания анимации
c) Оптимизация графических элементов

9. Как называется процесс создания виртуальной реальности?
а) VR-разработка
b) Анимация
c) Звуковая редакция

10. Какой из этих форматов относится к изображениям?
а) JPEG
b) WAV
c) MP3

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 6. а; 7. а; 8. а; 9. а; 10. а

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.ДВ.05.01 «Motion дизайн»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 6	Не предусмотрены	Творческое задание. Тестирование
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 6	Не предусмотрены	Творческое задание. Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Базовые умения и способности выполнять визуальные образы для анимации, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование авторской концепции медиа контента и интерактивного дизайна	Основные умения и способности выполнять визуальные образы для анимации, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование авторской концепции медиа контента и интерактивного дизайна	Все основные умения выполнять визуальные образы для анимации, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование авторской концепции медиа контента и интерактивного дизайна
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Способность проектировать визуальные образы для анимации, на основе применения информационных цифровых технологий при разработке не сложных дизайн – проектов	Способность проектировать визуальные образы для анимации на основе применения информационных цифровых технологий при разработке дизайн – проектов средней сложности	Способность проектировать визуальные образы для анимации на основе применения информационных цифровых технологий при разработке дизайн – проектов высокой сложности

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тест

1. Какой вид анимации является наиболее популярным в Motion дизайне?
a) 2D анимация
b) 3D анимация
c) Стоп-моушн анимация

2. Какие программы можно использовать для создания Motion дизайна?
a) Adobe After Effects, Cinema 4D, Maya
b) Microsoft Word, Excel, PowerPoint
c) Photoshop, Illustrator, InDesign

3. Как называется процесс создания движения объектов в анимации?
a) Рендеринг
b) Трекинг
c) Анимирование

4. Какой эффект можно использовать для создания эффекта размытия при движении объекта?
a) Motion blur
b) Depth of field
c) Radial blur

5. Какие элементы могут быть анимированы в Motion дизайне?
a) Текст, изображения, видео
b) Только текст
c) Только изображения

6. Как называется эффект, который позволяет создавать искажение изображения при движении камеры?
a) Distortion
b) Lens flare
c) Warp

7. Какой эффект можно использовать для создания эффекта свечения или огня?
a) Glow
b) Smoke
c) Fire

8. Как называется процесс создания анимации путем изменения свойств объекта?
a) Keyframing
b) Rendering

c) Tracking

9. Какой инструмент можно использовать для создания плавных переходов между кадрами анимации?
a) Easing
b) Keyframe assistant
c) Motion path

10. Какой эффект можно использовать для создания эффекта замедления или ускорения движения объекта?
a) Time remapping
b) Motion blur
c) Depth of field

Ответы:
1. a; 2. a; 3. c; 4. a; 5. a; 6. c; 7. a; 8. a; 9. a; 10. a

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

№	Содержание контрольных заданий
I этап формирования компетенций	
1	**Задание 1. Создание объемно-пространственной структуры (движущийся объект) и сценария взаимодействия этой структуры со зрителем.** *Задачи:* 1. Создание эскизов и рабочих макетов будущей структуры. 2. Создание пробных сценариев и эскизных раскадровок отражающих образ созданной объемно-пространственной структуры. 3. Доработка чистового макета и итогового сториборд в формате А3 4. Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации.
II этап формирования компетенций	
2	**Задание 2. Создание сториборд по теме проекта** *Задачи:* 1. Формирование сценарной составляющей по проектной теме 2. Создание эскизных раскадровок по утвержденному сценарию 3. Создание итогового сториборд по теме проекта. Презентация итогового сториборд по теме проекта в графической форме (альбом А3).

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 основные принципы анимации используются в Motion Design, и как они влияют на восприятие зрителя?

2. Какие элементы композиции необходимо учитывать при создании анимации в рамках Motion Design?

3. Какие программные инструменты вы используете для создания и редактирования анимации в Motion Design, и почему выбор конкретного инструмента важен?

4. Каким образом вы оптимизируете анимацию для разных типов мультимедийных платформ (например, для веб-сайтов, мобильных приложений)?

5. Как вы можете применить принципы анимации в Motion Design для решения конкретных задач дизайна?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

Основные принципы анимации, используемые в Motion Design, включают плавность движения, динамику, ритм, темп и тайминг. Эти принципы влияют на восприятие зрителя, делая анимацию более живой, интересной и понятной.

2. Элементы композиции, которые необходимо учитывать при создании анимации в рамках Motion Design, включают композиционный центр, баланс, контраст, пропорции и цветовую схему. Эти элементы помогают создать гармоничное и визуально привлекательное произведение.

3. Программные инструменты, которые я использую для создания и редактирования анимации в Motion Design, зависят от конкретного проекта и моих предпочтений. Например, я могу использовать Adobe After Effects, Cinema 4D или Blender. Выбор конкретного инструмента важен, так как каждый из них имеет свои особенности и возможности, которые могут лучше подходить для определенных задач.

4. Оптимизация анимации для разных типов мультимедийных платформ (например, для веб-сайтов, мобильных приложений) может включать изменение разрешения и формата видео, использование HTML5 для

кроссплатформенной совместимости, а также тестирование на разных устройствах и операционных системах.

5. Принципы анимации в Motion Design могут быть применены для решения конкретных задач дизайна, таких как привлечение внимания к определенному объекту или элементу, создание иллюзии движения или подчеркивание ключевых моментов в истории.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой вид анимации является наиболее популярным в Motion дизайне?

a) 2D анимация

b) 3D анимация

c) Стоп-моушн анимация

2. Какие программы можно использовать для создания Motion дизайна?

a) Adobe After Effects, Cinema 4D, Maya

b) Microsoft Word, Excel, PowerPoint

c) Photoshop, Illustrator, InDesign

3. Как называется процесс создания движения объектов в анимации?

a) Рендеринг

b) Трекинг

c) Анимирование

4. Какой эффект можно использовать для создания эффекта размытия при движении объекта?

a) Motion blur

b) Depth of field

c) Radial blur

5. Какие элементы могут быть анимированы в Motion дизайне?

a) Текст, изображения, видео

b) Только текст

c) Только изображения

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a; 2. a; 3. c; 4. a; 5. a;

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каким образом вы создаете эффектные переходы между различными сценами или элементами анимации в вашем проекте?
2. 7. Какие техники вы используете для создания текстовой анимации в Motion Design, чтобы сделать ее более читаемой и эффективной?
3. 8. Как вы оцениваете успешность анимации в Motion Design, и какие критерии успеха вы устанавливаете перед началом проекта?
4. 9. Какие методы вы используете для создания анимированных персонажей или объектов в рамках Motion Design, чтобы придать им жизнь и выразительность?
5. 10. Каким образом вы можете интегрировать звуковые эффекты и музыку в вашу анимацию в Motion Design, чтобы создать более полноценный мультимедийный опыт для зрителя?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Создание эффектных переходов между различными сценами или элементами анимации в проекте может включать использование плавных переходов, быстрых смен кадров, добавление анимационных эффектов или использование креативных решений, основанных на теме и стиле проекта.
2. 7. Техники создания текстовой анимации в Motion Design, которые делают её более читаемой и эффективной, могут включать использование анимированных шрифтов, добавление теней, свечений или других визуальных эффектов, а также учет контраста и читаемости текста на фоне анимации.
3. 8. Успешность анимации в Motion Design можно оценить по нескольким критериям, таким как соответствие целям проекта, качество исполнения, соответствие ожиданиям аудитории и эффективность в решении поставленных задач.
4. 9. Методы создания анимированных персонажей или объектов в рамках Motion Design, чтобы придать им жизнь и выразительность, могут включать создание реалистичных движений, добавление эмоций через мимику и жесты, а также использование света и тени для придания глубины и объема.

5. 10. Интеграция звуковых эффектов и музыки в анимацию в Motion Design может создать более полноценный мультимедийный опыт для зрителя, усиливая эмоциональное воздействие, подчеркивая ключевые моменты и улучшая общее восприятие произведения.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется эффект, который позволяет создавать искажение изображения при движении камеры?

a) Distortion

b) Lens flare

c) Warp

2. Какой эффект можно использовать для создания эффекта свечения или огня?

a) Glow

b) Smoke

c) Fire

3. Как называется процесс создания анимации путем изменения свойств объекта?

a) Keyframing

b) Rendering

c) Tracking

4. Какой инструмент можно использовать для создания плавных переходов между кадрами анимации?

a) Easing

b) Keyframe assistant

c) Motion path

5. Какой эффект можно использовать для создания эффекта замедления или ускорения движения объекта?

a) Time remapping

b) Motion blur

c) Depth of field

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. c; 2. a; 3. a; 4. a; 5. a

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Дисциплина Б1.БО.13 «Цветоведение и колористика»
(код и наименование дисциплины (модуля))

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Желондиевская Л.В.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
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	Не предусмо-трены	Тема 1-Тема 5	Не предусмотрены	Творческие работы, контрольные вопросы

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
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	Базовые умения и способности владением приемами работы с цветом и цветовыми композициями при проектировании при проектировании светового шоу и инсталляции для различных мероприятий (модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей).	Основные умения и способности владением приемами работы с цветом и цветовыми композициями при проектировании при проектировании светового шоу и инсталляции для различных мероприятий (модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей).	Владеть всеми основными умениями и способностями владения рисунком и приемами работы с цветом и цветовыми композициями при проектировании при проектировании светового шоу и инсталляции для различных мероприятий (модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей).

Шкала оценивания

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

Темы рефератов

1. Возможные проявления иллюзий в шрифтах.
2. Способы создания иллюзий в динамике.
3. Изменения при добавлении цвета в работу.
4. Иллюзии сопоставления.
5. Факторы, способные усиливать и ослаблять иллюзии.
5. Иллюзии, с которыми приходится бороться
6. Осуществление процесса визуального восприятия цвета: основные условия.
7. Теория контрастов Иоханнеса Иттена.
8. Цветовой круг. Общая характеристика.
9. Различные цветовые модели.
10. Принципы передачи цвета различными устройствами (принтер, монитор, проектор, цветные прожекторы, офсетная машина).
11. Понятие цветового диапазона.
12. Характеристики цвета.
13. Тональный контраст.
14. Монохроматическая гамма.
15. Композиционные свойства цвета.
16. Количественный контраст.
17. Краевой контраст.
18. Цветовой контраст.
19. Контраст по тепло-холодности.
20. Контраст по насыщенности.
21. Симультанный контраст.
22. Принцип оптического смешения.
23. Гармонизация ахроматического и хроматических цветов.
24. Контраст цветовых сопоставлений.
25. Влияние черного и белого на проявление цветового контраста.
26. Принципы гармонизации цветов.
27. Цветовые созвучия.
28. Различные принципы объединения цветов в гаммы.
29. Колорит: понятие и определение. Сходство и принципиальное отличие от гаммы.
30. Колористическое единство композиции.

