Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 08.10.2026 00:25:36
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca6d5f34d5421b2a80ccb87b3ac0

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Б1.В.01 «Проектирование в дизайне среды» 2
Б1.В.02 «Информационные цифровые технологии» 18
Б1.В.03 «Методология предпроектного анализа» 33
Б1. В.04 «Территориальный брендинг» 44
Б1. В.ДВ.01.01 «Медиаинфографика» 55
Б1.В.ДВ.01.02 «Основы сценографии» 65
Б1.В.ДВ. 02.01 «Типографика и навигация в городской среде» 78
Б1.В.ДВ. 03.01 «Проектная графика и скетчинг» 91
Б1.В.ДВ. 04.01 «Визуализация пространства мероприятий» 104
Б1.В.ДВ. 04.02 «Технологии материалов в дизайне» 118
Б1.В.ДВ.05.01 «Основы теории дизайна» 130
Б1.В.ДВ.05.02 «Дизайн как кураторский проект» 143

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 среды»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Е.И. Рузова

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

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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1 – Тема 9	Тема 1 – Тема 9	Не предусмотрены	Защита практической работы, выполнение проекта
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения	Тема 1 – Тема 9	Тема 1 – Тема 9	Не предусмотрены	Защита практической работы, выполнение проекта

	профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий				
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Тема 1 – Тема 9	Тема 1 – Тема 9	Не предусмотрены	Защита практической работы, выполнение проекта

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Способность на базовом уровне обосновать предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач при проектировании в дизайне среды	Способность на среднем уровне обосновывать предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач при проектировании в дизайне среды	Способность на высшем уровне обосновывать предложения при разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению задач при проектировании в дизайне среды и обобщать набор возможных решений профессиональных задач
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью	Осуществлять процесс проектирования и визуализирования концепции дизайн-проектов с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение на базовом уровне	Осуществлять процесс проектирования и визуализирования концепции дизайн-проектов с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение на среднем уровне	Осуществлять процесс проектирования и визуализирования концепции дизайн-проектов с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение на высшем уровне

	компьютерных технологий			
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Базовые умения и способности применять методы, принципы, этапы проведении работ по обработке и анализу научно-технической информации для проектирования в дизайне среды, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств	Основные умения и способности применять методы, принципы, этапы проведении работ по обработке и анализу научно-технической информации для проектирования в дизайне среды, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств	Все основные умения и способности применять методы, принципы, этапы проведении работ по обработке и анализу научно-технической информации для проектирования в дизайне среды, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств

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-2, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ

1. Дайте определение понятию средовая проектная система.
2. Перечислите проектные методы, наиболее востребованные в средовом проектировании.
3. Проектная концепция как содержательно-образная основа средового проектирования.
4. Понятие потребительского сценария в дизайне средовых систем.
5. Связь потребительского сценария и функционального зонирования проектируемой территории.
6. Понятие фирменного стиля в средовом дизайне. Брендирование средового системного объекта.
7. Междисциплинарный подход в концептуальном проектировании.
8. Образный сценарий средовой проектной системы.
9. Понятие маршрута в городской среде. Определение реперных точек маршрута.
10. Реновация среды как проектная задача.

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ

1. Понятие среды и понятие пространства: основная характеристика средового подхода в проектировании.

1. Среда и пространство идентичные понятия с одинаковым наполнением.
2. Среду и средовой подход в проектировании отличает от понятия «пространства» гуманитарное видение, антропоцентричный взгляд на проектные задачи.
3. Среда и средовой подход отличаются от пространства размером проектируемой территории.

2. Отличительные особенности формообразования единичных и системных объектов.

1. Формообразования единичных и системных объектов не имеет отличий и проводится одинаково.
2. Формообразование системного объекта является механической суммой формальных решений ряда единичных объектов.
3. Формообразование системных объектов в отличие от единичных строится на основе целостного взаимосвязанного подхода ко всей линейке объектов, присутствующих в среде, с учетом сквозного формообразующего элемента.

3. Понятие стилеобразующего элемент в средовой проектной системе.

1. Стилеобразующий элемент заключает в себе стилевые черты средовой проектной системы, присутствующие в каждом ее элементе//объекте.
2. Стилеобразование средовой проектной системы является суммой стилевых особенностей каждого объекта системы.
3. Стилевые особенности средовых объектов определяются функциональным потенциалом объекта.

4. Роль скетчинга в средовой проектной системе.

1. Скетчинг является элементом функционального зонирования средовой системы.
2. Скетчинг является одним из приемов проектной графики.
3. Скетчинг является аналогом 3d визуализации.

5. Образный сценарий в концептуальном проектном решении.

1. Сценарий строится на основе образной концепции системного проекта и является ее логическим развитием.
2. Образный сценарий является логическим продолжением функционального зонирования.
3. Образный сценарий визуализируется в средовом антураже.

6. Что такое видеопрезентация проекта?

1. Видеопрезентация охватывает этап предпроектного анализа.
2. Видеопрезентация является полным отражением всех этапов проведенного проектного исследования.
3. Сценарий видеопрезентации системного проекта является самостоятельным произведениемс собственной концепцией, не совпадающим со структурой проведенного проектного исследования.

7. Проектные принципы в формировании системного проекта.

1. Проектные принципы охватывают этап формирования концепции.
2. Проектные принципы формируют проектные подходы к проведению проектного исследования на всех его этапах.
3. Проектные принципы определяют формирование объемно-планировочной структуры системного проекта.

8. Функциональное зонирование средового системного проекта.

1. Функциональное зонирование системного проекта определяет стилистическое своеобразие проектной системы.
2. Функциональное зонирование системного проекта определяет территориальное деление плана по типологии выполняемых функций.
3. Функциональное зонирование зависит и определяется образно-стилистической концепцией проекта.

9. Инфографика в структуре средового системного проекта.

1. Инфографика является одним из методов проектной графики в представлении аналитической информации проектного исследования.
2. Инфографика определена типологией выполняемых функций средовых объектов.
3. Инфографика представляет прием презентации концепции системного проекта.

10. Приемы и принципы светодизайна в структуре средового системного проекта.

1. Приемы и принципы светодизайна определяют функциональные и декоративные возможности световой среды системного объекта.
2. Приемы светодизайна определяют функции ландшафтной среды проекта.
3. Светодизайн, его приемы и принципы, определяют функциональное зонирование средового системного проекта.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

11. Дайте определение понятию средовая проектная система.
12. Перечислите проектные методы, наиболее востребованные в средовом проектировании.
13. Расскажите о проектной концепции как содержательно-образной основе средового проектирования.
14. Как проявляется междисциплинарный подход в концептуальном проектировании?
15. Что такое образный сценарий средовой проектной системы?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Средовая проектная система – это комплексный подход к проектированию, учитывающий взаимодействие человека со средой во взаимодействии различных факторов (социальных, экономических, экологических, технологических и др.) при создании гармоничной и функциональной среды.

2. Наиболее востребованные проектные методы в средовом проектировании:

- Системный подход
- Средовой анализ
- Ландшафтное проектирование
- Архитектурно-дизайнерское моделирование

- Социологические исследования
- Сценарное проектирование

3. Проектная концепция – это общий замысел, определяющий стратегию и принципы решения проектной задачи. Проектная концепция является содержательно-образной основой средового проектирования. Она представляет собой целостный образ проектируемой среды, отражающий ее функциональные, эстетические и смысловые характеристики. Концепция определяет основные принципы, приемы и средства формирования гармоничной среды.

4. Междисциплинарный подход в концептуальном проектировании проявляется в том, что при разработке проектной концепции учитываются знания и методы различных областей: архитектуры, дизайна, социологии, экологии, психологии и других дисциплин. Это позволяет создать комплексное, системное решение, отвечающее многообразным потребностям и запросам пользователей.

5. Образный сценарий средовой проектной системы – это последовательность визуальных образов, раскрывающих концепцию проекта. Это визуально-пространственная модель, отражающая динамику развития и функционирования проектируемой среды. Он включает в себя последовательность сцен, демонстрирующих взаимодействие человека с объектами и элементами среды в различных ситуациях. Образный сценарий помогает наглядно представить и прочувствовать будущее состояние проектируемой среды.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое средовая проектная система?
   а) Проектирование отдельных элементов среды без учета их взаимосвязи **б) Комплексный подход к проектированию, при котором проектируемый объект рассматривается как неотъемлемая часть окружающей среды**
   в) Проектирование, ориентированное только на функциональные аспекты

2. Перечислите проектные методы, наиболее востребованные в средовом проектировании:
   а) Функциональный анализ
   б) Средовое моделирование
   в) Системный анализ, средовой анализ

3. Что такое проектная концепция в средовом проектировании?
   а) Набор технических решений для проектируемого объекта

б) Целостный образ проектируемой среды, основанный на образном сценарии
в) Перечень требований к проектируемому объекту

4. Как проявляется междисциплинарный подход в концептуальном проектировании?
   а) Междисциплинарный подход предполагает участие специалистов из разных областей в разработке концепции
   б) Междисциплинарный подход заключается в использовании методов из различных дисциплин при создании концепции
   в) Оба ответа верны

5. Что такое образный сценарий средовой проектной системы?
   а) Образный сценарий – это последовательность визуальных образов, раскрывающих концепцию проекта
   б) Образный сценарий – это описание функциональных процессов, происходящих в среде
   в) Образный сценарий – это план-график реализации проекта

Правильные ответы на тесты:
1б, 2в, 3б, 4в, 5а

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое модульная сетка?)
   а) Модульная сетка – это система координат, определяющая расположение элементов на плоскости
   б) Модульная сетка – это способ организации пространства с помощью повторяющихся модулей
   в) Оба ответа верны

2. Что такое фирменный стиль (брендирование) в средовом дизайне?
   а) Фирменный стиль – это набор визуальных элементов, идентифицирующих бренд

б) Брендирование средового системного объекта – это создание уникального образа, отражающего концепцию проекта
в) Оба ответа верны

3. Что такое скетчинг в проекте?
а) Скетчинг используется для быстрой визуализации идей на начальных этапах проектирования
б) Скетчинг применяется для создания детальных чертежей проектируемого объекта
в) Скетчинг не используется в проектировании

3. Для чего нужна видеопрезентация проекта и какими проектными приемами она создается?
а) Видеопрезентация используется для привлечения инвестиций, она создается с помощью съемки и монтажа
б) Видеопрезентация служит для наглядной демонстрации проектного решения, она создается с помощью 3D-моделирования и анимации
в) Видеопрезентация не применяется в средовом проектировании.

4. Что такое инфографика и каким образом она задействована в структуре средового системного проекта?
а) Инфографика – это визуальное представление информации, она используется для наглядной демонстрации концепции и решений проекта
б) Инфографика – это графическое изображение, не связанное с содержанием проекта
в) Инфографика не используется в средовом проектировании

Правильные ответы на тесты:
1в, 2в, 3а, 4б, 5а

ПК-3 Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие методы предпроектного анализа используются в работе над системными средовыми объектами?
2. Раскройте понятие потребительского сценария в дизайне средовых систем.
3. Опишите связь потребительского сценария и функционального зонирования проектируемой территории?

4. Раскройте понятие маршрута в городской среде. Каким образом можно определить реперные точки маршрута?
5. Расскажите о реновации среды как проектной задаче.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В работе над системными средовыми объектами используются различные методы предпроектного анализа: анкетирование и интервьюирование, фотофиксация, метод ментальных карт, метод сравнительного анализа аналогов, метод персона-моделирования, метод информационного анализа, метод сценарного моделирования, территориальный анализ, социокультурный анализ.

2. Потребительский сценарий в дизайне средовых систем — это описание типичного поведения и взаимодействия пользователей с пространством в ходе выполнения своих повседневных задач. Такой сценарий включает последовательность действий и событий, которые пользователь совершает в пространстве, а также функциональные потребности, которые должны быть удовлетворены для обеспечения комфортного и эффективного использования среды. Потребительские сценарии помогают проектировщикам лучше понять, как будет использоваться пространство, и на основе этого создавать более удобные и функциональные решения.