Тестовые задания

1 Какие три цвета являются составными цветами первого порядка (по модели Гете)?
1) Оранжевый, зеленый, фиолетовый
2) Пурпурный, голубой, желто-зеленый
3) Коричневый, ультрамариновый, сине-зеленый
4) Оранжевый, синий, фиолетовый

2 Какие три цвета называются вторичными (по модели Гете):
1) Оранжевый, зеленый, фиолетовый
2) Коричневый, ультрамариновый, сине-зеленый
3) Оранжевый, синий, сиреневый
4) Пурпурный, голубой, желто-зеленый

3 Какие три цвета называются первичными (по модели Гете):
1) Красный, синий, желтый
2) Коричневый, ультрамариновый, сине-зеленый
3) Оранжевый, синий, сиреневый
4) Оранжевый, зеленый, фиолетовый

4 Какой цвет получается при почти полном поглощении световых лучей?
1) Черный
2) Светло-коричневый
3) Лазурный 4. Зеленый

5 Какие цвета красителей называют вторичными?
1) Фиолетовый, оранжевый, зеленый
2) Черный, серый, белый
3) Красный, синий, голубой
4) Красный, синий, желтый

6 Какие «неразложимые» цвета нельзя получить путем смешения пигментов?
1) Красный, синий, желтый
2) Желтый, оранжевый, зеленый
3) Серый, зеленый, оранжевый
4) Черный и фиолетовый

7. Триада основных цветов красителей:
1) Желтый, синий, красный
2) Голубой, оранжевый, зеленый
3) Розовый, синий, зеленый
4) Желтый, пурпурный, зеленый

8. Шеврёль Мишель Эжен, это французский ученый, который классифицировал цвета:
1) В системе из 72 цветных образцов
2) В круге из 4 цветов
3) В так называемом цветовом аккордеоне

4) В аналоговой гармонии холодных цветов

9. Замыкающаяся последовательность цветов представляет собой:
1) Цветовой круг
2) Цветовой конус
3) Цветовое тело Манселла
4) Цветовой треугольник
0 Раздел науки о цвете, изучающий теорию применения цвета на практике в различных областях человеческой деятельности – это…
1. Колористика
2. Колориметр
3. Калорифер
4. Какофония

11. Комплексная наука о цвете, включающая систематизированную совокупность данных физики, физиологии и психологии, изучающих природный феномен цвета, а также совокупность данных философии, эстетики, истории искусства, филологии, этнографии, литературы, изучающих цвет как явление культуры – это…
1) Цветоведение
2) Цветовосприятие
3) Цветозрение
4) Цветоделение

12. Латинское название для многоцветия – это…
1) Полихромия
2) Ахроматика
3) Хромотический
4) Монохромия

13. Латинское название для одноцветной композиции – это…
1) Монохромия
2) Ахроматика
3) Хроматический
4) Полихромия

14. Назовите три основных цвета в аддитивных, оптических системах (например, в RGB):
1) Синий, красный, зеленый
2) Зеленый, красный, желтый
3) Сиена, черный, красный
4) Голубой, маджента, синий

15. К какой категории цветов относят фиолетовый, синий, сине-зеленый, голубой?
1) Холодных
2) Ахроматических
3) Светлых

4) Локальных

16. Какой цвет содержится и в зеленом, и в оранжевом?
1) Желтый
2) Красный
3) Голубой
4) Фиолетовый

17. Какой цвет содержит в себе некоторые качества и синего и красного?
1) Фиолетовый
2) Лимонный
3) Охра
4) Желтый

18. Какой цвет содержится и в зеленом, и в фиолетовом?
1) Синий
2) Охра
3) Оранжевый
4) Горчичный

19. Какой цвет получается при смешении красного и зеленого красителей?
1) Коричневый
2) Зеленый
3) Золотистый
4) Бордовый

20. Как называется цветовая характеристика, определяющая относительную теплоту или холодность цветового тона?
1) Температура цвета
2) Яркость цвета
3) Цветовой ряд
4) Насыщенность цвета

21. К какой категории цветов относятся красный, оранжевый, желто-зеленый, желтый?
1) Теплых
2) К земляным краскам
3) Холодных
4) К оттенкам серого

22. Черный цвет получается при смешении большего количества цветов; отметьте тип смешения:
1) Механическое смешение цветов, красок
2) Оптическое смешение цветов, лучей
3) Смешение нейтральных цветов, глухих сочетаний
4) Составление цветовых гамм

23. Какие «цвета» не содержат хроматической составляющей:
1. Белый, черный, серый
2. Черный и красный
3. Красный, черный
4. Синий, голубой

24. Белый цвет получается при смешении большего количества цветов; отметьте тип смешения:
1) Оптическое смешение цветов, лучей
2) Смешение основных цветов
3) Смешение составных цветов
4) Сочетание родственных цветов

25. Отличие цвета от серого при определенной яркости освещения – это… 1. Насыщенность
2) Разбеленность
3) Монохромность
4) Оттенок

26. Какой цвет называется интенсивным, «чистым»?
1) Цвет, максимально отличающийся от ахроматики.
2) Цвет наиболее светлого предмета в группе других.
3) Цвет наиболее темного предмета в группе других.
4) Цвет, занимающий больше места в группе других.

27. В эксперименте Ньютона с призмой объединение цветов базируется на принципе…
1) Сложения
2) Пульсации
3) Замещения
4) Фокусировки

28. Когда дополнительные, комплиментарные краски смешиваются в определённой пропорции, то результатом будет…
1) Чёрный, «грязь» или коричневый
2) Ярко-голубой
3) Светло-розовый
4) Белый или голубой

29. Дополнительными, называются цвета, которые при смешивании
дают:
1) Серый цвет, грязь или коричневый
2) Фиолетовый цвет
3) Зеленый цвет, нейтральный
4) Оранжевый цвет и его светотональные градации

30. Какой цвет является дополнительным для красного?
1) Зеленый
2) Красный
3) Оранжевый
4) Черный

31. Цветоведение – это…
1) наука о цвете
2) наука о производстве цветовых пигментов
3) раздел композиции и формообразования о средствах выразительности изображения и конструирования
4) раздел фитодизайна о составлении букетов цветов

32. Что изучает учебная дисциплина «Цветоведение»
1) систему компоновки цветов в букет; биохимические реакции цветов
2) виды цвета и их классификацию по различным признакам, цветовую гармонию
3) виды красок и их ассортимент в продаже
4) состав цветовых пигментов, способы наложения красочных составов на различные поверхности

33. Что **не определяет** цель учебной дисциплины «Цветоведение»
1) развитие чувства цветовой гармонии в практической работе
2) практическое использование знаний о закономерностях сочетаний цветов
3) знание принципов цветовой гармонии в профессиональной деятельности дизайнера
4) использование знаний физиологических реакции глаза человека на восприятие цвета и света в медицинской практике

34. Какая из перечисленных задач «Цветоведения» является ведущей в процессе обучения дизайнеров
1) изучение специальной литературы при знакомстве с основными понятиями и теоретическими положениями курса
2) профессиональное создание гармоничного цветового решения в процессе проектирования дизайн-объектов
3) эстетическая оценка цвета, важная для грамотного анализа цветового решения
4) приобретение систематических знаний для преподавания данной дисциплины в учебных заведениях

35. Какая из перечисленных тем курса цветоведения не является теоретической
1) анализ цветовой композиции
2) виды цвета и типы его классификации
3) цветовые системы и модели
4) цветовое зрение

36. Какой из вопросов входит в состав практикума цветоведения
1) выявление значения цвета как средства выразительности в объектах дизайна
2) поиск гармоничного цветового единства в композиционном решении объекта

дизайна
3) знание исторических этапов развития цветоведения как науки
4) изучение вопросов цветовой индукции

37. Кто из исследователей цвета издал учебно-методическое пособие «Искусство цвета», рассмотрев теоретические вопросы цветоведения через область дизайна
1) Арнхейм Р.
2) Ивенс Р.
3) Иттен И.
4. Волков Н.

38. Какое издание содержит теорию цвета, рассматриваемую через анализ живописных образцов, а не через творческую деятельность художника и практическую работу в техниках живописи
1) Алексеев С.С. О колорите
2) Унковский А.А. Цвет в живописи
3) Волков Н.Н. Цвет в живописи
4) Рабкин Е.Б. Атлас цветов

39. Какой аспект позволяет рассмотреть цвет через его измерение в числовом эквиваленте?
1) физический
2) математический
3) химический
4) психологический

40. К какому аспекту рассмотрения цвета относится анализ различных реакций человека на цвет-раздражитель
1) художественно-изобразительному
2) физическому
3) психологическому (психо - физиологическому)
4) искусствоведческому

41. В какой стране «Цветовой код» (символика цвета) превратился в средство идеологического воздействия и распространения религиозных догматов
1) Греция
2) Египет
3) Рим
4) Россия

42. Где впервые определена природа цвета и выработано «учение о цвете», в котором были описаны различные способы построения цветовых гармонических рядов
1) Греция
2) Китай
3) Италия
4) Англия

43. В каком учебном заведении был апробирован новый теоретико-практический учебный курс по цвету Иоханнеса Иттена и его методика цветового конструирования
1) в Академии Художеств
2) в Баухаузе
3) во ВХУТЕМАСе
4) в Московском институте технологии и полиграфии

44. На уроках живописи во ВХУТЕМАСе при работе с натуры перед студентами ставилась основная задача
1) выявить с помощью цвета форму и конструкцию
2) освоить выразительные возможности различных цветных материалов и живописных техник в экспериментальной работе
3) передача образа натуры посредству создания стилизации в цветовом решении
4) найти технические эффекты при создании образа посредству использования живописных материалов

45. Видимый глазом человека цветовой спектр находится в следующих пределах длины световой волны
1) от 100 до 390 нанометров
2) от 390 до 800 нанометров
3) от 800 до 1120 нанометров
4) от 210 до 490 нанометров

46. Какое излучение находится в поле нашего зрения и поэтому воспринимается глазом человека
1) ультрафиолетовое излучение
2) спектральное излучение
3) инфракрасное излучение
гамма излучение

47. В какое время суток заметно усиление холодных оттенков и нейтрализация теплых
1) вечером
2) днем
3) утром
4) ночью

48. Какого цвета солнечное освещение
1) белого
2) оранжевого
3) голубого
4) желтого

49. Какой цвет называют «Обусловленным цветом»
1) измененный цвет предмета под воздействием освещения, окружения и др.
2) цвет, который определен изначально природой предмета

3) устойчивым цветом светового потока
4) заданный цвет по желанию художника-дизайнера

50. Как иначе называют «Локальный цвет»
1) обусловленный цвет
2) предметный цвет
3) устойчивый цвет светового потока
4) измененный цвет под фильтровым освещением

51. Какой цветовой оттенок имеет тень от предмета при электрическом освещении
1) фиолетового
2) серого
3) синего
4) желтого

52. Какое изменение произойдет с красным цветом в сумерках
1) потемнеет и цветовой тон исчезнет
2) станет ярким
3) приобретет пурпурный оттенок
4) высветлится

53. Какой цвет имеет лунное освещение
1) холодный желтый
2) желто-оранжевый
3) голубой
4) фиолетово-серый

54. Какой оттенок характерен для дневного рассеянного освещения
1) голубого
2) серого
3) желтого
4) оранжевого

55. Какой оттенок приобретет белый предмет, удаляющийся в глубину пространства
1) серовато-голубой
2) красновато-оранжевый
3) зеленовато-синий
4) желтовато-зеленый

56. Что произойдет с зеленым предметом при красном освещении
1) нейтрализуется
2) станет ярким
3) приобретет красный оттенок
4) высветлится
57. Какой характерный признак цвета у источников света
1) устойчивость

2) изменчивость
3) сложность
4) плотность

58. Какие цвета предметов нейтрализуются и ухолодняются, удаляясь в глубину пространства
1) все
2) теплые
3) холодные
4) никакие

59. Какая часть глаза выполняет функцию фотопленки, являясь светочувствительной его оболочкой
1) сетчатка
2) хрусталик
3) склера
4) роговица

60. Фоторецепторы глаза - колбочки позволяют распознать
1) очертания формы
2) тоновые градации
3) цветовые оттенки
4) мелкие детали воспринимаемого объекта

61. Где рождается ощущение цвета
1) на роговице глаза
2) в коре головного мозга
3) на окончаниях зрительных нервов
4) на сетчатке глаза

62. Назовите цепочку основных этапов механизма цветоощущения
1) хрусталик - сетчатка - нервные окончания - зрительные нервы - зрительные тракты - затылочные доли мозга
2) сетчатка - хрусталик - зрительные нервы - нервные окончания - зрительные тракты - затылочные доли мозга
3) хрусталик – сетчатка - зрительные нервы - зрительные тракты - затылочные доли мозга - нервные окончания
4) нервные окончания – хрусталик - зрительные нервы - затылочные доли мозга - сетчатка - зрительные тракты

63. «Теория о трехкомпонентности цветового зрения» заключается в работе трёх цветоощущающих приемника в зрительном анализаторе человека, соответствующих трем видам возбуждения на следующие цвета
1) красный, фиолетовый, желтый
2) красный, синий, фиолетовый
3) красный, зеленый, синий

4) синий, красный, оранжевый

64. Согласно «Теория о трехкомпонентности цветового зрения» у какого цветоощущающего «приемника» в зрительном анализаторе человека снижается чувствительность при зеленом свете
1) у зеленого
2) у синего
3) у красного
4) у фиолетового

65. Какие виды восприятия цвета выделяются в психологии творчества
1. конвергентное и дивергентно
2. константное и аконстантное
3. логическое и ассоциативное
4. обычное и креативное

66. Какой вид восприятия характеризует художника-дизайнера
1) аконстантное
2) константное
3) любой из видов восприятия
4) ни один из них

67. Какое качество характеризует аконстантное восприятие
1) привычка видеть и воспринимать цвет всегда неизменным и постоянным
2) способность рассматривать цвета вне зависимости от условий окружающей среды и без воздействия на них «случайных факторов»
3) независимость от цветовых шаблонов, видение постоянно изменяющегося цвета во всем его многообразии
4) не видение цветов

68. Какая форма совершенствования восприятия художника-дизайнера существует
1) глубокий и всесторонний анализ цветовых качеств натуры при цветовосприятии и целенаправленном расширении авторской цветовой палитры
2) лечение глаз или медицинское (хирургическое) вмешательство
3) приобретение разнообразных цветов краски с целью разнообразия цветовых сочетаний в творческой деятельности
4) разнообразное использование красок в художественно-творческой деятельности

69. Что понимают под приспособлением глаза к различным уровням яркости
1) ассоциацию
2) адаптацию
3) агглютинацию
4) аналогию

70. При цветовой адаптации с достаточной чувствительностью глаза к слабому свету
1) видимый спектр расширяется; теплые цвета холоднеют

2) видимый спектр расширяется, теплые цвета становятся звонкими
3) видимый спектр сужается, теплые цвета нейтрализуются
4) видимый спектр сужается, теплые цвета теплеют

71. Как по системе Р.М.Ивенса называется вид адаптации, при котором чувствительность глаза снижена до предела
1) общая
2) местная
3) побочная
4) смешанного типа
72. Какое ощущение **не соответствует** «Общей адаптации» зрения при его переводе из освещенного помещения в темное и наоборот
1) ощущение временной слепоты
2) медленное привыкание к условиям измененного освещения
3) быстрое распознание воспринимаемых цветовых объектов
4) утомление глаза с искажением цвета

74. В результате «Побочной адаптации» (в процессе сравнительного анализа цветов) зеленый цвет рядом с сине-зеленым кажется
1. насыщенным зеленым
2. насыщенным синим
3. бледным зеленым
4. нейтральным (серым)

75. «Местная адаптация» после длительного наблюдения за красным источником света вызывает ощущение
1) красного цвета
2) зеленого цвета
3) желтого цвета
4) синего цвета

76. Противопоставление свойств рядом расположенных цветов называют
1) последовательным контрастом
2) одновременным контрастом
3) образным контрастом
4) светлотным контрастом

77. При одновременном контрасте светло-желтый цвет рядом с ярко-красным приобретает
1. зеленоватый оттенок
2. оранжеватый оттенок
3. красноватый оттенок
4. бежеватый оттенок

78. Какие сочетания **в меньшей** степени вызывают хроматический контраст
1) фиолетовый и желтый

2) светло-фиолетовый и желтый
3) темно-фиолетовый и светло-желтый
4) фиолетовый и темно-желтый

79. При светлотном контрасте хроматический контраст
1) усиливается
2) слабеет
3) не меняет своего действия
4) отсутствует

80. Как называют качество взаимовлияния цветов при иллюзорном изменении характеристик цвета в процессе их восприятия
1) цветовой индукцией
2) цветовой ассоциацией
3) цветовой стилизацией
4) цветовой диссоциацией

81. Какие способы усиливают индукцию между цветовыми пятнами
1) обведение пятна четким темным контуром или усложнение контура пятен
2) пространственное удаление пятен друг от друга
3) подмешивание ближайших цветов или установление цветового обмена
4) установление светлотного контраста между цветовыми пятнами

82. «Отрицательная индукция» в отличие от «положительной индукции»
1) ослабляет контрастное взаимодействие между цветовыми оттенками
2) усиливает противоположные качества цвета
3) сближает цветовые характеристики пятен
4) способствует нюансированию цветовых оттенков

83. Какая закономерность характеризует «положительную индукцию»
1) наложение на цвет других цветовых пятен
2) сближение цветов по тону и оттенку
3) установление четких границ между пятнами
4) вычитание из цвета пятна цвета фона

84. Названия цветов в виде специфических названий: «сиреневый», «малиновый», «оливковый», «мокрый асфальт», «хаки» и др. существуют в результате
1) научного обоснования в ходе экспериментального исследования
2) ассоциативности восприятия человека
3) действия социокультурных явлений в обществе
4) исторически складывающихся закономерностей

85. Специфические качества цвета наиболее эффективно выявляются путем
1) сравнительного анализа одного цвета с множеством цветов
2) визуальной оценки одного цвета
3) поиска параметров цвета по цветовым атласам, таблицам и гарнитурам цветов

4) логической характеристики одного цвета

86. Цвета, не содержащие примесей и имеющие первостепенное значение в спектре, называются
1) производными
2) основными
3) ахроматическими
4) дополнительными

87. Какие группы цветов спектра относят к производным второго порядка (к вторичным цветам)
1) желтый, синий, красный
2) зеленый, фиолетовый, синий
3) оранжевый, зеленый, фиолетовый
4) красно-оранжевый, оранжево-желтый, желто-зеленый

88. Какая классификация цветов характеризует наличие цветового оттенка или полное его отсутствие
1) хроматические и ахроматические цвета
2) основные и производные цвета
3) холодные и теплые цвета
4) родственные и контрастные цвета

89. Какая типология цветов определяет их объемно-пространственные качества
1) родственные, взаимно-дополнительные, контрастные цвета
2) выступающие и отступающие цвета
3) фактурные (поверхностные) и безфактурные цвета
4) хроматические и ахроматические

89. Как называется семейство цветов по преобладанию в них одного цветового оттенка
1) сближенные (родственные) цвета
2) родственно-контрастные цвета
3) контрастные цвета
4) основные цвета

90. Контрастные цвета
1) высветляют друг друга
2) затемняют друг друга
3) усиливают друг друга
4) сливаются друг с другом

91. Назовите пару цветов, относящихся к взаимнодополнительным цветам
1) оранжевый и фиолетовый
2) красный и зеленый
3) желтый и синий

4) фиолетовый и красный

92. Опыт И.Иттена показал, что на темном фоне из цветов спектра наиболее выступающим цветом является
1) фиолетовый
2) желтый
3) зеленый
4) синий

93. Основные свойства цвета (по Г.Л.Гельмгольцу)
1) яркость, контрастность, насыщенность
2) цветовой тон (цветовой оттенок); светлота; насыщенность
3) светлота, яркость, цветовой нюанс
4) светлота; цветовой тон (цветовой оттенок); контрастность

94. Как основные свойства цвета условно называют в цветоведении
1) «собственными» характеристиками цвета
2) «дополнительными» качествами цвета
3) «несобственными» характеристиками цвета
4) «заимствованные» качества цвета

95. Какое свойство цвета характеризует интенсивность и степень чистоты цветового тона
1) насыщенность
2) светлота
3) цветовой оттенок
4) контрастность

96. Светлота – это
1) хроматическая характеристика цвета
2) свойство цвета, определяющая интенсивность цвета
3) качество цвета, определяющее степень приближения цвета к белому или черному
4) степень чистоты цветового оттенка

97. Какая плоская цветовая система была зафиксирована первой в истории цветоведения
1) хроматический круг Кастеля
2) цветовой треугольник И.Н.Стора
3) «цветовая линейка» – цветовая полоса И.Ньютона
4) цветовой круг И.Иттена

98. Кто из ученых разработал шестицветную «метафизическую систему цветов» в круге, в которой четко определились пары взаимно-дополнительных цветов
1) Шугаев В.М.
2) Гёте И.В.
3) Ковалев Ф.В.

4) Оствальд В.