3. Функциональное зонирование проектируемой территории тесно связано с потребительскими сценариями, так как именно на основе анализа этих сценариев принимаются решения о разделении пространства на функциональные зоны. Потребительские сценарии показывают, какие действия пользователи будут совершать в пространстве и какие потребности у них возникают при этом. Эти данные позволяют выделить зоны различного назначения: жилые, коммерческие, общественные, рекреационные и т.д., а также оптимальным образом распределить их на территории, чтобы обеспечить максимальное удобство и эффективность использования пространства.

4. Маршрут в городской среде — это заранее спланированный и организованный путь, по которому пользователи передвигаются по городу, соединяя различные точки интереса и функциональные зоны. Такие маршруты могут включать пешеходные и велосипедные дорожки, автомобильные пути, линии общественного транспорта и т.д. Реперные точки маршрута — это ключевые ориентиры на пути следования, которые помогают пользователям ориентироваться и планировать маршруты.

5. Реновация среды как проектная задача включает в себя обновление и модернизацию существующих городских пространств с целью улучшения качества жизни, эстетики и функциональности. Это может включать в себя реконструкцию зданий, обновление инфраструктуры и создание новых общественных пространств. Реновация направлена на создание более качественной, привлекательной и удобной для жизни городской среды, и может существенно улучшить качество жизни жителей и привлекательность территории в целом.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие методы предпроектного анализа используются в работе над системными средовыми объектами?
   а) Методы предпроектного анализа включают в себя изучение аналогов, анализ целевой аудитории, функциональное зонирование.
   б) Предпроектный анализ не используется в работе над средовыми объектами, так как это лишняя трата времени
   в) Предпроектный анализ включает только изучение аналогов и анализ целевой аудитории.

2. Что такое потребительский сценарий в дизайне средовых систем?
   а) Потребительский сценарий – это то же самое, что и маршрут пользователя в среде
   б) Потребительский сценарий – это набор требований к функциональности объекта, не связанный с его использованием
   в) Потребительский сценарий – это описание последовательности действий пользователя в проектируемой среде. Он помогает понять, как человек будет взаимодействовать с объектом

3. Есть ли связь потребительского сценария и функционального зонирования проектируемой территории?
   а) Потребительский сценарий определяет, какие функциональные зоны необходимы в проектируемой среде и как они должны быть организованы.
   б) Потребительский сценарий и функциональное зонирование – это два независимых аспекта проектирования, не связанных между собой
   в) Функциональное зонирование определяет потребительский сценарий, а не наоборот.

4. Что такое маршрут и реперные точки маршрута в городской среде?
   а) Маршрут – это то же самое, что и функциональное зонирование. Реперные точки – это просто декоративные элементы
   б) Маршрут – это последовательность перемещения пользователя в городской среде. Реперные точки – это ключевые элементы, ориентиры, которые организуют и структурируют маршрут
   в) Маршрут и реперные точки – это понятия, не имеющие отношения к средовому проектированию

5. Что такое реновация среды как проектная задача?
   а) Реновация – это просто косметический ремонт, не требующий особых проектных усилий
   б) Реновация – это комплексное обновление и преобразование существующей среды с целью повышения ее функциональности, эстетики и комфорта
   в) Реновация – это то же самое, что и новое строительство, а не проектная задача

Правильные ответы на тесты:
1а, 2в, 3а, 4б, 5б

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 «Информационные цифровые технологии»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»

Е.А.Кузнецова

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» 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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 9	Тема 1-Тема 21	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1-Тема 9	Тема 1-Тема 21	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Базовые умения и способности пользоваться информационными базами и современными графическими программами	Основные умения и способности пользоваться информационными базами и современными графическими программами, а также создавать необходимую для профессиональной деятельности графическую информацию	Владеть всеми основными умениями и способностями пользоваться информационными базами и современными графическими программами, а также создавать необходимую для профессиональной деятельности графическую информацию
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Базовые умения и способности получать необходимый материал и владеть техникой компьютерной визуализации своих идей.	Основные умения и способности получать необходимый материал и владеть техникой компьютерной визуализации своих идей	Владеть всеми основными умениями и способностями получать необходимый материал и владеть техникой компьютерной визуализации своих идей.

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-2
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2

Контрольные задания

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	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.
II этап формирования компетенций	
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.

Тест по дисциплине
«Информационные цифровые технологии»

1. Что такое "цифровая технология"?
   - Использование аналоговых сигналов для обработки информации;
   - **Применение вычислительных методов и электронных устройств для обработки и передачи информации;**
   - Механические устройства, используемые для хранения и обработки данных.

2. Данные, определенным образом организованные, имеющие смысл, значение и ценность для своего потребителя и необходимые для принятия им решений, а также реализации других функций и действий, – это …
   - знания;
   - источник информации;
   - **информация.**

3. Что такое "облачные технологии"?
    - Использование погодных данных для прогнозирования погоды;
    - **Хранение и обработка данных на удалённых серверах через интернет;**
    - Проектирование и разработка облачных формаций для создания искусственных облаков.

4. Какая технология позволяет создавать виртуальные модели и симуляции реальных объектов?
    - **Виртуальная реальность;**
    - Интернет вещей;
    - Квантовые вычисления.

5. Какая технология отвечает за автоматизацию повторяющихся задач и процессов?
    - Распределённые вычисления;
    - Робототехника;
    - **Искусственный интеллект.**

6. Что такое "интернет вещей" (IoT)?
    - Сетевые протоколы для передачи данных между устройствами;
    - **Подключение физических устройств к интернету для обмена данными и управления;**
    - Технология создания виртуальных объектов и сред.

7. Какая технология позволяет компьютерам обрабатывать информацию так же, как и человек?
    - **Машинное обучение;**
    - Квантовые вычисления;
    - Распределённые вычисления**.**

8. Базовыми параметрами для HSB-модели являются …
    - Яркость и контрастность;
    - Цветовой тон, насыщенность и светлота;
    - **Цветовой тон, насыщенность и яркость.**

9. В компьютерной графике максимальное число цветов, видимое глазом на изображении, – это:
    - **Глубина цвета;**
    - Цветовой (тоновый) диапазон;
    - Цветовая модель.

10. Непосредственно для работы с графической информацией создан интерфейс стандарта …
    - ISA;
    - IDE;
    - **AGP.**

11. Что такое "графический интерфейс пользователя" (GUI)?
    - Методология проектирования средового дизайна;
    - Программное обеспечение для создания графических элементов;
    - **Интерфейс, позволяющий пользователю взаимодействовать с компьютерной системой с помощью графических элементов.**

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. 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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В чем заключается основное назначение программы Adobe Photoshop?
2. Что такое RGB и CMYK в контексте компьютерного дизайна?
3. Что такое пиксель и как он связан с разрешением изображения?
4. Какие инструменты используются для создания векторной графики?
5. Что такое DPI и как оно влияет на качество печати изображения?
6. Какие форматы файлов чаще всего используются для сохранения растровых изображений?
7. Что такое типографика и почему она важна в дизайне?
8. Какие принципы композиции часто используются в дизайне?
9. Какие программы чаще всего используются для создания макетов веб-сайтов?
10. Что такое макет (layout) в контексте дизайна и почему он важен?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Adobe Photoshop используется для редактирования и обработки растровых изображений.
2. RGB (Red, Green, Blue) и CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) - это цветовые модели. RGB используется для отображения цвета на экране, а CMYK - для печати.
3. Пиксель - это самый маленький элемент изображения на экране или фотографии. Разрешение изображения определяется количеством пикселей в длину и ширину.
4. Программы Adobe Illustrator, CorelDRAW и Inkscape позволяют создавать векторные изображения с помощью инструментов, таких как перо, кисть и формы.
5. DPI (dots per inch) - это количество точек на дюйм, определяющее разрешение печати. Чем выше DPI, тем более детализированное изображение можно получить при печати.
6. JPEG, PNG и TIFF - это распространенные форматы файлов для сохранения растровых изображений.

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

3. Что такое "слой" в Adobe Photoshop?
   - A) Фильтр для изображения
   - **B) Отдельный элемент, который можно редактировать независимо от других элементов**
   - C) Настройка яркости и контрастности
   - D) Способ сохранения файла

4. Какой формат файла сохраняет все слои и позволяет их редактировать позже?
   - A) JPEG
   - B) PNG
   - **C) PSD**
   - D) GIF

5. Какой инструмент используется для клонирования части изображения?
   - A) Brush Tool
   - **B) Clone Stamp Tool**
   - C) Eraser Tool
   - D) Gradient Tool

6. Какой инструмент используется для создания прямых линий и кривых векторных объектов?
   - A) Pen Tool
   - B) Pencil Tool
   - C) Brush Tool
   - D) Shape Tool

7. Что такое "артборд" в Adobe Illustrator?
   - A) Инструмент для рисования
   - B) Область, на которой создаются и редактируются объекты
   - C) Панель инструментов
   - D) Тип слоя

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

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

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

ОТВЕТЫ НА 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.В.03 «Методология предпроектного анализа»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Желондиевская Л.В.

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» 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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 5	Тема 1-Тема 9	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Тема 1-Тема 5	Тема 1-Тема 9	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Базовые умения и способности систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач	Основные умения и способности систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач	Владеть всеми основными умениями и способностями систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Базовые умения и способности находить необходимый материал отечественных и зарубежных аналогов проектируемого объекта и определения прототипов, необходимых для дизайн-анализа	Основные умения и способности находить необходимый материал отечественных и зарубежных аналогов проектируемого объекта и определения прототипов, необходимых для дизайн-анализа	Владеть всеми основными умениями и способностями находить необходимый материал отечественных и зарубежных аналогов проектируемого объекта и определения прототипов, необходимых для дизайн-анализа

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. ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН-ИССЛЕДОВАНИЯ

1. Почему дизайнеры проводят дизайн-исследования?
2. Дайте определение понятия «дизайн».
3. Дайте определение понятия «жизненный цикл объекта».
4. Дайте определение понятия «дизайн-исследование».
5. Дайте определение понятия «метод дизайн-исследования».
6. Что такое «метод» и «анализ»?
7. Опишите процесс постановки «цели» предпроектного дизайн-исследования.
8. Опишите процесс постановки «задач» предпроектного дизайн-исследования.
9. Объясните, как происходит выявление требований заказчиков к средовому объекту и их обоснование?
10. Объясните, как определить главную «цель» и «задачи» дизайнерского проекта средового или мультимедийного объекта?

РАЗДЕЛ 2. ИССЛЕДОВАНИЕ ИСХОДНОЙ СИТУАЦИИ

11. Опишите процесс сбора и анализа источников информации.
12. Перечислите источники информации, обычно используемые в дизайн-анализе.
13. Опишите основные направления поиска информации для предпроектного анализа.
14. Проведите сравнение основных подходов маркетинга и дизайна к исследованиям рынка.
15. Опишите формальные маркетинговые методы анализа рынка.
16. Опишите метода анализа рынка, используемые дизайнерами.
17. Перечислите составляющие предмета исследования в соответствии с основными позициями рынка.
18. Опишите процесс анализа существующих решений (аналогов) в средовом и мультимедийном дизайне.
19. Какие методы применяются в анализе существующих решений (аналогов) в средовом и мультимедийном дизайне?
20. Что такое визуальный анализ внешнего вида средового объекта? Что он в себя включает?
21. Что такое функциональный анализ средового объекта или мультимедийного объекта? Что он в себя включает?
22. Что такое анализ технологических характеристик средового объекта или мультимедийного объекта? Что он в себя включает?
23. Какие критерии дизайнерского анализа формы средовых и мультимедийных объектов вы можете назвать?
24. Как Вы понимаете эмоциональную и образную составляющую формы средовых объектов?
25. Как Вы понимаете функциональную и морфологическую составляющую формы средовых объектов?
26. Нарисуйте примерную схему, по которой должен проводиться анализ формы средового объекта.

27. Что такое социально-демографический контекст использования объекта потребительской группой и его история в этом контексте (социокультурный контекст)
28. Опишите процесс исследований производства

РАЗДЕЛ 3. ИССЛЕДОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

29. Опишите маркетинговые технологии исследования потребителей. Опишите дизайнерские технологии исследования потребителей. Какие общие методы использую обе группы исследователей?
30. Какие виды дизайн-исследований потребителей (пользователей) Вы знаете?
31. Какие основные методы выявления потребностей пользователей средовыми и мультимедийными объектами Вы знаете?
32. Чем различаются подходы в проведении анкетирования и интервьюирования маркетологами и дизайнерами?
33. Опишите процесс подготовки и проведения дизайн-исследования – анкетирования. Какие основные правила нужно соблюдать? Какая структура анкеты должна быть? Как анкета может попадать к опрашиваемому? Как выбрать целевую группу?
34. Для чего поводится такой вид дизайн-исследования, как интервьюирование? Для изучения каких предпочтений, потребностей и требований оно служит? Как подготовить и провести интервьюирование? Какие основные правила нужно соблюдать?

РАЗДЕЛ 4. СВЕДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЙ

35. Результаты исследований как основа для будущих проектных решений.
36. Как систематизировать предпроектные исследования, а затем дать определенные заключения, ориентированные на выполнение целей и задач всего проекта?

ТЕСТЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «МЕТОДОЛОГИЯ ПРОЕКТНОГО АНАЛИЗА»

1. Факторы, влияющие на проектное решение:
- Погода в день проектирования;
- *Средовой и социальный контекст;*
- Настроение дизайнера.

2. Объективные (рациональные) факторы, влияющие на проектное решение:
- *Бюджет заказчика;*
- Мода;
- Культурный контекст.

3. Субъективные (эмоциональные) факторы, влияющие на проектное решение:
- Требования эргономики;
- *Мода;*
- Технология производства объекта.

4. Составные части предпроектного анализа:
- *Изучение нормативных документов;*
- Учет мнения жены заказчика;

- *Изучение существующих аналогов.*

5. Формирование проектной концепции:
- Выполнение рабочих чертежей;
- Составление окончательной сметы;
- *Поиск образного решения.*

6. Формирование технического задания к проекту:
- Скетчинг к проекту;
- *Определение состава проекта;*
- Составление спецификаций.

7. Эскизное проектирование:
- Выполнение рабочих чертежей;
- Анкетирование потенциальных потребителей;
- *Скетчинг и поисковое макетирование*.

8. Рабочее проектирование:
- Выполнение 3D-моделей объекта;
- *Выполнение рабочих чертежей;*
- *Составление окончательной сметы.*

9. Презентация проекта:
- Составление пояснительной записки к проекту;
- Составление облака смыслов;
- *Выполнение 3D-моделей объекта*.

(красным выделены правильные ответы)

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие факторы влияют на формирование проектного решения?
2. Назовите объективные (рациональные) факторы формирования проектного решения
3. Назовите субъективные факторы формирования проектного решения
4. Какова роль предпроектного анализа в проектировании?
5. Назовите виды предпроектного анализа

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. На проектное решение влияет ряд факторов как объективного, так и

субъективного характера

2. К объективным факторам формирования проектного решения относятся требования технической целесообразности: выбор технологии производства, материалов, эргономика, безопасность, экономичность.
3. К субъективным факторам формирования проектного решения относятся предпочтения потенциального потребителя, мода, особенности культурного контекста, а также индивидуальность дизайнера.
4. Предпроектный анализ определяет основное направление и рамки проектного исследования.
5. В предпроектный анализ входят: изучение нормативных документов, социологический анализ, анализ проектных аналогов, анализ контекста, в котором должен функционировать проектируемый продукт.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Факторы, влияющие на проектное решение:

a) - Погода в день проектирования.

b) - Средовой и социальный контекст

c) - Настроение дизайнера

2. Объективные (рациональные) факторы, влияющие на проектное решение

a) - Бюджет заказчика

b) - Мода

c) - Культурный контекст

3. Субъективные (эмоциональные) факторы, влияющие на проектное решение

a) - Требования эргономики

b) - Мода

c) - Технология производства объекта

4. Составные части предпроектного анализа

a) - Изучение нормативных документов

b) - Учет мнения жены заказчика

c) - Изучение существующих аналогов

5. Формирование проектной концепции

a) - Выполнение рабочих чертежей

b) - Составление окончательной сметы

c) - Поиск образного решения

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

ПК-3 – Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какова роль нормативных документов в проектировании?
2. Назовите основные стадии проектирования
3. Какова роль эскизной стадии проекта?
4. Чем отличаются современные средства проектирования?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Нормативные документы обобщают опыт проектирования объектов того или иного типа, помогая избежать ошибок при проектировании, изготовлении и эксплуатации объекта.
2. К основным стадиям проектирования относятся предпроектный анализ, эскизное проектирование, рабочее проектирование и контроль за исполнением проекта.
3. На эскизной стадии определяются основные характеристики проектируемого объекта, его схема, позволяющие определить приблизительную стоимость и сроки проектирования.
4. Цифровые средства проектирования облегчают переход от одной стадии проектирования к другой, от чертежа к трехмерной модели, что позволяет более точно определять характер изделия уже на ранних стадиях проектирования.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Формирование технического задания к проекту

a) - Скетчинг к проекту

b) - Определение состава проекта

c) - Составление спецификаций

2. Эскизное проектирование

a) - Выполнение рабочих чертежей

b) - Анкетирование потенциальных потребителей

c) - Скетчинг и поисковое макетирование

3. Рабочее проектирование
   a) - Выполнение 3D-моделей объекта
   b) - Выполнение рабочих чертежей
   c) - Составление окончательной сметы

4. Презентация проекта
   a) - Составление пояснительной записки к проекту
   b) - Составление облака смыслов
   c) - Выполнение 3D-моделей объекта

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b) 2-c) 3-b), c) 4-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.В.04 «**Территориальный брендинг**»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Канд. пед. наук, профессор
кафедры «Средовой дизайн»
Л.В. Желондиевская

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» 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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 3	Тема 1-Тема 3	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Тема 1-Тема 3	Тема 1-Тема 3	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Базовые умения и способности систематизировать, анализировать информацию о территории, на которой планируется проектная деятельность	Основные умения и способности систематизировать, анализировать информацию о территории, на которой планируется проектная деятельность	Владеть всеми основными умениями и способностями систематизировать, анализировать информацию о территории, на которой планируется проектная деятельность
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Базовые умения и способности находить необходимый материал и информацию о территории, на которой планируются проектные исследования	Основные умения и способности находить необходимый материал и информацию о территории, на которой планируются проектные исследования	Владеть всеми основными умениями и способностями находить необходимый материал и информацию о территории, на которой планируются проектные исследования

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 задания

Задание 1. Подготовка реферата

По выбранной теме подобрать проектные решения брендинга территорий. На основе собранных проектов выполнить следующие виды анализа:

1.Выявить типологию базовых характеристик проектирования по заданной проектом теме в рамках отечественных и зарубежных решений.

2. Выявить наиболее успешные проектные решения в рамках заданной темы и обосновать выбор.

3. Выявить проектные решения, плохо отвечающие поставленной задаче и обосновать.

4. Организовать визуальный материал.

Объем реферата 6-8 станиц формата А-4 с иллюстрациями.

Задание 2. «Аудит территории».

Определение факторов привлекательности места;

Выявление проблем;

Контрольные вопросы

1. Дайте определение понятию бренд, применительно к территории.
2. Охарактеризуйте технологии территориального брендинга.
3. Природно-климатические особенности территории, как источник территориального развития.
4. Исторические события, легенды, как источник территориального развития.
5. Исторические личности с чьим именем или творчеством связана территория, как источник территориального развития.
6. Традиции, ремесла как источник территориального развития.
7. Товары, услуги, как источник территориального развития.
8. Новая история, как источник территориального развития.
9. Опишите основные позиции аудита территории» в рамках предпроектного анализа в средовом проектировании.
10. Целевая аудитория территориального развития.

Темы для исследования:

1. Географические особенности населенного пункта, его ландшафта, и природных ресурсов, которые могут стать источниками для средового проектирования.
2. Культурная и историческая значимость территории, исторические вехи населенного пункта, знаменитые люди: поэты, музыканты, писатели, ученые, проживавших или как-то связанных с территорией.
3. Исторически сформированные производства, ремесла, в том числе определенных товаров или услуг, которые стали визитной карточкой города.
4. Определить и описать целевую аудиторию, в рамках которой планируется проектная работа.

Темы для реферата

1. Природно-климатические особенности территории как основа территориального развития.
2. Исторические события, легенды как основа территориального брендинга.
3. Исторические личности с чьим именем или творчеством связана территория, как основа стратегического планирования в территориальном брендинге.
4. Традиции, ремесла территории как источники территориального развития.
5. Товары, услуги, как идентификаторы территории и источники привлечения внимания к региону.
6. Новая история как проектная технология территориального брендинга.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Дайте определение понятию бренд, применительно к территории.
2. Охарактеризуйте технологии территориального брендинга.
3. Перечислите «Источники» для территориального брендинга
4. Природно-климатические особенности территории, как источник территориального развития.
5. Исторические события, легенды, как источник территориального развития.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Суть территориального брендинга – создание максимально реалистичного, конкурентоспособного и привлекательного видения региона, которое впоследствии должно быть воплощено в жизнь и представлено общественности через средства коммуникации.
2. Для формирования бренда территории необходимо:
   аудит города и стратегическое планирование;
   определение целей и задач формирования бренда;
   определение целевых аудиторий;
   выявление существующего имиджа;
   разработка идентичности бренда города, позиционирование;
   реализация коммуникационной стратегия и оценка успешности брендинга.
3. Природно-климатические особенности территории;
   Исторические события, легенды;
   Исторические личности с чьим именем или творчеством связана территория;
   Традиции, ремесла;
   Товары, услуги;
   Новая история
4. В качестве источников для территориального развития рассматриваются:
   Особенности географического положения;
   Уникальность климата;
   Возможности природных ресурсов.
5. В качестве источников для территориального развития рассматриваются:
   Литературные источники (документальные или художественные), связанные с территорией;
   Произведения изобразительного искусства.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Расположите по порядку исследовательские задачи, которые решаются в процессе предпроектного анализа:

1. исследование проблемной ситуации, определение цели проектирования, выявление условий и факторов разработки, формулировка задания на проектирование
2. согласование технического задания
3. конструктивно-технологическая разработка проектируемого объекта
4. изучение актуальных тенденций в современной дизайнерской деятельности

2. **Методы исследования, предполагающие, что обследуемый выполняет задания, проходит определенное испытание:**

1. **фокус-группа**
2. интервью
3. **тестирование**
4. изучение документов

3. **Воспроизведение характеристик некоторого объекта в другом объекте, специально созданном для исследования – это**

1. **макетирование**
2. конкретизация
3. имитирование
4. **моделирование**

4. Какими свойствами должна обладать информация для предпроектного исследования

1. **достоверность**
2. **объективность**
3. **актуальность**
4. субъективность

5.Назначение проекта – это связь между:

1. временем и затратами
2. целостным продуктом и материально-пространственной конструкцией
3. **задачами и ресурсами**
4. **целью и конечным результатом**

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1- 2, 1, 4, 3; 2- 1,2; 3- 1,2; 4-1,2,3; 5- 3, 4

ПК-3 – Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Исторические личности с чьим именем или творчеством связана территория, как источник территориального развития.
2. Традиции, ремесла как источник территориального развития.
3. Товары, услуги, как источник территориального развития.
4. Новая история, как источник территориального развития.
5. Опишите основные задачи «аудита территории» в рамках предпроектного анализа в средовом проектировании.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В качестве источников для территориального развития рассматриваются:
   Исторические личности, выдающиеся современники, связанные с территорией жизнью, творчеством, работой, достижениями.
2. В качестве источников для территориального развития рассматриваются:

исторически сформированные ремесла, культурные традиции, праздники;

мероприятия: фестивали, конкурсы, конференции и прочее, связанные с традициями и ремеслами.