99. Объемные цветовые модели позволяют зафиксировать
1) два свойства цвета
2) одно свойство цвета
3) три свойства цвета
4) не содержат цветовые характеристики

100. Равноступенчатый математизированный цветовой круг из 16 цветов В. М. Шугаева помогает решать цветовые задачи в творческом процессе (например, при проектировании орнаментальных композиций для текстиля) путем
1) поиска пропорциональных отношений в цветовых долях
2) гармонического подбора цветов на глаз
3) интуитивного сочетания оттенков в цветовые аккорды
4) логическое чередование трех основных качеств цвета

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. Что такое синестезия?
2. Перечислите основные характеристики хроматического цвета
3. Аддитивное смешение цветов – это…
4. Субтрактивное смешение цветов – это…
5. Перечислите цвета первого порядка по цветовому кругу Гете?
6. Явление цветового контраста заключается в том, что любой цвет на фоне более светлых цветов?
7. Чем обусловлены символические характеристики цвета?
8. Симультанный контраст цветов иначе называется:
9. В каких системах цветовых гармонизаций присутствуют дополнительные цвета?
10. Какие из контрастов возможны для гармонизации ахроматических цветов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Синестезией называют переход одного вида ощущений в другой и получение на основе такого слияния ощущений единого оригинального ощущения.

2. Цветовой тон – качество цвета, в отношении которого этот цвет можно приравнять к одному из спектральных цветов. Светлота – степень отличия данного цвета от черного, измеряется числом порогов. Насыщенность – степень отличия хроматического цвета от равного по светлоте ахроматического, измеряется числом порогов. Чистота цвета – доля чистого, спектрального в общей яркости данного цвета.
3. Аддитивное смешение цветов является результатом воздействия на зрительную систему световых лучей с разной длинной волны. (Оптическое смешение лучей света, пуантелизм, крутящиеся диски). Смешение взаимодополнительных цветов дает белый цвет. Для получения полной гаммы цветов достаточно 3-х основных: красного, синего, зеленого.
4. Субтрактивное смешение цветов или вычитательное. Сущность его заключается в вычитании из цветового потока какой-либо его части путем поглощения. Всякое материальное хроматическое тело отражает лучи своего собственного цвета и поглощает цвет дополнительный к собственному. Для получения всех цветов, путем субтрактивного смешения достаточно 3-х красок: красной, желтой, синей.
5. Красный, желтый, синий.
6. Явление цветового контраста заключается в том, что любой цвет (как хроматический, так и ахроматический) на фоне более темных – светлеет, на фоне более светлых – темнеет.
7. Символикой цвета в тех или иных регионах и социальных условиях.
8. Одновременный.
9. Гармонизации родственно-контрастных цветов; симультанном контрасте; гармонизациях контрастных цветов.
10. Контраст светлого и темного; контраст по площади цветовых пятен.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1 Какие цвета являются цветами первого порядка (по модели Гете)?

a) Красный, синий, желтый

b) Пурпурный, голубой, желто-зеленый

c) Коричневый, ультрамариновый, сине-зеленый

d) Оранжевый, синий, фиолетовый

2 Какие цвета являются цветами второго порядка (по модели Гете):

a) Коричневый, ультрамариновый, сине-зеленый

b) Оранжевый, синий, сиреневый

c) Пурпурный, голубой, желто-зеленый

d) Оранжевый, зеленый, фиолетовый

3.Качество цвета, в отношении которого, этот цвет можно приравнять к одному из спектральных цветов, называется:

a) светлота;

b) 2) насыщенность;

c) 3) цветовой тон;

d) относительная яркость;

4. Латинское название для многоцветия

a. Полихромия

b. Ахроматика

c. Хромотический

d. Монохромия

5. Латинское название для гармонизации, основанной на 1 хроматическом цвете

a) Монохромия

b) Ахроматика

c) Хроматика

d) Полихромия

6. Назовите три основных цвета в аддитивных, оптических системах (например, в RGB):

a) Синий, красный, зеленый

b) Зеленый, красный, желтый

c) Сиена, черный, красный

d) Голубой, маджента, синий

7. К какой группе цветов относят фиолетовый, синий, сине-зеленый, голубой цвета?

a) Светлые цвета

b) Ахроматических

c) Холодные цвета

d) Локальных

8. Какой цвет содержит в себе некоторые качества и синего и красного цветов?

a) Желтый

b) Лимонный

c) Охра

d) Фиолетовый

9. Как называется цветовая характеристика, определяющая относительную теплоту или холодность цветового тона?

a) Температура цвета

b) Яркость цвета

c) Цветовой ряд

d) Насыщенность цвета

10. К какой категории цветов относятся красный, оранжевый, желто-зеленый, желтый?

a) Теплых

b) К земляным краскам

c) Холодных

d) К оттенкам серого

11. Какие «цвета» не содержат хроматической составляющей:

a) Синий, голубой

b) Черный и красный

c) Красный, черный

d) **Белый, черный, серый**

12. Дополнительными, называются цвета, которые при смешивании дают:

a. Серо-синий цвет

b. Ахроматический цвет

c. Зеленый цвет, нейтральный

d. Оранжевый цвет и его светотональные градации

13. Какой цвет является дополнительным для красного?

a. Оранжевый

b. Зеленый

c. Оранжевый

d. Черный

14. Какой аспект позволяет рассмотреть цвет через его измерение в числовом эквиваленте?

a. физический

b. математический

c. химический

d. психологический

15. В какое время суток заметно усиление холодных оттенков и нейтрализация теплых

a. вечером

b. днем

c. утром

d. ночью

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a) 2-d) 3-c) 4-a) 5-a) 6-a) 7-c) 8-d) 9-a) 10-a) 11-d) 12-b) 13-b) 14-a) 15-a)

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.05.02 «Основы разработки компьютерных игр»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст. преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 4	Не предусмотрены	Творческое задание. Тестирование
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 4	Не предусмотрены	Творческое задание. Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Базовые умения и способности выполнять технологический процесс создания элементов игры и дополненной /виртуальной реальности, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Основные умения и способности выполнять технологический процесс создания элементов игры и дополненной /виртуальной реальности, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Все основные умения и способности выполнять технологический процесс создания элементов игры и дополненной /виртуальной реальности, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Способность создавать элементы игры и дополненной /виртуальной реальности, на основе применения информационных цифровых технологий при разработке не сложных дизайн – проектов	Способность создавать элементы игры и дополненной /виртуальной реальности, на основе применения информационных цифровых технологий при разработке средней сложности	Способность создавать элементы игры и дополненной /виртуальной реальности, на основе применения информационных цифровых технологий при разработке высокой сложности

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тест

1. Как называется процесс создания 3D-моделей для игры?
a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Моделирование

2. Как называется процесс оптимизации игрового движка для улучшения производительности?
a) Рендеринг
b) Оптимизация
c) Дизайн интерфейса

3. Какой из этих жанров не относится к играм симуляторам?
a) Гонки
b) Футбол
c) Шутеры

4. Что такое "gameplay" в гейм-дизайне?
a) Игровой процесс и механики игры
b) Графический дизайн игры
c) Интерфейс пользователя

5. Как называется процесс создания спецэффектов для игры?
a) Визуальные эффекты
b) Звуковые эффекты
c) Анимация персонажей

6. Как называется процесс создания и настройки физики в игре?
a) Физический движок
b) Искусственный интеллект
c) Рендеринг

7. Какие из этих жанров относятся к играм мультиплеерам?
a) Симуляторы
b) Шутеры
c) Стратегии

8. Как называется процесс создания музыкального сопровождения для игры?
a) Саундтрек
b) Звуковая редакция
c) Аудиоинженеринг

9. Как называется процесс создания и настройки освещения в игре?
a) Рендеринг
b) Освещение
c) Текстуринг

10. Какие из этих жанров относится к играм с элементами RPG?
a) Платформеры
b) MMORPG
c) Action-RPG

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

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

№ п/п	Содержание контрольных заданий
I этап формирования компетенций	
1	**Раздел 1. Вводный.** 1. Вводная лекция. Язык условностей. Разновидности игр (PC, браузерерные, консоль). 2. Мобильные игры. 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура). 4. Дизайн силуэта. 5. Дизайн внешнего вида. 6. Цветовые пропорции в гейм дизайне.
2	**Раздел 2** 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов). 8. Среда игрового пространства. 9. Игровой сеттинг (среда). 10. Текстурирование (материальность). 11. Дизайн интерьера/экстерьера.
II этап формирования компетенций	
3	**Раздел 1. От статики к динамике.** 1. Вводная лекция. Язык условностей. Разновидности игр (PC, браузерерные, консоль). 2. Мобильные игры. 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура).

	4. Дизайн силуэта. 5. Дизайн внешнего вида. 6. Цветовые пропорции в гейм дизайне .
4	**Раздел 2** 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов). 8. Среда игрового пространства. 9. Игровой сеттинг (среда). 10. Текстурирование (материальность). 11. Дизайн интерьера/экстерьера.

ПК-3: Способен разрабатывать проекты по различным видам дизайна с учетом требований заказчика и пользователей, использующих современные методы и средства

Вопросы для контроля остаточных знаний

1. Какие основные этапы включают разработку проекта компьютерной игры?
2. Как учитываются требования заказчика и пользователей при разработке игры?
3. Какие методы используются для оценки и анализа требований пользователей?
4. Какие современные инструменты применяются для управления проектами разработки игр?
5. Какие факторы необходимо учитывать при создании концепции игры?
6. Как проводится тестирование пользовательского интерфейса в играх?
7. Какие методы используются для сбора обратной связи от пользователей?
8. Какие техники применяются для оптимизации производительности игры?
9. Как организуется работа команды при разработке игр?
10. Какие критерии оценки качества готового продукта используются в игровой индустрии?

Ответы на вопросы для контроля остаточных знаний

1. **Какие основные этапы включают разработку проекта компьютерной игры?** Основные этапы включают концептуализацию (создание идеи и концепции игры), разработку (программирование, создание контента, анимация), тестирование (выявление и исправление ошибок, оценка пользовательского опыта), и выпуск (публикация игры, маркетинг).
2. **Как учитываются требования заказчика и пользователей при разработке игры?** Требования учитываются на всех этапах разработки. На начальном этапе проводятся интервью и опросы, чтобы понять потребности заказчика и пользователей. На этапе тестирования и прототипирования собирается обратная связь для внесения корректировок. После выпуска игры анализируются отзывы пользователей для дальнейшего улучшения продукта.

3. **Какие методы используются для оценки и анализа требований пользователей?** Основные методы включают интервью, опросы, фокус-группы, анализ данных поведения пользователей, а также изучение отзывов и комментариев в игровых сообществах и магазинах приложений.
4. **Какие современные инструменты применяются для управления проектами разработки игр?** Для управления проектами используются такие инструменты, как Trello, JIRA, Asana, которые помогают отслеживать прогресс, распределять задачи, и координировать работу команды. Эти инструменты также позволяют управлять сроками и ресурсами проекта.
5. **Какие факторы необходимо учитывать при создании концепции игры?** Важно учитывать требования заказчика, предпочтения целевой аудитории, технические возможности, бюджет, сроки разработки, а также рыночные тенденции и конкуренцию. Концепция игры должна быть увлекательной и технически реализуемой.
6. **Как проводится тестирование пользовательского интерфейса в играх?** Тестирование пользовательского интерфейса проводится с участием реальных пользователей, которые взаимодействуют с игрой и предоставляют обратную связь. Юзабилити-тестирование позволяет выявить проблемы в интерфейсе и улучшить его удобство и интуитивность.
7. **Какие методы используются для сбора обратной связи от пользователей?** Основные методы включают проведение опросов, анализ отзывов в магазинах приложений, активность в игровых форумах, а также использование аналитических инструментов для отслеживания поведения пользователей в игре.
8. **Какие техники применяются для оптимизации производительности игры?** Оптимизация производительности включает анализ и оптимизацию кода, уменьшение количества полигонов в моделях, использование эффективных алгоритмов для обработки графики и анимации, а также оптимизацию ресурсов игры для уменьшения нагрузки на аппаратные средства.
9. **Как организуется работа команды при разработке игр?** Работа команды организуется через четкое распределение ролей и обязанностей, регулярные встречи для обсуждения прогресса и проблем, а также использование инструментов управления проектами для координации задач и сроков. Важна хорошая коммуникация и сотрудничество между членами команды.
10. **Какие критерии оценки качества готового продукта используются в игровой индустрии?** Критерии включают игровой процесс (удовольствие и вовлеченность игрока), графику и звук (качество визуальных и аудио эффектов), стабильность работы (отсутствие багов и сбоев), а также отзывы пользователей и их общий опыт взаимодействия с игрой.

Тесты для контроля остаточных знаний

1. Какие инновационные технологии используются в современном гейм-дизайне?
   a) Трехмерная печать **b) Виртуальная и дополненная реальность**
   c) Лазерная резка
2. Каковы преимущества использования виртуальной и дополненной реальности в играх?
   a) Более реалистичные графики и повышение вовлеченности
   b) Уменьшение затрат на разработку c) Улучшение производительности
3. Какие методы используются для создания реалистичных игровых миров?
   a) Использование фотографий и видео **b) Применение процедурной генерации и сканирования окружающей среды**
   c) Программирование на языке C++
4. Как искусственный интеллект применяется в разработке игр?
   a) Для создания сюжетных линий **b) Для управления NPC и адаптации сложности игры** c) Для написания сценариев
5. Какие инновации в гейм-дизайне влияют на пользовательский опыт?
   a) Новые маркетинговые стратегии b) Разработка новых алгоритмов сжатия данных **c) Введение интерактивных и адаптивных элементов геймплея**

Ответы на тесты

1. b
2. a
3. b
4. b
5. c

ПК-4: Способен разрабатывать инновационные проекты в области дизайна, используя современные методы и технологии

Вопросы для контроля остаточных знаний

1. Дайте определение Гейм-дизайну?
2. Каковы преимущества и недостатки использования виртуальной и дополненной реальности в играх?
3. Какие новые методы и подходы используются для создания реалистичных игровых миров?
4. Как искусственный интеллект применяется в разработке игр?
5. Какие инновации в области гейм-дизайна влияют на пользовательский опыт?
6. Как облачные технологии применяются в многопользовательских играх?
7. Какие новейшие инструменты для создания игр появились в последние годы?

8. Как данные и аналитика используются для улучшения игровых механик?
9. Какие тенденции и направления будут определять будущее гейм-дизайна?
10. Как инновации в дизайне влияют на игровой процесс и вовлеченность игроков?

Ответы на вопросы для контроля остаточных знаний

1. **Какие инновационные технологии используются в современном гейм-дизайне?** Современные гейм-дизайнеры используют такие инновационные технологии, как виртуальная и дополненная реальность (VR и AR), искусственный интеллект (AI), процедурная генерация контента, облачные вычисления и блокчейн. Эти технологии позволяют создавать более реалистичные и интерактивные игровые миры, улучшать производительность и повышать вовлеченность игроков.
2. **Каковы преимущества и недостатки использования виртуальной и дополненной реальности в играх?** Преимущества VR и AR включают создание более погружающего и реалистичного игрового опыта, повышение вовлеченности игроков и возможность взаимодействовать с виртуальными объектами в реальном времени. Недостатки могут включать высокую стоимость разработки и оборудования, технические ограничения и возможность возникновения кинетоза у некоторых пользователей.
3. **Какие новые методы и подходы используются для создания реалистичных игровых миров?** Новые методы включают процедурную генерацию контента, использование фотограмметрии для создания 3D-моделей реальных объектов, сканирование окружающей среды, и применение физических движков для симуляции реальных физических взаимодействий. Эти методы позволяют создавать более детализированные и правдоподобные игровые миры.
4. **Как искусственный интеллект применяется в разработке игр?** Искусственный интеллект используется для управления NPC (неигровыми персонажами), адаптации сложности игры в зависимости от уровня навыков игрока, создания динамичных и непредсказуемых событий в игре, а также для анализа поведения игроков и улучшения игрового процесса на основе собранных данных.
5. **Какие инновации в области гейм-дизайна влияют на пользовательский опыт?** Инновации включают введение интерактивных и адаптивных элементов геймплея, использование технологий VR и AR для создания более погружающего опыта, применение AI для создания умных NPC и динамичных событий, а также использование данных и аналитики для персонализации игрового опыта и оптимизации механик.
6. **Как облачные технологии применяются в многопользовательских играх?** Облачные технологии позволяют реализовать

многопользовательские режимы, синхронизировать игровой процесс между игроками в реальном времени, хранить данные о пользователях и их прогрессе в игре, а также обрабатывать сложные вычисления и графику на удаленных серверах, что снижает нагрузку на локальные устройства.

7. **Какие новейшие инструменты для создания игр появились в последние годы?** Среди новейших инструментов можно выделить современные игровые движки (например, Unity, Unreal Engine), инструменты для разработки VR и AR контента (например, Oculus SDK, ARKit), платформы для анализа данных и поведения игроков (например, GameAnalytics), а также средства для создания процедурного контента и симуляции физических процессов.
8. **Как данные и аналитика используются для улучшения игровых механик?** Данные и аналитика позволяют разработчикам собирать информацию о поведении игроков, выявлять популярные и проблемные участки игры, анализировать предпочтения пользователей и на основе этих данных оптимизировать игровые механики, добавлять новые функции, улучшать баланс и повышать удовлетворенность игроков.
9. **Какие тенденции и направления будут определять будущее гейм-дизайна?** Основные тенденции включают увеличение использования AI и машинного обучения для создания умных и адаптивных игровых миров, развитие VR и AR технологий для создания более погружающих опытов, использование облачных технологий для реализации сложных многопользовательских режимов, а также внедрение блокчейн технологий для создания децентрализованных игровых экосистем.
10. **Как инновации в дизайне влияют на игровой процесс и вовлеченность игроков?** Инновации в дизайне позволяют создавать более интересные и увлекательные игры, улучшать визуальное и звуковое оформление, вводить новые и уникальные игровые механики, а также адаптировать игры под индивидуальные предпочтения игроков, что повышает их вовлеченность и удовлетворенность игровым процессом.

Тесты для контроля остаточных знаний

1. Как облачные технологии применяются в многопользовательских играх?
   a) Для хранения данных о пользователях **b) Для реализации многопользовательских режимов и синхронизации игрового процесса** c) Для обработки графики
2. Какие новейшие инструменты для создания игр появились в последние годы?
   a) Старые версии Photoshop **b) Инструменты виртуальной реальности, новые игровые движки** c) Microsoft Office
3. Как данные и аналитика используются для улучшения игровых механик?
   a) Для создания новых уровней **b) Для анализа поведения игроков и**

оптимизации игрового процесса
c) Для улучшения звукового оформления

4. Какие тенденции определяют будущее гейм-дизайна?
   a) Рост популярности настольных игр **b) Увеличение использования ИИ и машинного обучения** c) Возвращение к 2D-графике
5. Как инновации в дизайне влияют на игровой процесс?
   a) Делают игры сложнее b) Уменьшают количество багов **c) Делают игры более интересными и увлекательными**

ответы на тесты:

1. b
2. b
3. b
4. b
5. c

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.О.19 «Информационные технологии в дизайне»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст. преп. кафедры «Средовой дизайн»
Иванова Е.В.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Не предусмотрены	Тема 1-Тема 26	Не предусмотрены	Творческие работы, контрольные вопросы
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Не предусмотрены	Тема 1-Тема 26	Не предусмотрены	Творческие работы, контрольные вопросы

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Базовые умения и способности поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа.	Основные умения и способности поиска, сбора и обработки информации; проводить системный анализ.	Владеть всеми основными умениями и способностями поиска, сбора и обработки информации; проводить системный анализ.
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Базовые умения и способности изучать прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли.	Основные умения и способности применять прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли.	Владеть всеми основными умениями и способностями применять прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли при решении профессиональных задач.

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы

1. Направления развития информационных систем в сфере обеспечения сохранности накопленной информации.
2. Технологические приемы поиска нормативно-правовой, статистической информации в сети Интернет.
3. Как использовать в практической деятельности новейшие достижения компьютерной техники:
- мультимедиа технологии;
- особенности проектирования с использованием компьютерной техники;
- вопросы индивидуальной настройки пользовательского интерфейса программного обеспечения.
4. Применение информационных технологий для сбора и структурирования различных данных при проведении научно-исследовательской работы.
5. Использование информационных технологий в профессиональной деятельности.
6. Выбор наиболее подходящих информационных технологий.
7. Применение современных информационных технологий в информационно- коммуникативной деятельности.
8. Компьютерные сети:
- особенности развития информационных систем в сфере антивирусной безопасности;
- технологии проведения видеоконференций;
- методы и средства обеспечения безопасности информации.
9. Приемы демонстрации, полученной из различных источников визуальной информации.
10. Принципы моделирования объектов, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач.
11. Понятия информационных технологий и их свойства:
- технические средства информационных технологий;
- этапы развития информационных систем;
- критерии выбора платформы;
- возможности использования информационных технологий, применяемых в современной дизайнерской практике.
12. Специфика поиска информации в сети Интернет:
- инструментальные средства графических компьютерных программ и возможности их применения;
- приемы создания и последующего вывода на бумажном или ином носителе различных изображений;
- приемы использования различных источников необходимой для обеспечения процесса дизайн-проектирования информации;
- функциональное назначение и принципы использования программного обеспечения.
13. Технологические процессы обработки информации:

- приемы использования прикладного программного обеспечения;
- локальные и глобальные компьютерные сети;
- приемы работы автоматизированного рабочего места.