3. В качестве источников для территориального развития рассматриваются:
   Товары, производимые на конкретной территории (вологодское масло, оренбургский пуховый платок, адыгейский сыр, крымское вино);
   Уникальные услуги (охота, рыбалка, медицина, косметология, спорт).
4. В качестве источников для территориального развития рассматриваются:
   современные архитектурные или средовые объекты, привлекающие туристов, как новая достопримечательность (набережные, парки зоны реновaций). Крупные мероприятия, проходящие на территории (фестивали, конгрессы, форумы).

5. Определение факторов привлекательности места;

Выявление основных конкурентов;

Выявление проблем;

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

6. Обоснование актуальности темы исследования предполагает:

1. наличие проблемной ситуации в науке и обществе
2. указание на большое количество публикаций по данной тематике
3. получение финансирования на проведение исследования
4. доказательство проблемы, социальной значимости исследования

7.С какими категориями исследования пересекается его актуальность:

1. Со степенью разработанности проблемы
2. Со структурой исследования
3. С тематикой исследования
4. С практической применимостью результатов

8. Выберите основные идеи экологического дизайна, реализуемые при проектировании форм и продуктов:

1. цикличность
2. массовость
3. возобновляемость
4. безопасность

9. Концепция устойчивого дизайна содержит следующие пункты:

1. социальная востребованность
2. экологическая безопасность
3. учет этнических особенностей потребления продукта
4. экономическая оправданность продукта

10.Формулировка цели исследования отвечает на вопрос:

1. что исследуется?
2. для чего исследуется?
3. кем исследуется?
4. какая эффективность проекта предполагается

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 6- 1,4; 7-3,4; 8-1,4; 9- 1,4; 10-2

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 «**Медиаинфографика**»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст.преп. кафедры «Средовой дизайн»

Е.В.Иванова

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» 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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 4	Тема 1-Тема 4	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1-Тема 4	Тема 1-Тема 4	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Базовые умения и способности определять концепцию дизайн-проекта интерфейса, создания инфографики, обработки инфографических иллюстраций	Основные умения и способности определять концепцию дизайн-проекта интерфейса, создания инфографики, обработки инфографических иллюстраций	Владеть всеми основными умениями и способностями определять концепцию дизайн-проекта интерфейса, создания инфографики, обработки инфографических иллюстраций
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Базовые умения и способности овладения необходимыми навыками и инструментами для проектирования медиасреды с помощью компьютерных технологий	Основные умения и способности овладения необходимыми навыками и инструментами для проектирования медиасреды с помощью компьютерных технологий	Владеть всеми основными умениями и способностями овладения необходимыми навыками и инструментами для проектирования медиасреды с помощью компьютерных 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-1, ПК-2
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2

Контрольные тесты и задания

ЗАДАНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «МЕДИАИНФОГРАФИКА»

1. Создание шаблона проектной презентации согласно правилам верстки и сторителлинга.
2. Создание визуальной информации на тему проекта с применением различных методов инфографики.
3. Верстка проектной презентации.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какова главная цель медиаинфографики и чем она отличается от художественной иллюстрации?
2. Какие существуют основные жанры (типы) инфографики и для каких задач они применяются?
3. Почему для отображения динамики изменений во времени не рекомендуется использовать круговую диаграмму? Какой тип графика лучше подходит для этих целей?
4. Какие особенности цветовосприятия людей с дальтонизмом необходимо учитывать при создании инфографики?
5. Чем интерактивная инфографика принципиально отличается от статичной и какие новые возможности она открывает для пользователя?
6. Почему в инфографике для новостных сайтов (медиа) принцип иерархичности важнее художественной сложности?
7. Какую роль играет нарратив (сюжет) в построении скроллинговой (длинной) инфографики?
8. В чем заключается разница между инфографикой и визуализацией данных? Это одно и то же или разные понятия?
9. Какие существуют правила подбора шрифтов для инфографики? На что обращать внимание?
10. Что такое «модульная сетка» и какую роль она играет в построении многостраничной или скроллинговой инфографики?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Главная цель медиаинфографики — передача сложной информации быстро, точно и наглядно. В отличие от художественной иллюстрации, которая выполняет эстетическую или эмоциональную функцию, инфографика утилитарна: она должна помогать пользователю понимать данные, видеть закономерности и делать выводы. Если иллюстрация допускает многозначность трактовок, то

инфографика стремится к ясности и однозначности восприятия заложенного в ней сообщения, подчиняя визуальные элементы логике данных.

2. Статистическая инфографика: Используется для демонстрации цифр, сравнений и пропорций. Включает гистограммы, круговые диаграммы, графики.

- Инфографика-таймлайн (временная шкала): Предназначена для отображения последовательности событий, этапов развития или истории.
- Инструкция или процессная инфографика: Показывает алгоритм действий, этапы производства или устройство механизма (например, как работает двигатель или как собрать мебель).
- Геоинфографика (карты): Визуализация данных, привязанных к конкретной местности (плотность населения, распространение явлений).
- Иерархическая инфографика: Показывает структуру подчинения, классификацию или родственные связи (например, древо жизни или структура власти).
- Сравнительная инфографика: Создается для наглядного сопоставления двух или более объектов, явлений или персон.

3. Круговая диаграмма предназначена для демонстрации соотношения частей и целого (процентного распределения) в статике на один момент времени. Она не способна показать тренд или изменение. Для анализа динамики (например, роста цен, изменения температуры, увеличения населения) лучше всего подходят линейные графики. Линия наглядно показывает направление движения (вверх/вниз), скорость изменений (крутизна наклона) и цикличность процессов, что невозможно увидеть на круге, разделенном на сектора.

4. Около 8% мужчин имеют нарушения цветового зрения, чаще всего дейтеранопию (нечувствительность к зеленому цвету) или протанопию (нечувствительность к красному). Самое популярное "запрещенное" сочетание — красный и зеленый, так как для дальтоников эти цвета сливаются в серо-коричневую массу. Чтобы инфографика была доступна всем, дизайнеры используют:

- Цвета, различные по тону: Синий и оранжевый/желтый — самое безопасное сочетание.
- Дополнительные кодировки: Помимо цвета, использовать разные формы (круги, квадраты, треугольники), штриховку или подписи.
- Специальные палитры: Существуют готовые цветовые схемы (например, ColorBrewer), адаптированные для Colorblind Safe дизайна.

5. Статичная инфографика — это фиксированное изображение (картинка или плакат), которое все пользователи видят одинаково. Интерактивная инфографика — это цифровой интерфейс, который реагирует на действия пользователя. Она открывает следующие возможности:

- Персонализация: Пользователь может ввести свои данные и получить результат, относящийся лично к нему.
- Многослойность: Позволяет начать с общего обзора, а затем кликнуть на интересующий элемент, чтобы углубиться в детали.
- Фильтрация: Возможность убрать лишние данные и оставить только то, что нужно в данный момент.

- Исследование данных: Пользователь сам становится исследователем, крутя графики и наводя курсор на элементы для получения точных цифр.

6. В медиасреде пользователь принимает решение о просмотре материала за секунды. Основная задача дизайнера в этом контексте — обеспечить скорость считывания информации. Иерархия (четкое выделение главного заголовка, ключевой цифры, вывода) позволяет читателю сразу понять суть, даже если он не будет вникать в детали. Если инфографика перегружена художественными элементами, и главное теряется в декоре, пользователь просто пролистнет материал. В новостях функция первичнее формы.
7. В скроллинговой инфографике дизайнер выступает в роли рассказчика. Вместо того чтобы отразить все данные сразу, он выстраивает сюжетную линию (нарратив). Это создает эффект погружения и удерживает внимание при прокрутке страницы. Чаще всего используется структура «Проблема — Решение», «Причина — Следствие» или хронологический рассказ с завязкой, кульминацией и развязкой. Нарратив ведет пользователя за руку, постепенно раскрывая информацию и подводя к запланированному выводу, что делает восприятие данных более осмысленным и запоминающимся.
8. Это разные, хотя и тесно связанные понятия. Визуализация данных — это более широкое понятие, обозначающее любое представление данных в графическом виде (точки на графике, столбцы гистограммы). Она может быть сугубо технической и создаваться автоматически (например, в Excel). Инфографика же — это результат дизайнерского осмысления визуализации. Она добавляет к данным нарратив (историю), адаптирует сложные графики для широкой аудитории, использует иллюстрации, иерархию и верстку, чтобы превратить набор цифр в связное, понятное и часто эстчески привлекательное сообщение. Проще говоря, любая инфографика содержит визуализацию данных, но не любая визуализация данных является инфографикой.
9. Типографика в инфографике подчиняется правилам функциональности и иерархии:

- Контраст и иерархия: Должно быть четкое различие между заголовком (самый крупный, акцидентный шрифт), подзаголовками, подписями к данным и основным текстом.
- Читаемость (Legibility): Для основного текста и цифр используются максимально читаемые гротески (рубленые шрифты). В цифрах важно, чтобы, например, «1» не путалась с «7».
- Не более 2-3 шрифтов: Оптимально использовать одну гарнитуру в разных начертаниях (Regular, Bold) или комбинировать контрастную пару (например, рубленый для заголовков и антикву для текста).
- Соответствие смыслу: Шрифт должен резонировать с темой (например, технологичная тема — современный гротеск, историческая — уместная антиква), но не в ущерб читаемости.
- Аккуратный кернинг и трекинг: Особенно важно для крупных цифр и заголовков

10. Модульная сетка — это невидимая структура из вертикальных и горизонтальных направляющих, которая организует размещение элементов на макете. В инфографике она выполняет несколько важных функций:

- Структурирование хаоса: Помогает упорядочить большое количество разнородных блоков (графики, текст, иконки).
- Ритм и последовательность: Создает равномерные отступы, что делает длинную ленту (скролл) удобной для чтения, задает ритм смены блоков.
- Адаптивность: Упрощает создание мобильной версии, так как блоки можно перестраивать по колонкам.
- Целостность: Даже если дизайнер использует разные визуальные приемы, единая сетка сохраняет ощущение целостности всего проекта.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каким термином обозначаются приемы редактирования, которые помогают улучшить текст, наполнить его полезной информацией и сделать читаемым?

   а) Редакторский стиль;

   б) Повествовательный стиль;
   в) Информационный стиль.

2. Порядок повествования согласно правилам сторителлинга:

   а) Стейтмент, аргументация, рестейтмент;

   б) Аргументация, стейтмент, рестейтмент;

   в) Рестейтмент, аргументация, стейтмент.

3. Что такое правило третей в верстке слайдов презентаций?

   а) Текст располагается только в левой или правой частях слайда;

   б) Слайд условно делится на три части по горизонтали и вертикали, а объекты располагаются на пересечении линий;

   в) Текст или изображение должны занимать ⅓ слайда.

4. Что такое лонгрид?

   а) Формат подачи материалов, спецификой которого является большое количество текста, разбитого на части с помощью различных интерактивных элементов: фото, видео, инфографики и др.;

   б) Текстовый блок;

   в) Оба варианта верны.

5. Какой знак препинания используется для обозначения диапазонов чисел и дат?

   а) Короткое тире;

   б) Среднее тире;

   в) Длинное тире.

6. Сколько процентов информации в интернете занимает текст?

   а) 90%

   б) 50%

   в) 70%

7. Оптимальный интерлиньяж для мобильной и веб- типографики:

   а) 100%

   б) 120%

   в) 90%

8. В чем отличие карты от плана?

   а) План — это уменьшенная копия земной поверхности, карта — обобщенное изображение земной поверхности на плоскости в определенном масштабе с помощью условных знаков;

   б) В отличие от плана карта имеет более мелкий масштаб, изображения земной поверхности с более мелким масштабом можно считать картами;

   в) Оба варианта верны.

9. Что такое таймлайн?

   а) визуальное представление каких-либо событий, явлений, лиц или предметов в хронологическом порядке;
   б) временная шкала;
   в) оба варианта верны.

10. В каком случае уместно применение взрыв-схемы в качестве приема визуального повествования?

    а) изобразить временную шкалу событий;

    б) показать составные части целого;

    в) сравнить значения разных параметров.

Правильные ответы: 1в, 2а, 3б, 4а, 5б, 6а, 7б, 8в, 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.01.02 «Основы сценографии»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Разработчик программы:

Д. пед. наук, профессор кафедры «Средовой дизайн»
В.Ф. Зива

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» 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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 6	Тема 1-Тема 4	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1-Тема 6	Тема 1-Тема 4	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Базовые умения и способности разрабатывать собственные концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи решения сценического пространства	Основные умения и способности разрабатывать собственные концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи решения сценического пространства	Владеть всеми основными умениями и способностями разрабатывать собственные концептуальные, экспериментальные и инновационные идеи решения сценического пространства
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Базовые умения и способности определять требования к дизайн-проекту для визуализации сценического пространства в компьютерной графике	Основные умения и способности определять требования к дизайн-проекту для визуализации сценического пространства в компьютерной графике	Владеть всеми основными умениями и способностями определять требования к дизайн-проекту для визуализации сценического пространства в компьютерной графике

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-2
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2

Контрольные вопросы

Раздел 1. Исторические этапы зарождения и становления театрально-декорационного искусства:

1. Предпроектные исследования и анализ данных.
2. Сценография как особый вид театрального дела.
3. Понятие театрального пространства.
4. Виды пространства в театре.
5. Современное техническое оборудование сцены.
6. Декорации. Виды декораций.
7. Правила технической безопасности при использовании технических приспособлений современной сцены

Раздел 2. Технология художественного оформления спектакля:

1. Методы и приёмы композиционной организации сценического пространства в зависимости от вида и жанра зрелищных искусств.
2. Технология изготовления декораций в театральные мастерские декорации художников в театре.
3. Различные методы и приёмы композиционной организации сценического пространства в зависимости от вида и жанра зрелищных искусств.

Контрольные задания

1. Провести исследования исторических этапов зарождения и становления театрально-декорационного искусства.
2. Исследовать аудиторию. Изучить современное техническое оборудование сцены.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Роль и значение декорационного решения тематического мероприятия социокультурной направленности.
2. Роль образ и атмосферы в смысловом решении постановки социокультурного мероприятия.
3. Театральное пространство и его связь с замыслом будущей социокультурной программы.
4. Цветовое решение театрализованного представления (на конкретном примере).
5. Взаимоотношения цвета и формы в декорационном решении.
6. Законы перспективного решения декораций.
7. Необходимость присутствия тех или иных предметов на сценическом пространстве, их местоположение (на конкретных примерах).
8. Динамика изменения в декорациях, предметах, формах, цвете при «движении» театрального
9. Устройство современной сцены-«коробки» и необходимое для проведения спектакля (театрализованного представления) оборудование.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Декорационное решение тематического мероприятия играет ключевую роль в создании атмосферы и передаче основной идеи события. Оно формирует визуальное

восприятие, погружает участников в нужный культурный контекст, усиливает эмоциональное воздействие и способствует лучшему восприятию содержания мероприятия. Грамотно подобранные декорации помогают раскрыть тему, привлечь внимание аудитории и повысить эффективность взаимодействия с посетителями.

2. Образ и атмосфера играют ключевую роль в постановке социокультурных мероприятий, формируя эмоциональное восприятие участников и усиливая смысловые акценты события. Образ поможет создать визуальное воплощение идеи, передавая настроение и характер мероприятия. Атмосфера погружает аудиторию в необходимую среду, создавая ощущение вовлеченности и единства. Вместе они способствуют глубокому восприятию содержания и достижению поставленных целей мероприятия.

3. Театральное пространство играет ключевую роль в реализации замысла будущей социокультурной программы, поскольку оно создает уникальную атмосферу и визуальное окружение, влияющие на восприятие зрителем идей и концепций, заложенных в программе. Правильное использование пространства помогает усилить эмоциональное воздействие, подчеркнуть важные моменты и обеспечить гармоничное взаимодействие всех элементов постановки.

4. Цветовое решение театрализованного представления играет важную роль в создании атмосферы и передачи настроения. Например, в спектакле «Щелкунчик» Мариинского театра используются яркие оттенки красного, золотого и синего цветов, символизирующие волшебство, роскошь и праздничность зимнего праздника. Эти цвета подчеркивают контраст между обыденностью повседневной жизни и фантастическим миром сказки, помогая зрителю погрузиться в атмосферу спектакля.

5. Цвет и форма — ключевые элементы декорационного решения, взаимодополняющие друг друга. Цвет влияет на восприятие пространства, создает настроение и акцентирует внимание, тогда как форма определяет структуру композиции, задаёт ритм и динамику. Грамотное сочетание цветов и форм помогает достичь гармонии и выразительности сценического образа.

6. Законы перспективного решения декораций включают линейную и воздушную перспективы, масштабирование объектов, распределение света и тени, передачу глубины пространства и создание иллюзии объема. Эти принципы помогают создать реалистичное восприятие сценического пространства зрителем.

7. Предметы на сцене выполняют важные художественно-выразительные функции: Поддержка сюжета: Пример — стул в пьесе Чехова «Три сестры»: символизирует одиночество и внутреннюю драму персонажей. Создание атмосферы: Камин в постановке пьесы Шиллера «Разбойники» создает уют и контрастирует с жестокостью происходящего. Обозначение места действия: Стол и лавка в спектакле «Горе от ума» Грибоедова подчеркивают быт дворянской усадьбы начала XIX века. Символизм: Белая лошадь в спектакле «Чайка» Чайковского становится символом мечты и трагедии Нины Заречной.

8. Динамика изменений в театре — это последовательное развитие сценического пространства, выражающееся через смену декораций, предметов, форм и цветовых решений, подчеркивающих ход действия, настроение персонажей и драматургию спектакля. Эти трансформации помогают зрителю погружаться в атмосферу происходящего, отражают внутренний мир героев и сюжетные повороты пьесы.

9. Современная сцена-"коробка" представляет собой замкнутый объем с четырьмя стенами, полом и потолком, обеспечивающими изоляцию пространства от окружающей среды. Она включает основные элементы: Занавес: закрывает сцену перед началом и в перерывах. Подиум (пол сцены): специальное покрытие для удобства актеров и декораций. Световые приборы: освещение, прожекторы, лампы для подсветки и спецэффектов. Звукотехника: микрофоны, усилители звука, акустические системы. Декорации: оформление сцены согласно постановке. Механизмы перемещения: подъемники, кулисы, вращающиеся круги для изменения сценического пространства. Проектор и экран: используются для мультимедийных эффектов. Аппаратура управления светом и звуком: пульт оператора света и звука. Это базовая комплектация оборудования, необходимая для организации театрального спектакля или театрализованного представления.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какова роль декорационного решения в тематическом мероприятии?

1). декорационное оформление создает атмосферу события, визуально раскрывает идею мероприятия и помогает зрителю погрузиться в художественный замысел режиссера.

2). предназначено исключительно для украшения пространства и никак не влияет на восприятие зрителей.

3). это второстепенный элемент мероприятия, который не имеет значения для понимания идеи постановки.

4). декорационные элементы нужны лишь для обозначения границ сцены.

2. Что играет ключевую роль в создании эмоциональной атмосферы мероприятия?

1). наличие реквизита.

2). качество освещения.

3). образ и атмосфера места проведения, формирующие смысловое решение постановки.

4). Только актерская игра.

3. Какие основные виды композиции выделяют в искусстве сценографии?

1). гармоническая композиция.

2). пространственно-временная композиция.

3). линейная, плоскостная и объемно-пространственная композиции.

4). временная и световая композиции.

4. Почему важно учитывать взаимосвязь между театром и художественным решением будущего сценария?

1). для экономии бюджета.

2). чтобы зрители могли лучше ориентироваться в пространстве.

3). Для усиления воздействия сценографического решения на зрителя и раскрытия драматургической линии.

4). Потому что так принято исторически.

5. Приведите пример цветового решения театрализованного представления, иллюстрирующего важность колористики в сценографии.

1). фиолетово-серое освещение в спектакле «Горе от ума» подчеркивает меланхоличность персонажей.

2). ярко-красные костюмы артистов в опере подчеркивают драматизм происходящего.

3). использование черного фона подчеркивает минимализм сюжета.

4). Белый фон используется повсеместно в любом театре.

6. Как соотносятся форма и цвет в декорационном оформлении?

1). форма диктует выбор цвета.

2). они взаимодополняют друг друга, создавая гармоничное визуальное впечатление.

3). нет никакой связи между формой и цветом.

4). Цвет преобладает над формой.

7. Какой закон перспективы является основополагающим в декорировании сцены?

1). закон линейной перспективы.

2). закон обратной пропорциональности.

3). закон сохранения массы.

4). правило золотого сечения.

8.Назовите причину необходимости размещения определенных предметов на сцене.

1). предметы размещаются произвольно.

2). предметы создают настроение и поддерживают сюжет.

3). требования пожарных служб.

4). По желанию актера.

9. Чем характеризуется динамика изменений в декорациях?

1). изменение цвета.

2). перемещение актеров.

3). трансформация форм и конструкций, отражающая развитие сюжета.

4). постоянством.

10. Из какого материала чаще всего изготавливают современные конструкции сцены?

1). бетон.

2). дерево.

3). металл и композитные материалы.

4). Камень.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. 1) ; 2. 3); 3. 3); 4. 3); 5. 2); 6. 2); 7. 1); 8.2); 9.3); 10 3)

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Различные типы сценических пространств-площадок в их эволюционном развитии.
2. Необходимость различных технических установок на обычной современной сцене.
3. Характеристика современных технологий оснащения сцены.
4. Устройство штанкетного «хозяйства» сцены, работа занавеса.
5. Возможности различных сценических приспособлений для создания более полного художественного образа.
6. Основные приемы декорационного решения мероприятия.
7. Использование «жестких» и «мягких» декораций.
8. Одежда сцены и необходимость ее различных элементов.
9. Художественный образ мероприятия.
10. Взаимосвязь выбора выразительных средств сценографии с режиссерским замыслом постановки (на конкретном примере).

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Различают несколько основных типов сценических пространств, развивавшихся исторически: Античная сцена (театр Древней Греции и Рима)Амфитеатры: полукруглая форма, сцена возвышается над зрительным залом. Основные элементы: орхестра (место для хора), скене (задняя стена сцены).Средневековая сцена. Временные подмостки на площадях городов. Стационарные церковные площадки ("mystery plays").Ренессансная сцена (Италия, Англия XVI-XVII вв.) Появление закрытых театров с крышей и постоянным интерьером (например, театр "Глобус"). Именование мест зрителей («галёрка», партер, ложи). Классический театр XVII—XVIII веков. Возникают постоянные театры с постоянной декорацией и механизмом смены задников. Боксированные пространства, разделение зала на ярусы. XIX век и модерн. Рост популярности театрализованных представлений, появление новых жанров (оперетта, мюзиклы). Экспериментальные формы сценографии (Эрвин Пискатор, Константин Станиславский). XX век и современность. Арена и круговые сцены (акцент на непосредственное взаимодействие зрителя и актёра). Открытые площадки, мультимедийные инсталляции, интерактивные технологии. Стремление к максимальной свободе творчества и экспериментам с формой театрального пространства. Таким образом, развитие сценического пространства отражает изменения эстетики, техники исполнения и восприятия искусства зрителем.