14. Хранение и обмен полученной из различных источников информации;
- обработка текстовой и иллюстративной информации;
- создание графических изображений, видео и анимационных материалов.

Практические задания

1. Разработать различные варианты проектируемого объекта.
2. Выполнять художественно-техническое редактирование изображений с использованием наиболее подходящего прикладного программного обеспечения для сбора, обработки и хранения необходимой иллюстративной информации.
3. В процессе работы над дизайн-проектом применить информационные технологии для поиска ресурсов, содержащих информацию об инновационных инженерных разработках.
4. Провести поиск нормативно-правовой информации (ГОСТ, СНИП) в сети Интернет и других источниках:
5. На основе графических данных, разработать с помощью информационных технологий таблицы и схемы.
6. Создать графические эскизы концептуальных изображений, чертежей, демонстрационной графики, цветовой и тоновой моделировкой при создании изображений различных объектов.

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

№ п/п	Контрольные задания
1	Практическая работа Тема: Тест-задание. (свободная тема) Цель задания: Выявление уровня знакомства с компьютерным оборудованием и степенью владения инструментарием прикладных программ, что в дальнейшем поможет подходить по возможности индивидуально (в рамках данной учебной программы) к студентам, обладающим разным уровнем знаний графических программ.
2	Тема: Поиск информации по конкретной заданной преподавателем теме (тематика может совпадать с темой дизайн проекта магистров). Цель задания:

	Приобретение профессиональных навыков поиска необходимых исходных данных.
3.	Практическая работа Тема: Получение информации из различных источников Цель задания: Знакомство со спецификой получение информации из различных источников, работы и поиска информации в сети Internet. Поисковые системы Yandex и т.д.
4.	Практическая работа Тема: Рисование различных объектов в CorelDRAW и Photoshop. Цель задания: Это задание поможет приобрести и закрепить полученные ранее навыки работы с программами, а также проявить творческий подход при создании графических изображений.
5.	Практическая работа Тема: Создание различных фактур (стекло, металл, дерево и т. д.). Создание и редактирование собственного двуцветного узора, загрузка полноцветного узора, загрузка растрового узора. Эксперимент по наложению одной текстуры на другую. Цель задания: Использование на практике текстурных заливок, применяя их в текущей работе по проектированию.
6.	Практическая работа Тема: светотеневое моделирование объема Цель задания: Выполняя это задание, магистранты приобретают навыки тонового моделирования объема средствами программы CorelDRAW, углубленно изучают приемы создания собственных и падающих теней в 2D программах.
7.	Практическая работа Тема: изображение различных объектов: инженерно-техническая (машины-механизмы); бионическая тема, (например, обитатели морского дна); и т.д. Цель задания: Освоение графической техники изображения различных объектов применяя весь накопленный потенциал знаний
8.	Практическая работа Тема: Создание псевдообъемных изображений Цель задания: Научиться средствами прогамм 2D создавать фрагменты объемных изображений, компонуя из них сложные объекты, которые возможно

	использовать в студенческих проектах, в процессе эскизирования и в демонстрационных рисунках будущих изделий.
9.	Практическая работа Тема: Создание аналитической таблицы Цель задания: Выполняя это задание магистр учится систематизации и структурированию накопленного материала, изучает графические приемы наглядной демонстрации визуальной информации.
10.	Практическая работа Тема: Работа с группой инструмента «Заливка». Цель задания: Создание псевдореалистических изображений в CorelDRAW близких к фотографическому качеству.
11.	Практическая работа Тема: Работа с цветом в векторных и растровых программах. Цель задания: Освоение работы с цветом в 2D программах.Изучение специфических приемов работы с цветом в процессе создания изображений.
12.	Практическая работа Тема: Выполнение ортогонального чертежа и его образмеривание. Цель задания: Навыки, полученные в ходе выполнения этого задания будут применяться в проектной работе при создании чертежей различных объектов. Учитывая тему проектного задания в рамках курса Дизайн-проектирования, тема практической работы формулируется в соответствии с возникающими на данном этапе проектирования вопросами. Здесь необходимы: - чертежи эргономов в различных позах и ситуациях. - чертежи проектируемых объектов с построением сечений или разрезов. - соблюдение требований ГОСТа к оформлению чертежей - соблюдение масштабности толщины линий чертежа на планшетах соразмерно покраске и величине планшетов.
13.	Практическая работа Тема: Создание на экспозиционной плоскости иллюминованного изображения спроектированного объекта. Цель задания: При помощи информационных технологий создание объекта презентационного качества.
14.	Практическая работа Тема: Выполнение презентации при помощи 2D программ Цель задания: При помощи информационных технологий создание презентации по

	теме проекта или исследования.
15.	Практическая работа Тема: Создание анимации в программе Adobe Photoshop Цель задания: закрепляются навыки проекционного черчения, приобретаются навыки анимирования спроектированных объектов.

УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое растровая графика?
2. Чем отличается векторная графика от растровой?
3. Какие программы используются для создания и редактирования растровых изображений?
4. Назовите основные инструменты векторного редактора.
5. Что такое разрешение изображения и как оно влияет на качество?
6. Что такое альфа-канал?
7. Какие основные форматы файлов поддерживают прозрачность?
8. Что такое антиалиасинг?
9. Что такое слои в графическом редакторе?
10. Какой формат файла лучше всего подходит для печати и почему?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Растровая графика представляет собой изображение, состоящее из пикселей. Каждый пиксель имеет свой цвет и расположение в сетке, что в совокупности формирует изображение. Примеры растровых форматов: JPEG, PNG, BMP.
2. Векторная графика состоит из объектов, таких как линии, кривые и полигоны, которые определяются математическими формулами. В

отличие от растровой графики, векторная графика масштабируется без потери качества. Примеры векторных форматов: SVG, AI, EPS.

3. Основные программы для работы с растровыми изображениями включают Adobe Photoshop, GIMP, Corel PHOTO-PAINT и Paint.NET.
4. Основные инструменты векторного редактора включают перо (Pen Tool), прямоугольник (Rectangle Tool), эллипс (Ellipse Tool), инструмент для создания кривых Безье, а также инструменты для трансформации объектов (масштабирование, вращение и т.д.).

5. Разрешение изображения измеряется в пикселях на дюйм (PPI) и определяет количество пикселей на единицу длины. Чем выше разрешение, тем больше деталей может содержать изображение и тем лучше его качество при печати. Однако высокое разрешение также увеличивает размер файла.
6. Альфа-канал — это дополнительный канал в изображении, который определяет прозрачность каждого пикселя. Значения альфа-канала могут варьироваться от 0 (полностью прозрачный) до 255 (полностью непрозрачный).
7. Основные форматы файлов, поддерживающие прозрачность, включают PNG, GIF и TIFF.
8. Антиалиасинг — это метод сглаживания неровностей на краях объектов в растровой графике. Он уменьшает эффект "ступенек" путем добавления промежуточных цветов между объектом и фоном.
9. Слои позволяют разделить различные элементы изображения на отдельные уровни, которые можно редактировать независимо друг от друга. Это облегчает процесс редактирования и позволяет применять эффекты только к определенным частям изображения.
10. Формат TIFF часто используется для печати, так как он поддерживает высокое разрешение и сохранение всех деталей изображения без сжатия. TIFF также поддерживает цветовые профили и альфа-каналы.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое RGB?

a) Разновидность цветовой модели

b) Разрешение экрана

c) Тип шрифта

2. Какая программа является стандартом в области векторной графики?

a) Adobe Photoshop

b) Adobe Illustrator

c) CorelDRAW

3. Что такое DPI?

a) Графический формат

b) Единица измерения разрешения печати

c) Тип файла

4. Какой формат файла лучше использовать для сохранения изображений с прозрачным фоном?

a) JPEG

b) PNG

c) GIF

5. Что такое "типографика" в дизайне?

a) Использование цветовых схем

b) Изучение шрифтов и их визуальное оформление

c) Создание анимации

6. Какие инструменты используются для создания растровой графики?

a) Карандаши и мольберты

b) Векторные объекты

c) Пиксели и кисти

7. Что такое "цветовая гамма" в дизайне?

a) Совокупность всех цветов

b) Одиночный цвет

c) Черно-белая палитра

8. Какой эффект можно достичь с помощью инструмента "Градиент" в графическом редакторе?

a) Добавление текста

b) Плавное переход цветов

c) Размытие изображения

9. Что такое "mockup" в дизайне?

a) Макет будущего сайта или продукта

b) Специальный эффект для фотографий

c) Техника анимации

10. Какой формат файла обеспечивает сохранение всех слоев и настроек в Photoshop?

a) JPEG

b) PSD

c) TIFF

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a, 2. b, 3. b, 4. b, 5. b, 6. c, 7. a, 8. b, 9. a, 10. b

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

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

3. ## 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 ТЕСТЫ 1-b); 2-c); 3-b) 4-c); 5-b); 6-a); 7-b); 8-c); 9-a); 10-a)

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.О.21 «Пропедевтика»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст. препод. кафедры «Средовой дизайн»
Иванова Е.В.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 2	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование
ОПК-3	Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проект-ной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возмож-ных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полигра-фия, товары народного потребления)	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 2	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Способность применять при реализации дизайн-проекта на практике современные технологии и графические редакторы на базовом уровне	Способность применять при реализации дизайн-проекта на практике современные технологии и графические редакторы для разработки объектов средней сложности	Способность применять при реализации дизайн-проекта на практике современные технологии и графические редакторы для разработки объектов высокой сложности
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)	Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирования светового шоу и инсталляции для различных мероприятий; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирования светового шоу и инсталляции для различных мероприятий; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Все основные умения к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирования светового шоу и инсталляции для различных мероприятий; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Тема 1. Композиция из геометрических фигур в формате 20х20 см

Методы, приемы и особенности создания композиции из геометрических фигур методом трансформации линейно-плоскостной композиции в объемно-пространственную.

Тема 2. Объемно-пространственная композиция из геометрических форм на ограниченной плоскости

Методы, приемы и особенности создания объемно-пространственной композиции на ограниченной плоскости.

Тема 3. Средовая композиция в ограниченном пространстве

Понятие объемно-пространственной композиции в средовом дизайне. Типология средовых пространств: открытые, закрытые, распорные и основные принципы их моделирования. Типы объемно-пространственных композиций в зависимости от характера средового пространства, связь тематики выбранного задания и типологии пространства.

Тесты.