2.Технические установки необходимы на современной сцене для качественного воспроизведения визуального, звукового и светового сопровождения выступлений. Они включают осветительное оборудование, звуковые системы, сценические конструкции, декорации и спецэффекты, обеспечивая безопасность артистов и комфорт зрителей.

3.Современные технологии оснащения сцены включают: Цифровые системы управления светом (LED, лазерные проекторы). Аудиосистемы высокого разрешения

(цифровая обработка звука, беспроводные микрофоны). Видеоэкранные решения (LED-экраны, мультимедийные проекции). Автоматизированные декорации и механизмы трансформации сценического пространства. Интерактивные элементы (сенсорные поверхности, виртуальная реальность). Экологические инновации (энергосберегающие устройства, экологически чистые материалы).

4.Устройство штанкетного хозяйства сцены включает систему блоков, канатов и противовесов, позволяющих поднимать и опускать декорации, осветительные приборы и другое оборудование. Штанкет — конструкция из горизонтальных балок и вертикальных стоек, поддерживающих подвесные элементы сцены.

Работа занавеса основана на аналогичных механизмах: посредством системы тросовых приводов и лебедок осуществляется подъем и спуск полотна, разделяя сцену на зрительную зону и закулисное пространство. Типичный театральный занавес выполнен из плотной ткани, обеспечивающей звукозащиту и эстетическое оформление.

5.Сценические приспособления — свет, звук, декорации, спецэффекты — усиливают эмоциональное воздействие спектакля, помогают раскрыть замысел автора, создают атмосферу и погружают зрителя в художественный мир постановки.

6.Основные приёмы декорационного оформления мероприятий включают: Цветовое решение: использование гармоничных цветовых сочетаний, соответствующих тематике события. Освещение: создание атмосферы посредством различных световых эффектов — от приглушённого света до ярких акцентов. Пространственное зонирование: грамотное распределение пространства зала для удобства гостей и участников. Декоративные элементы: флористика, тканевые драпировки, арки, инсталляции, живопись и графика. Графические акценты: плакаты, баннеры, фотозоны, логотипы и фирменная символика. Аудиовизуальные технологии: мультимедийные экраны, проекторы, LED-панели, видеомэппинг. Эффектные детали: интерактивные зоны, креативные арт-объекты, эффектные сценографии и реквизит. Эти приёмы помогают создать запоминающееся мероприятие, соответствующее концепции и настроению события.

7.«Жесткие» декорации — стационарные конструкции из твердых материалов (дерево, металл), используемые многократно. «Мягкие» декорации — легкие, гибкие элементы (текстиль, бумага), применяемые временно и легко заменяемые.

8.Одежда сцены включает задники, кулисы, падуги и другие элементы декораций, создающие атмосферу спектакля. Задники формируют фон, кулисы разделяют пространство, падуги скрывают механизмы освещения и крепления декораций. Эти элементы необходимы для визуального оформления сценического пространства, усиления художественного замысла постановки и погружения зрителей в особую среду действия.

9. Художественный образ мероприятия — это визуальное, эмоциональное и смысловое воплощение события, отражающее его атмосферу, концепцию и цели через элементы дизайна, декораций, музыки, света и прочих художественных средств.

10.Выбор выразительных средств сценографии тесно взаимосвязан с режиссёрским замыслом постановки, поскольку именно сценография помогает визуализировать идеи режиссёра, подчёркивая атмосферу спектакля и усиливая эмоциональное воздействие на зрителя.

Например, в постановке пьесы Антона Чехова «Вишнёвый сад», режиссёр Константин Богомолов использовал минималистичную сценографию — почти пустое пространство сцены с единственным элементом декора — стволом дерева. Это решение подчеркнуло тему утраты прошлого и неизбежности перемен, выраженную в пьесе, позволяя актёрам свободно перемещаться и взаимодействовать друг с другом, акцентируя внимание зрителей на диалогах персонажей и внутренних переживаниях героев.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каковы основные характеристики современного оборудования сцены?

1). простота конструкции.

2). легкость монтажа и высокая функциональность.

3). высокая стоимость.

4). низкая технологичность.

2. Перечислите некоторые приспособления, необходимые для создания полноценного художественного образа на сцене.

1). подвесные тросы и осветительные приборы.

2). кресла и столы.

3). музыкальные инструменты.

4). проектор.

3. Какие методы используются для улучшения качества сценических образов?

1). применение специальных техник проектирования и инновационных материалов.

2). уменьшение количества техники.

3). использование старых методов оформления.

4). увеличение числа исполнителей.

4.Опишите устройство занавеса на современной сцене.

1). используется простой тканевый материал.

2). часто включает сложную систему управления, позволяющую менять положение и скорость движения.

3). всегда неподвижен.

4). обеспечивает защиту актёров от взглядов публики.

5. Назовите основной прием декорационного решения мероприятий.

1). минимализм.

2). экспрессивность.

3). игра света и тени.

4). создание иллюзии глубины.

6. Что такое «жёсткие» и «мягкие» декорации?

1). термины обозначают качество изготовления декораций.

2). жёсткие декорации состоят из твёрдых материалов, мягкие — из ткани и эластичных материалов.

3). это разделение основано на эстетических предпочтениях режиссёра.
4). терминология отсутствует в современном театре.

7.Зачем необходима одежда сцены?
1). для утепления зала.
2). она скрывает техническую аппаратуру и улучшает акустику помещения.
3). используются только исторические театры.
4). так предписано законом.

8. Какими факторами определяется художественный образ мероприятия?
1). форматом площадки.
2). количество участников.
3). замысел режиссера и особенности сценария.
4). время суток.

9. В чём заключается взаимосвязь режиссуры и выразительных средств сценографии?
1). режиссура определяет выбор костюмов.
2). выразительные средства помогают раскрыть режиссёрский замысел.
3). выбор средств зависит от настроения исполнителя.
4). нет никакой зависимости.

10. Рассмотрите конкретные примеры взаимодействия выразительных средств сценографии и режиссерского замысла.
1). постановка спектакля требует простого оформления.
2). примером может служить использование чёрно-белых декораций для передачи грусти и трагизма в постановке пьесы Чехова.
3). важно применять только яркие краски.
4). оформление должно повторять костюм главного героя.
ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. 2); 2. 1); 3. 1); 4. 2); 5. 4); 6. 2); 7. 2); 8.3); 9.2); 10.2).

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 «Типографика и навигация в городской среде»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Канд. искусствоведения, профессор
кафедры «Средовой дизайн»
Д.М.Кирсанов

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» 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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 3	Тема 1-Тема 3	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1-Тема 3	Тема 1-Тема 3	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Базовые умения и способности в области теории и практики шрифтового и типографского искусства, основой современного коммуникативного пространства	Основные умения и способности в области теории и практики шрифтового и типографского искусства, основой современного коммуникативного пространства	Владеть всеми основными умениями и способностями в области теории и практики шрифтового и типографского искусства, основой современного коммуникативного пространства
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Базовые умения и способности визуализации информации в компьютерной графике при формировании визуальной среды коммуникативного пространства	Основные умения и способности визуализации информации в компьютерной графике при формировании визуальной среды коммуникативного пространства	Владеть всеми основными умениями и способностями визуализации информации в компьютерной графике при формировании визуальной среды коммуникативного пространства

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-2
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2

Контрольные задания

- Дизайн-концепция структуры навигации городского пространства района «Сокол», Северного округа, г. Москвы.

- Дизайн-концепция общего графического стиля и системы навигации здания РГХПУ им. С.Г. Строганова.

- Концептуальный проект визуального графического стиля и системы навига-ции Колледжа прикладного искусства РГХПУ им. С.Г. Строганова.

- Системное проектирование айдентики торгового центра «Метрополис» (ре-дизайн).

- Системное проектирование графического стиля и навигации Курского вокзала (ре-брендинг).

Содержание задания

по формированию концепции и создания графической структуры исследовательского проекта

Раздел 1. Предпроектный этап.

1.1 Сбор материала, изучение информации, соответствующей теме проектной работы. Выбор объекта как цель для проектной деятельности.

1.2 Исследование выбранного объекта. Анализ собранного материала, создание модели, образа объекта, согласно его назначению.

1.3 Изучение стиля, системы навигации объекта. Определение степени разработки существующей информационной системы. Изучение аналогичных по характеру проектов, соответствующей выбранной теме.

Раздел 2. Формирование концепции и определение состава проекта.

2.1 Выбор схемы, позволяющей с помощью типографики организовать навигационную систему выбранного объекта. Согласно типу и назначению объекта следует определить необходимость и наличие графических элементов стиля, их визуальный облик.

2.2 Решается характер элементов, составляющих навигационную систему. Выбор шрифта, несущего основную информативную функцию.

Раздел 3. Визуально-графическое решение проекта.

3.1 На эскизном уровне структурно построить и объединить все элементы информативной схемы в единую систему. Добиться точности и ясности графического решения отдельных элементов, которые определяют функциональность системы в целом.

3.2 С помощью издательских, графических программ создаётся руководство по использованию элементов стиля и навигации (брендбук) и плакатная подача концепции проекта.

Контрольные тесты

1. Что такое типографика?

   а. Сегодня типографика — передача идей и информации средствами графического дизайна в широкой сфере визуальных коммуникаций: дорожные указатели, архитектурные надписи, печатная продукция, электронные издания и пр.;

   б. Сейчас типографика — всё, где используется письмо, это плакаты и книги, студенческие конспекты и надписи на заборах и пр.;

   в. Типографика — все виды визуальных искусств, каллиграфия и иллюстрация, графика и живопись и др.

2. Что такое шрифт?

   а. Шрифт — это любые знаки чёткой и ясной формы;

   б. Шрифт (по немецки Schrift, — письмо, Schreiben — писать) — графически упорядоченное изображение знаков определенной системы письма;

   в. Шрифт — абсолютно то же самое, что и письмо, это синонимы.

3. Что такое фирменный знак?

   а. Фирменный знак — это уникальный графический элемент, который располагается рядом с названием компании (логотипом) или используется отдельно. Обычно зарегистрированная торговая марка представляет собой комбинацию знака и логотипа;

   б. Фирменный знак — это название компании, набранное определённым шрифтом;

   в. Фирменный знак — надпись, которая говорит о том, как пройти в какую-либо компанию.

4. Что такое логотип?

   а. Логотип — это знак, обычно состоящий из одного графического элемента;

   б. Логотип может быть живописной картиной, графической иллюстрацией или любой формой, которая ассоциируется с деятельностью компании;

в. Логотип (по гречески λόγος — слово, τύπος — отпечаток) — оригинальное графическое начертание названия. Он может быть создан как на основе рукописной надписи, так и наборного шрифта.

5. Что такое пиктограмма?

а. Пиктограмма (от лат. pictus — нарисованный и греч. γράφω — записывать, писать) —один из знаков алфавита, отображающий конкретный звук языка, фонему;

б. Пиктограмма (от латинского pictus — нарисованный и греч. γράμμα — запись) — изначально знак, отображающий важнейшие узнаваемые черты объекта, предмета или явления, на которые он указывает, чаще всего в схематическом виде. Сейчас это стилизованное и легко узнаваемое графическое изображение, упрощённое с целью облегчения визуального восприятия;

в. Пиктограмма — графическая рукописная форма, которая ассоциируется с конкретным цветом.

6. Что такое городская навигация или городская система ориентирования?

а. Городская навигация — это названия, реклама и объявления, расположенные на зданиях;

б. Сегодня городская система ориентирования — это формирование целостного языка общения города с его жителями и гостями. Навигация обычно состоит из системы стел и указателей, объединённых схемами и картами;

в. Городская система ориентирования это прежде всего новостные печатные и электронные издания, газеты и журналы.