«Проектирование» - это:
- тип деятельности, направленный на создание объектов дизайна с заданными свойствами с учетом определенных условий
- процесс создания проектно- конструкторской документации
- в процесс создания технологической документации
- воплощение идей в материал

Проект в дизайне – это:
- текстовое описание концепции
- натурное изображение
- комплект поисковых эскизов по спецзаданию
- предложение дизайнера, изложенное с помощью графических средств

Проектная графика - это:
- сфера компьютерного дизайна
- область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения
- раздел машиностроительного черчения
- направление современного дизайна

Какой вид проектирования выполняет проектирование объекта?
- художественно-образное
- морфологическое
- технологическое
- функциональное

Какой вид проектирования отвечает требования технической безопасности?
- технологическое
- художественно-образное

- функциональное
- техническое

К какому виду проектной графики относятся чертежи?
- к одноцветному (светотеневому) изображению
- к многоцветному изображению
- все варианты правильные
- к линейной графике

В каком случае применяется линейная графика, как вид проектной графики?
- когда важна лишь техническая и геометрическая информации
- когда необходимо передать объемную форму
- когда необходимо создать иллюзию пространства
- во всех перечисленных случаях

Какой вид проектной графики наиболее условен?
- линейная графика
- одноцветное (светотеневое) изображение
- многоцветное изображение
- нет правильного варианта ответа

К основным типам проектно-графических изображений не относятся:
- наброски
- макеты
- эскизы
- чертежи общего вида

Как в архитектурном выполненные «от руки»?
- кроки
- наброски
- эскизы
- технические рисунки

В каком виде набросков основным изобразительным средством является линия?
- в контурных набросках
- в контурно-тональных набросках
- в живописно-тональных набросках
- нет правильного варианта ответа

Какое изображение содержит боле полную информацию о проектируемом объекте и представляет определенную стадию проектного поиска в более законченном
- поисковый эскиз
- чистовой эскиз
- кроки
- зарисовки

В каких изображениях проектировщик прибегает к методам перспективных построений?
- в кроках
- в чертежах общего вида

- в технических рисунках
- все ответы правильные

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:
• Перечислите этапы подготовки планшета к работе;
• Назовите основные параметры написания гарнитуры архитектурного узкого шрифта.
• Перечислите основные инструменты и материалы, используемые для передачи текстур и фактур природных материалов.
• Раскройте один из способов передачи текстуры или фактуры природного материала.
• Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта.
• Перечислите основные требования к проектированию объекта;
• Перечислите основные способы изготовления ограды;
• Назовите основные узлы крепления ограды
• Раскройте назначение обмеров в проектировании.
• Перечислите основные этапы выполнения «обмеров» в проектировании.
• Перечислите, какие проектные техники, использовались при выполнении задания.
• Перечислите основные этапы работы по стилизации объектов;
• Назовите основные приемы работы над стилизацией;
• Объясните роль стилизации в формообразовании
• Перечислите основные требования к заданию.
• Перечислите основные этапы работы над проектом.
• Раскройте смысл понятия «стилизация» в проектировании дизайн-объектов.
• Объясните области применения «стилизации» в дизайне.
• Перечислите цель и назначение выставочного стенда-модуля.
• Перечислите основные требования к созданию выставочного стенда-модуля.
• Объясните принцип выполнения построения стенда в изометрии, или перспективе.
• Перечислите основные этапы работы над проектом и основные требования к его оформлению.
• Перечислите основные принципы в проектировании дизайн-объекта.
• Перечислите основные требования к созданию дизайн-проекта.
• Объясните основные требования к конструкции проекта.
• Перечислите основные этапы работы над проектом 1 Перечислите основные принципы формообразования объекта в архитектуре.

УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.В чем заключается основное назначение пропедевтики в дизайне?
2. Какие основные элементы композиции в дизайне вы знаете?
3. Что такое золотое сечение и как оно используется в дизайне?
4. Какие основные принципы цветового сочетания существуют в дизайне?
5. Что такое типографика и почему она важна в дизайне?
6. Какие основные принципы композиции изображения существуют в дизайне?
7. Что такое фактура и как она используется в дизайне?
8. Какие основные виды перспективы существуют в изобразительном искусстве?
9. Что такое гармония форм и как она достигается в дизайне?
10. Какие основные этапы создания дизайн-проекта вы можете выделить?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Пропедевтика в дизайне — это предварительное изучение основных принципов и методов дизайна для формирования базовых знаний и навыков.
2. Основные элементы композиции в дизайне — это точка, линия, форма, текстура, цвет, тон, объем и пространство.
3. Золотое сечение — это математическое соотношение, которое используется в дизайне для создания гармоничных пропорций и композиций.
4. Основные принципы цветового сочетания в дизайне — это монохроматическое, аналогичное, комплементарное и триадное сочетание цветов.
5. Типографика — это наука о верстке текста. Она важна в дизайне, так как шрифты и их композиция влияют на восприятие информации и эмоциональное воздействие.
6. Основные принципы композиции изображения в дизайне — это баланс, ритм, пропорции, акцент, движение и единство.
7.Фактура — это тактильные свойства поверхности. В дизайне фактура используется для придания изделию текстурности и ощущения объема.
8. Основные виды перспективы — это линейная перспектива, аэроперспектива и цветовая перспектива.
9. Гармония форм — это согласованное сочетание элементов композиции. Она достигается через баланс, контраст, повторение и единство.
10. Основные этапы создания дизайн-проекта — это анализ задачи, разработка концепции, создание эскизов, выбор материалов и технологий, исполнение проекта и контроль качества.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. «Проектирование» - это:

1. - тип деятельности, направленный на создание объектов дизайна с заданными свойствами с учетом определенных условий
2. - процесс создания проектно- конструкторской документации
3. - в процесс создания технологической документации
4. - воплощение идей в материал

2. Проект в дизайне – это:

1. - текстовое описание концепции
2. - натурное изображение
3. - комплект поисковых эскизов по спецзаданию
4. - предложение дизайнера, изложенное с помощью графических средств

3. Проектная графика - это:

1. - сфера компьютерного дизайна
2. - область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения
3. - раздел машиностроительного черчения
4. - направление современного дизайна

4. Какой вид проектирования выполняет проектирование объекта?

1. - художественно-образное
2. - морфологическое
3. - технологическое
4. - функциональное

5. Какой вид проектирования отвечает требования технической безопасности?

1. - технологическое
2. - художественно-образное
3. - функциональное
4. - техническое

6. К какому виду проектной графики относятся чертежи?

1. - к одноцветному (светотеневому) изображению
2. - к многоцветному изображению
3. - все варианты правильные
4. - к линейной графике

7. В каком случае применяется линейная графика, как вид проектной графики?

1. - когда важна лишь техническая и геометрическая информации
2. - когда необходимо передать объемную форму
3. - когда необходимо создать иллюзию пространства
4. - во всех перечисленных случаях

8. Какой вид проектной графики наиболее условен?

1. - линейная графика
2. - одноцветное (светотеневое) изображение
3. - многоцветное изображение
4. - нет правильного варианта ответа

9. К основным типам проектно-графических изображений не относятся:

1. - наброски
2. - макеты
3. - эскизы
4. - чертежи общего вида

10. Как называется графика, выполненная «от руки»?

1. - кроки
2. - макеты
3. - эскизы
4. - технические рисунки

Ответы: 1-1, 2-4, 3-2, 4-4, 5-4, 6-4, 7-1, 8-2, 9-2, 10-3

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. Какие существуют основные принципы композиции?
2. Объясните понятие "золотое сечение" и его применение в дизайне.
3. Что такое цветовая теория и почему она важна в дизайне?
4. Какие существуют основные цветовые модели
5. Объясните разницу между оттенком, насыщенностью и яркостью
6. Что такое типографика?
7. Какие программы и инструменты чаще всего используются в для работы с двухмерной графикой?
8. Какие преимущества и недостатки имеют растровая и векторная графика?
9. Как правильно подготовить файл для печати?
10. Какие инструменты помогают создать визуальную иерархию?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Принципы композиции:

- Целостность: все детали рисунка взаимодействуют между собой, чтобы изображение воспринималось зрителем как единое целое, а не распадается на множество отдельных элементов.

- Созависимость: важно так расположить объекты, чтобы в картине считывался композиционный центр, от которого зависят остальные элементы.
- Композиционное равновесие: даже самые динамичные изображения желательно сбалансировать относительно центра, чтобы композиция была устойчивой.
- Контрастность: с помощью контрастов передаётся форма, объём и цвет. Контраст помогает художнику выделить основные объекты рисунка и «припрятать» второстепенные.

2. Золотое сечение — это один из аналитическо-творческих методов, который полезен в развитии дизайн-решения. Немецкий математик Мартин Ом ввёл в обиход термин «золотое сечение» еще в 1835 году, также это соотношение известно как Божественная пропорция (Леонардо Да Винчи), Золотое деление (Тимердинг Генрих Е.),

3. В 1961 году художник Иоганнес Иттен написал подробную инструкцию в книге «Искусство цвета». Суть в том, что все цвета можно разделить на две группы — хроматические и ахроматические. Ахроматические — белый, чёрный, серый цвета и любые их оттенки, хроматические — все остальные цвета спектра. Хроматических цветов три — жёлтый, синий и красный. При смешивании основных цветов получаются цвета второго уровня — оранжевый, зелёный и фиолетовый. Если пойти дальше и смешать хроматические и вторичные цвета, которые соседствуют рядом, получатся цвета третьего уровня — третичные.

4. RGB, CMYK, Grayscale

5. Оттенок - Разновидность одного и того же цвета. Насыщенность - это интенсивность определённого тона (или всех сразу). тЯркость - мера светлоты и присутствия света.

6. Типографика — это искусство оформления текста, которое базируется на работе со шрифтами и версткой, то есть распределении текста и визуала в макете. Типографика влияет на читабельность и восприятие текста, управляя вниманием читателя.

7. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign

8. Векторная картинка состоит из форм, которые описываются точками и кривыми. Это гибкое изображение, поскольку его элементы можно менять отдельно друг от друга. При этом векторный рисунок не теряет качество при увеличении.

Растровое изображение состоит из пикселей, которые содержат информацию о цвете. Его сложнее видоизменять: например, можно сделать цветокоррекцию, но трудно изменить форму отдельных элементов, потому что это единое изображение.

9. Цвет и цветовая палитра. В типографиях работают с двумя цветовыми моделями — CMYK и Pantone.

Размер и разрешение. Растровые изображения должны иметь разрешение 300 dpi, его надо задавать на этапе создания рабочего файла. При таком разрешении печать будет чёткой и качественной.

Выпуск под обрез и зона безопасности. Если текст или иллюстрации будут размещены выше, то есть вероятность, что при обрезке они будут неполными или будут располагаться слишком близко к краю.

Шрифты. Если в иллюстрации используется готовый шрифт, то его необходимо перевести в кривые, чтобы он стал векторным объектом.