7. Что такое антиква?

а. Антиква — собирательное название шрифтов с засечками. На латыни antiquus — древний. Термин «Антиква» (Antiqua) заимствован из немецкого языка (где он обозначает любой шрифт прямого начертания). Антиквенные шрифты обычно делятся на Антикву старого стиля, Переходную антикву и Антикву нового стиля, а также Брусковую антикву;

б. Антиква — все рукописные и монументальные шрифты, которые относятся к античности. На латыни antiquus — древний;

в. Антиква — это все прямые по рисунку шрифты, то есть не имеющие наклона вправо или влево. Термин «Антиква» (Antiqua) заимствован из немецкого языка (где он обозначает любой шрифт прямого начертания).

8. Что такое гротеск?

а. Гротески — необычные, причудливые шрифты с обратным контрастом, применяются в рекламе и акциденции;

б. Гротески — собирательное название неконтрастных или малоконтрастных шрифтов без засечек. Обычно при классификации гротески делятся на подгруппы Старых, Новых, Геометрических и Гуманистических гротесков;

в. Гротески — название узких и сверхузких шрифтов с засечеками. Обычно при классификации гротески делятся на Зауженные, Узкие, Сверхузкие и Суперузкие.

9. От чего зависит читаемость надписи на указателях?

а. Читаемость надписи больше всего зависит от применяемых для указателей материалов: дерева, камня, металла, различных видов пластика, стекла;

б. Читаемость надписей на указателях зависит от наличия музыкального и звукового сопровождения;

в. Быстрота и удобство при считывании надписи на расстоянии зависит, в первую очередь, от шрифта, степени контрастности, цвета, освещённости и занимаемой площади.

10. Какие типы письма, языковые системы, применяются в современных коммуникативных системах?

а. Сегодня, с точки зрения графики, в мире используются три типа письма: иероглифическое, слоговое и алфавитное;

б. С точки зрения графики, на практике применяются четыре типа письма: прямое, курсивное, наклонное и жирное;

в. Из существующих языковых систем сейчас наиболее часто применяются кириллическая, латинская, греческая и арабская.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

2. Что такое типографика?
3. Что такое шрифт?
4. Что такое фирменный знак?
5. Что такое логотип?
6. Что такое пиктограмма?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Типографика — это искусство и техника оформления текстов, включая выбор шрифтов, их размер, интервал, отступы и другие аспекты, чтобы сделать текст читабельным и эстетически привлекательным.

2. Шрифт — это набор символов определенного стиля и размера, используемых для написания текста. Шрифт включает в себя буквы, цифры, знаки препинания и другие символы.

3. Фирменный знак — это графическое изображение, которое представляет

компанию или бренд. Он часто используется на продуктах, в рекламе и других материалах для идентификации и продвижения бренда.

4. Логотип — это уникальное графическое изображение или текст, который используется для идентификации компании или бренда. Логотип часто включает в себя фирменный знак и может также содержать название компании или другие элементы дизайна.

5. Пиктограмма — это графический символ, который передает информацию через простое изображение. Пиктограммы используются для указателей, инфографики, пользовательских интерфейсов и других визуальных коммуникаций, чтобы быстро и понятно передавать сообщения.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое типографика?

а. Сегодня типографика — передача идей и информации средствами графического дизайна в широкой сфере визуальных коммуникаций: дорожные указатели, архитектурные надписи, печатная продукция, электронные издания и пр.

б. Сейчас типографика — всё, где используется письмо, это плакаты и книги, студенческие конспекты и надписи на заборах и пр.

в. Типографика — все виды визуальных искусств, каллиграфия и иллюстрация, графика и живопись и др.

2. Что такое шрифт?

а. Шрифт — это любые знаки чёткой и ясной формы.

б. Шрифт (по немецки Schrift, — письмо, Schreiben — писать) — графически упорядоченное изображение знаков определенной системы письма.

в. Шрифт — абсолютно то же самое, что и письмо, это синонимы.

3. Что такое фирменный знак?

а. **Фирменный знак — это уникальный графический элемент, который располагается рядом с названием компании (логотипом) или используется отдельно. Обычно зарегистрированная торговая марка представляет собой комбинацию знака и логотипа.**

б. Фирменный знак — это название компании, набранное определённым шрифтом.

в. Фирменный знак — надпись, которая говорит о том, как пройти в какую-либо компанию.

4. Что такое логотип?

а. Логотип — это знак, обычно состоящий из одного графического элемента.

б. Логотип может быть живописной картиной, графической иллюстрацией или любой формой, которая ассоциируется с деятельностью компании.

в. Логотип (по гречески λόγος — слово, τύπος — отпечаток) — оригинальное графическое начертание названия. Он может быть создан как на основе рукописной надписи, так и наборного шрифта.

5. Что такое пиктограмма?

а. Пиктограмма (от лат. pictus — нарисованный и греч. γράφω — записывать, писать) —один из знаков алфавита, отображающий конкретный звук языка, фонему.

б. Пиктограмма (от латинского pictus — нарисованный и греч. γράμμα — запись) — изначально знак, отображающий важнейшие узнаваемые черты объекта, предмета или явления, на которые он указывает, чаще всего в схематическом виде. Сейчас это стилизованное и легко узнаваемое графическое изображение, упрощённое с целью облегчения визуального восприятия.

в. Пиктограмма — графическая рукописная форма, которая ассоциируется с конкретным цветом.

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое городская навигация или городская система ориентирования?
2. Что такое антиква?
3. Что такое гротеск?
4. От чего зависит читаемость надписи на указателях?
5. Какие типы письма (языковые системы) применяются в современных коммуникативных системах?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Городская навигация или городская система ориентирования – это система знаков, карт и других средств, предназначенных для помощи людям в нахождении пути и ориентации в городской среде.
2. Антиква – это стиль шрифта, характеризующийся наличием засечек, который используется в большинстве печатных материалов..
3. Гротеск – это стиль шрифта без засечек, также известный как sans-serif, который широко применяется в современном дизайне и типографике.
4. Читаемость надписи на указателях зависит от таких факторов, как размер шрифта, контрастность, расстояние между буквами и строками, а также освещение и угол зрения.
5. В современных коммуникативных системах применяются различные

типы письма, включая латиницу, кириллицу, арабское письмо, китайские иероглифы и другие.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Что такое городская навигация или городская система ориентирования?

а. Городская навигация это названия, реклама и объявления, расположенные на зданиях.

б. Сегодня городская система ориентирования это формирование целостного языка общения города с его жителями и гостями. Навигация обычно состоит из системы стел и указателей, объединённых схемами и картами.

в. Городская система ориентирования это прежде всего новостные печатные и электронные издания, газеты и журналы.

2. Что такое антиква?

а. Антиква — собирательное название шрифтов с засечками. На латыни antiquus — древний. Термин «Антиква» (Antiqua) заимствован из немецкого языка (где он обозначает любой шрифт прямого начертания). Антиквенные шрифты обычно делятся на Антикву старого стиля, Переходную антикву и Антикву нового стиля, а также Брусковую антикву.

б. Антиква — все рукописные и монументальные шрифты, которые относятся к античности. На латыни antiquus — древний.

в. Антиква — это все прямые по рисунку шрифты, то есть не имеющие наклона вправо или влево. Термин «Антиква» (Antiqua) заимствован из немецкого языка (где он обозначает любой шрифт прямого начертания).

3. Что такое гротеск?

а. Гротески — необычные, причудливые шрифты с обратным контрастом, применяются в рекламе и акциденции.

б. Гротески — собирательное название неконтрастных или малоконтрастных шрифтов без засечек. Обычно при классификации гротески делятся на подгруппы Старых, Новых, Геометрических и Гуманистических гротесков.

в. Гротески — название узких и сверхузких шрифтов с засечеками. Обычно при классификации гротески делятся на Зауженные, Узкие, Сверхузкие и Суперузкие.

4. От чего зависит читаемость надписи на указателях?

а. Читаемость надписи больше всего зависит от применяемых для указателей материалов: дерева, камня, металла, различных видов пластика, стекла.

б. Читаемость надписей на указателях зависит от наличия музыкального и звукового сопровождения.

в. Быстрота и удобство при считывании надписи на расстоянии зависит, в первую очередь, от шрифта, степени контрастности, цвета, освещённости и занимаемой площади.

5. Какие типы письма (языковые системы) применяются в современных коммуникативных системах?

а. Сегодня, с точки зрения графики, в мире используются три типа письма: иероглифическое, слоговое и алфавитное.

б. С точки зрения графики, на практике применяются четыре типа письма: прямое, курсивное, наклонное и жирное.

в. Из существующих языковых систем сейчас наиболее часто применяются кириллическая, латинская, греческая и арабская.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-б); 2-а); 3-б) 4-в); 5-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. 03.01 «Проектная графика и скетчинг»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст. преп. кафедры «Средовой дизайн»

Ю.М. Хасанова

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» 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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 4	Тема 1-Тема 10	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1-Тема 4	Тема 1-Тема 10	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на	Тема 1-Тема 4	Тема 1-Тема 10	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

	основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции				

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Базовые умения и способности воплощать проектные идеи в эскизах и набросках	Основные умения и способности воплощать проектные идеи в эскизах и набросках	Владеть всеми основными умениями и способностями воплощать проектные идеи в эскизах и набросках
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Базовые умения и способности в форме визуализации развиваемой проектной идеи виды проектных изображений, техники и материалы проектной графики	Основные умения и способности в форме визуализации развиваемой проектной идеи виды проектных изображений, техники и материалы проектной графики	Владеть всеми основными умениями и способностями в форме визуализации развиваемой проектной идеи виды проектных изображений, техники и материалы проектной графики

ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Базовые умения и способности применять методы научных исследований в проектной графике и скетчинге с использованием текстуры и фактуры как природного рисунка	Основные умения и способности применять методы научных исследований в проектной графике и скетчинге с использованием текстуры и фактуры как природного рисунка	Владеть всеми основными умениями и способностями применять методы научных исследований в проектной графике и скетчинге с использованием текстуры и фактуры как природного рисунка

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-2, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3

Контрольные задания

Раздел 2. Содержательно-операционный, практический этап.

Задание 1. Выполнение творческой работы(клаузуры) на тему «Павильон в «духе» любимого архитектора/дизайнера (по выбору)».

Задание 2. Зарисовки архитектурных объектов в перспективе на основе простых геометрических фигур.

Задание 3. Зарисовки человека/группы людей на основе пятна/лини/линя плюс пятно.

Задание 4. Композиция средового пространства включением человека/группы людей.

Задание 5. Зарисовки антуража и стаффажа.

Задание 6: Зарисовки текстуры стекла/ дерева/ камня/ металла.

Задание 7: Выявления текстуры в зарисовках малых архитектурных форм.

Задание 8: Зарисовка неглубокого пространства (интерьер/экстерьер).

(2-3 стадии усложнения скетча (набросок/ прорисовка деталей/ текстуры/ антуража, стаффажа).

Задание 9: Кратковременные поисковые эскизы на заданную проектной тему (ручная или компьютерная подача).

Задание 10. Фактурно-текстурные характеристики поверхностей, изображаемых в проектной графике объектов. Выполнение проектных эскизов с передачей цвето-фактурно-текстурной характеристики.

Задание 11. Итоговая проектная подача, выполненная в смешенной технике (коллаж, компьютерная графика и др.) Выполнение итоговых проектных работ в различных техниках.

Задание 12. Напиши немного информации о растровой графике (для чего, какие особенности).

Контрольные тесты

1. Что из перечисленного НЕ является элементом проектной графики?

А) клаузура;

Б) набросок интерьера с натуры;

В) развертки стен;

Г) план этажа с оборудованием.