10. Размер, цвет, контраст

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое пропедевтика в дизайне?

a) Изучение истории искусства
b) Введение в основы дизайна
c) Разработка программного обеспечения
d) Изучение архитектуры

2. Какой из следующих элементов НЕ является основным элементом дизайна?

a) Линия
b) Цвет
c) Текстура
d) Программный код

3. Какой из принципов дизайна отвечает за равномерное распределение визуального веса?

a) Контраст
b) Баланс
c) Единообразие
d) Пропорция

4. Какое из нижеперечисленных определений лучше всего описывает принцип контраста?

- a) Использование одинаковых элементов для создания гармонии
- b) Использование различных элементов для создания визуального интереса
- c) Повторение одного и того же элемента
- d) Размещение элементов на одинаковом расстоянии друг от друга

5. Какой элемент дизайна отвечает за создание ощущения глубины на плоской поверхности?

- a) Цвет
- b) Линия
- c) Текстура
- d) Перспектива

6. Что означает термин "баланс" в дизайне?

- a) Равномерное распределение визуальных весов элементов на композиции
- b) Использование ярких цветов
- c) Сочетание текстур
- d) Применение симметрии

7. Какой из следующих методов используется для создания ритма в дизайне?
- a) Контраст
- b) Повторение
- c) Масштабирование
- d) Перспектива

8. Что такое принцип единства в дизайне?
- a) Использование одного цвета во всей композиции
- b) Создание гармоничного и согласованного целого из различных элементов
- c) Применение симметрии
- d) Использование одного шрифта во всем дизайне

9. Какой из нижеперечисленных факторов НЕ является элементом дизайна?
- a) Линия
- b) Форма
- c) Баланс
- d) Цвет

10. Что означает термин "масштаб" в контексте дизайна?
- a) Измерение размеров элементов относительно друг друга
- b) Использование различных текстур
- c) Применение контрастных цветов
- d) Создание симметрии в композиции

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.О.24 «Скетчинг»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст. преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
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)	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 2	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
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)	Базовые умения владеть скетчингом, умением использовать скетчинги в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования медиа среды, световых шоу и инсталляций для различных мероприятий.	Основные умения владеть скетчингом, умением использовать скетчинги в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования медиа среды, световых шоу и инсталляций для различных мероприятий.	Все основные умения владеть скетчингом, умением использовать скетчинги в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования медиа среды, световых шоу и инсталляций для различных мероприятий.

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тесты

1. Что такое "композиция" в скетчинге?
a) Процесс создания цветовой гаммы для рисунка
b) Разделение листа на несколько частей для создания эффекта движения
c) Организация элементов рисунка на листе для достижения гармоничного визуального эффекта

2. Какой из этих инструментов не используется при скетчинге?
a) Линейка
b) Кисть
c) Ножницы

3. Что такое "быстрый скетч"?
a) Рисунок, созданный за несколько минут без подробной детализации
b) Рисунок, созданный с использованием цифровых технологий
c) Рисунок, созданный с использованием многих слоев и детальной отрисовки.

4. Какой из этих типов бумаги наиболее подходит для скетчинга?
a) Глянцевая
b) Матовая
c) Плотная

5. Что такое "контур" в скетчинге?
a) Линия, обводящая контуры объектов на рисунке
b) Линия, создающая эффект светотени на рисунке
c) Линия, создающая эффект движения на рисунке

6. Какой из этих элементов необходим для создания объемного эффекта на рисунке?
a) Светотень
b) Контур
c) Цвет

7. Что такое "плановость" в скетчинге?
a) Инструмент для создания закругленных линий
b) Метод, используемый для создания глубины и перспективы на рисунке
c) Метод, используемый для создания текстуры на рисунке

8. Какой из этих инструментов наиболее эффективен для создания тонких линий на рисунке?
a) Маркер
b) Чернила
c) Карандаш

9. Что такое "визуальный язык" в скетчинге?
a) Система символов и знаков, используемых для передачи информации на рисунке
b) Система цветов и оттенков, используемых для создания эффекта глубины на рисунке
c) Система композиции и ракурсов, используемых для создания эффекта движения на рисунке

10. Какой из этих элементов наиболее важен для создания эффективного скетча?
a) Использование многих цветов и оттенков
b) Точность и детализация каждого элемента на рисунке
c) Хорошая композиция и правильный выбор ракурсов

Ответы: 1. c; 2. c; 3. a; 4. b; 5. a; 6. a; 7. b; 8. c; 9. a; 10. c

ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ
для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

№	Содержание заданий
I этап формирования компетенций	
1	**Задание 1. Условная визуализация объекта, фрагмента среды-антуража с учетом упрощения формообразования средствами компьютерных технологий и ручной графики** *Задачи:* 1. Создание эскизов и рабочих макетов будущей структуры. 2. Создание пробных сценариев и эскизных раскадровок отражающих образ созданной объемно-пространственной структуры. 3. Доработка чистового макета и итогового сториборд в формате А3. 4. Создание небольшой презентации сториборд в формате gif-анимации.
II этап формирования компетенций	
2.	**Задание 2. Образно-стилевые приемы проектной графики.** *Задачи:* 1. Формирование сценарной составляющей по проектной теме. 2. Создание эскизных раскадровок по утвержденному сценарию. 3. Создание итогового сториборд по теме проекта. Презентация итогового сториборд по теме проекта в графической форме (альбом А3).

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. Какие техники скетчинга могут быть полезны для создания концепт-артов для видеоигр и фильмов?
2. Какой метод перспективы чаще всего применяется при создании скетчей?
3. Какие преимущества имеет использование скетчинга в дизайне?
4. Какие основные принципы композиции следует учитывать при создании скетчей?
5. Какие практические преимущества может принести использование цифровых инструментов для скетчинга?
6. Как влияет уровень мастерства в скетчинге на качество дизайнерского процесса?
7. Какие методы скетчинга могут быть полезны для создания анимационных персонажей?
8. Каким образом скетчинг может быть интегрирован в процесс дизайна интерфейсов и веб-сайтов?
9. Каким образом скетчинг может повысить коммуникацию между дизайнерами и заказчиками?
10. Какие тенденции в развитии скетчинга в современном мире могут повлиять на будущее этой дисциплины?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Быстрое эскизирование, эксперименты с композицией, использование различных материалов и техник.
2. При создании скетчей чаще всего применяется линейная перспектива. Линейная перспектива - это метод создания иллюзии глубины на плоскости через использование сходящихся линий, исходящих из одной или нескольких точек схода (горизонта).
3. Идеи и концепции быстрее воплощаются в жизнь, тем самым сокращается временя на проектирование
4. Фокус (центр композиции), ритм и движение, пропорции и масштаб, цвет.
5. Цифровые инструменты позволяют создавать, редактировать и перемещать элементы скетча с легкостью. Это делает процесс более гибким и удобным, особенно при работе над сложными проектами.
6. Уровень мастерства в скетчинге играет важную роль в качестве дизайнерского процесса, влияя на его эффективность, качество коммуникации и способность принимать обоснованные решения на основе визуальных данных. Поэтому развитие навыков скетчинга может значительно улучшить процесс разработки дизайн-проектов.
7. Скетчинг является важным инструментом при создании анимационных персонажей, поскольку позволяет дизайнерам и аниматорам исследовать и развивать концепции персонажей в процессе. Ниже приведены некоторые методы скетчинга, которые могут быть полезны при работе над анимационными персонажами: исследование внешности и стиля, динамичные позы и движения, эмоциональные выражения, эскизы жестов и поз.
8. Интеграция скетчинга в процесс дизайна интерфейсов и веб-сайтов помогает улучшить качество дизайна, сократить время разработки и повысить уровень вовлеченности всех участников проекта. Скетчинг является мощным инструментом для исследования и разработки

дизайнерских концепций, а также для обмена идеями и обсуждения деталей дизайна.

9. Скетчинг является мощным инструментом для улучшения коммуникации между дизайнерами и заказчиками, помогая создать более продуктивное и совместное рабочее окружение, где идеи могут быть легче обсуждены, поняты и воплощены в жизнь.

10. Существует несколько тенденций в развитии скетчинга, которые могут оказать влияние на будущее этой дисциплины:

- Цифровизация: С развитием технологий цифрового рисования и графических планшетов скетчинг становится все более цифровым. Программы для цифрового рисования, такие как Procreate, Adobe Photoshop, Sketchbook, предоставляют дизайнерам и художникам широкие возможности для создания скетчей на электронных устройствах.
- Интерактивность: Скетчи становятся все более интерактивными благодаря возможностям прототипирования и анимации.
- Искусственный интеллект: Технологии искусственного интеллекта могут быть использованы для улучшения процесса скетчинга, предлагая дизайнерам автоматические рекомендации, коррекции и дополнения к их работе. Это может ускорить процесс создания скетчей и повысить качество их исполнения.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое "композиция" в скетчинге?
a) Процесс создания цветовой гаммы для рисунка
b) Разделение листа на несколько частей для создания эффекта движения
c) Организация элементов рисунка на листе для достижения гармоничного визуального эффекта

2. Какой из этих инструментов не используется при скетчинге?
a) Линейка
b) Кисть
c) Ножницы

3. Что такое "быстрый скетч"?

a) Рисунок, созданный за несколько минут без подробной детализации
b) Рисунок, созданный с использованием цифровых технологий
c) Рисунок, созданный с использованием многих слоев и детальной отрисовки.

4. Какой из этих типов бумаги наиболее подходит для скетчинга?
a) Глянцевая
b) Матовая
c) Плотная

5. Что такое "контур" в скетчинге?
a) Линия, обводящая контуры объектов на рисунке
b) Линия, создающая эффект светотени на рисунке
c) Линия, создающая эффект движения на рисунке

6. Какой из этих элементов необходим для создания объемного эффекта на рисунке?
a) Светотень
b) Контур
c) Цвет

7. Что такое "плановость" в скетчинге?
a) Инструмент для создания закругленных линий
b) Метод, используемый для создания глубины и перспективы на рисунке
c) Метод, используемый для создания текстуры на рисунке

8. Какой из этих инструментов наиболее эффективен для создания тонких линий на рисунке?
a) Маркер
b) Чернила
c) Карандаш

9. Что такое "визуальный язык" в скетчинге?
a) Система символов и знаков, используемых для передачи информации на рисунке
b) Система цветов и оттенков, используемых для создания эффекта глубины на рисунке
c) Система композиции и ракурсов, используемых для создания эффекта движения на рисунке

10. Какой из этих элементов наиболее важен для создания эффективного скетча?
a) Использование многих цветов и оттенков
b) Точность и детализация каждого элемента на рисунке
c) Хорошая композиция и правильный выбор ракурсов

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. c; 2. c; 3. a; 4. b; 5. a; 6. a; 7. b; 8. c; 9. a; 10. c