2. Что из перечисленного является изобразительными и выразительными средствами (проектной) графики?

А) рапидограф, пастель, тонированная бумага;

Б) точка, линия, пятно, штрих;

В) заливка, отмывка, тонирование;

Г) линейная перспектива, аксонометрия, технический рисунок.

3. Проектная графика (в большей степени) является средством…

А) профессиональной коммуникации архитектора и дизайнера;

Б) творческого самовыражения, самореализации архитектора, дизайнера;

В) творческих поисков станковых художников;

Г) изучения объектов окружающей действительности.

4. Первоначальный образ, расплывчатое, нечеткое передающее лишь общие контуры проектной идеи изображение это

А) форэскиз;

Б) рабочий эскиз;

В) набросок с натуры;

Г) эскиз к станковому произведению изобразительного искусства.

5. Выберите из перечисленных, качество наиболее важное для проектной графики

А) авторский графический почерк (язык);

Б) сложная (уникальная) техника графики;

В) точная цветофактурная передача проектируемых объектов;

Г) убедительность в передаче формы, объема проектируемых предметов, цветофактурных характеристик поверхностей изображаемых предметов, особенностей пространства.

6. Изображение проектируемого или существующего предмета, выполненное от руки (без применения чертежных инструментов), по правилам аксонометрии или перспективы с соблюдением пропорций на глаз это

А) технический рисунок;

Б) чертеж;
В) перспективный рисунок с натуры;
Г) набросок.

7. Объем изображаемых объектов в проектной графике передается
А) цветом;
Б) конструкцией;
В) светотенью;
Г) фактурой.

8. Передать материальность предметов в проектной графике — это значит
А) передать свойства поверхностей изображаемых объектов;
Б) передать конструкцию изображаемых объектов;
В) передать форму изображаемых объектов;
Г) передать пропорции изображаемых объектов.

9. Изображения (людей, животных) на архитектурных и дизайнерских проектах, позволяющие судить о размерах проектируемых объектов и в некоторой степени о возможностях их эксплуатации называются
А) схемами;
Б) стаффажами;
В) антуражем;
Г) набросками.

10. Трехмерная графика имеет свойства применяться при разработке…?
А) положен принцип наследования от, так называемых, «родителей» геометрических свойств объектов-наследников.
Б) аппликаций, состоящих из кусочков цветной бумаги, наклеенных (наложенных) один на другой.
В) дизайн-проектов интерьера, архитектурных объектов, в рекламе, при создании обучающих компьютерных программ, видеороликов, наглядных изображений деталей и изделий в машиностроении и т. д.

10. Какие популярные графические программы, предназначенные для обработки изображений вы знаете?

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные материалы и инструменты используются при скетчинге?
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?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

При скетчинге используются различные материалы и инструменты, которые помогают художнику или дизайнеру выразить свои идеи и концепции. Вот некоторые из основных материалов и инструментов, которые часто используются при скетчинге: карандаши (графитные карандаши различной твердости позволяют создавать линии разной толщины и насыщенности), маркеры с различными толщинами наконечников и оттенками цветов используются для закрашивания и выделения деталей в скетчах, фломастеры (водорастворимые фломастеры позволяют создавать размытые и мягкие линии, а также использовать их для тонирования и создания текстур), цветные карандаши (карандаши различных оттенков используются для цветного рисования и тонирования скетчей), бумага для скетчей (особая бумага для скетчей обладает определенной текстурой, которая облегчает работу с различными материалами и инструментами).

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.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что из перечисленного НЕ является элементом проектной графики?

А) клаузура;

Б) набросок интерьера с натуры;

В) развертки стен;

Г) план этажа с оборудованием.

2. Что из перечисленного является изобразительными и выразительными средствами (проектной) графики?

А) рапидограф, пастель, тонированная бумага;

Б) точка, линия, пятно, штрих;

В) заливка, отмывка, тонирование;

Г) линейная перспектива, аксонометрия, технический рисунок.

3. Проектная графика (в большей степени) является средством…

А) профессиональной коммуникации архитектора и дизайнера;

Б) творческого самовыражения, самореализации архитектора, дизайнера;

В) творческих поисков станковых художников;

Г) изучения объектов окружающей действительности.

4. Первоначальный образ, расплывчатое, нечеткое передающее лишь общие контуры проектной идеи изображение это

А) форэскиз;

Б) рабочий эскиз;

В) набросок с натуры;

Г) эскиз к станковому произведению изобразительного искусства.

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каким образом скетчинг может помочь в процессе исследования и разработки новых идей?

2. Как влияет уровень мастерства в скетчинге на качество дизайнерского процесса?
3. Как можно использовать скетчинг для визуализации концепций и прототипов продуктов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В целом, скетчинг является мощным инструментом для исследования, разработки и воплощения новых идей, помогая визуализировать концепции, стимулировать творческое мышление и обмен идеями в процессе работы над проектами.
2. 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.
3. В целом, скетчинг позволяет быстро и эффективно визуализировать идеи, создавать прототипы и тестировать концепции продуктов, помогая команде разработки лучше понимать задачу и воплощать инновационные решения на практике.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Выберите из перечисленных, качество наиболее важное для проектной графики

А) авторский графический почерк (язык);

Б) сложная (уникальная) техника графики;

В) точная цветофактурная передача проектируемых объектов;

Г) убедительность в передаче формы, объема проектируемых предметов, цветофактурных характеристик поверхностей изображаемых предметов, особенностей пространства.

2. Изображение проектируемого или существующего предмета, выполненное от руки (без применения чертежных инструментов), по правилам аксонометрии или перспективы с соблюдением пропорций на глаз это

А) технический рисунок;

Б) чертеж;

В) перспективный рисунок с натуры;

Г) набросок.

3. Объем изображаемых объектов в проектной графике передается

А) цветом;

Б) конструкцией;

В) светотенью;

Г) фактурой.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-Г) 2-Г) 3-В)

ПК-3-Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные этапы следует пройти для создания успешного скетча?
2. Каким образом скетчинг может повысить коммуникацию между дизайнерами и заказчиками?
3. Как важна регулярная практика скетчинга для развития творческого мышления и навыков рисования?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Определение цели: Прежде всего, определите цель вашего скетча. Что именно вы хотите показать или передать через этот скетч? Это может быть идея, концепция, детальный элемент дизайна и т.д.
   - Создание концепции: Начните с грубого наброска основной идеи или концепции. Не беспокойтесь о деталях на этом этапе, просто зафиксируйте основные элементы.
   - Итерации и уточнения: После создания первого наброска, приступите к итерациям и уточнениям. Прорабатывайте детали, исправляйте ошибки, улучшайте композицию.
2. 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.

3. Регулярная практика скетчинга не только помогает улучшить ваши навыки рисования, но и способствует развитию творческого мышления, что важно для любого художника, дизайнера или креативного профессионала.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Передать материальность предметов в проектной графике — это значит

А) передать свойства поверхностей изображаемых объектов;

Б) передать конструкцию изображаемых объектов;

В) передать форму изображаемых объектов;

Г) передать пропорции изображаемых объектов.

2. Изображения (людей, животных) на архитектурных и дизайнерских проектах, позволяющие судить о размерах проектируемых объектов и в некоторой степени о возможностях их эксплуатации называются

А) схемами;

Б) стаффажами;

В) антуражем;

Г) набросками.

3. Трехмерная графика имеет свойства применяться при разработке…?

А) положен принцип наследования от, так называемых, «родителей» геометрических свойств объектов-наследников.

Б) аппликаций, состоящих из кусочков цветной бумаги, наклеенных (наложенных) один на другой.

В) дизайн-проектов интерьера, архитектурных объектов, в рекламе, при создании обучающих компьютерных программ, видеороликов, наглядных изображений деталей и изделий в машиностроении и т. д.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-А) 2-Б) 3-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.ДВ. 04.01 «Визуализация пространства мероприятий»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Преп. кафедры «Средовой дизайн»
П.А. Козловский

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» 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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 6	Тема 1-Тема 11	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1-Тема 6	Тема 1-Тема 11	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на	Тема 1-Тема 6	Тема 1-Тема 11	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

	основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции				

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Базовые умения и способности воплощать проектные идеи в концепцию мероприятия при разработке сценарного плана	Основные умения и способности воплощать проектные идеи в концепцию мероприятия при разработке сценарного плана	Владеть всеми основными умениями и способностями воплощать проектные идеи в концепцию мероприятия при разработке сценарного плана
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Базовые умения и способности в форме презентации проекта, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач	Основные умения и способности в форме презентации проекта, используя современные проектные технологии для решения	Владеть всеми основными умениями и способностями в форме презентации проекта, используя современные проектные технологии для решения

			профессиональных задач	профессиональных задач
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Базовые умения и способности применять и обосновывать новизну авторской концепции при визуализации пространства мероприятий	Основные умения и способности применять и обосновывать новизну авторской концепции при визуализации пространства мероприятий	Владеть всеми основными умениями и способностями применять и обосновывать новизну авторской концепции при визуализации пространства 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 ПК-1, ПК-2, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3

Контрольные задания

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

№ п/п	Типовые контрольные задания
1	**<u>Раздел 1.</u> Общие положения. Место и роль ивент- маркетинга в общей рекламной кампании.** 1. Основные основные виды, направления и инструменты рекламных кампаний. Место и роль ивент-маркетинга. 2. Применение инструментов ивент-маркетинга для решения поставленной задачи. 3. Специальная терминология ивент-маркетинга.
2	**<u>Раздел 2.</u> Структура Ивента.** 1. Разница между понятиями **Бренд** и **Продукт**. 2. Специфические особенности того или иного вида мероприятия и выбирать определенный тип в зависимости от маркетинговой цели. 3. Проектные предложения в русле эстетического восприятия той или иной целевой аудитории. 4. Структура Креативного Брифа и значение употребляемых в нем определений
3.	**<u>Раздел 3.</u> Конструкции, декорации, производственные материалы.** 1. Сценарный план мероприятия с последовательным, повременным использованием того или иного технического средства. 3 Специфика средового дизайна, особенности влияния различных факторов на проектирование средовых объектов и систем различного функционального назначения в рамках проводимого мероприятия. 4. Составление технического задания для разного вида узких специалистов принимающих участие в создании общей стилистики мероприятия. 5. Последние мировые достижения в области конструирования и мультимедиа. 6. виды и типы мероприятий. B2B и B2C мероприятия по их целям и задачам.
4.	**<u>Раздел 4.</u> Инновационные технологии и современные мультимедиа.** 1. Современные тренды и стили современного общества. 2. Каналы и методы анонсирования и «второй волны» в зависимости от целевой аудитории.

	3. Соответствие стилю мероприятия элементов, включая художественное оформление, музыку, театральные и мультимедийные составляющие.
	Итоговое задание к аттестации Формулировка целей планируемого мероприятия. Выбор темы и формата мероприятия исходя из местоположения, площади, функционала и целевой аудитории. Обоснование. Концепция мероприятия. Коммуницируемый идейный смысл. Определение задач по подготовке и проведению. Выбор каналов и форм анонсирования события.

Контрольные вопросы и тесты

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Определения - Реклама, Маркетинг, PR.
2. Структура рекламы.
3. Виды рекламы
4. Виды рекламных агентств
5. Понятия Бренд и Продукт.

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.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ 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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Роль специальных мероприятий
2. Креативный Бриф. Задачи Брифа.
3. Понятие "цель" и понятие "задача" в рекламной акции.
4. Выбор пространства для проведения мероприятия в зависимости от его цели
5. Сценарный план мероприятия. Его задачи, последовательность составления

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. 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.
2. «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.
3. 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).
4. 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.

5. 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.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. 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

2. 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

3. 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

4. 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

5. Что такое Key Visual?
- a) Основной визуальный элемент рекламной кампании
- b) Основное сообщение рекламной кампании
- c) Ключевой элемент пространственного зонирования

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

ПК-3-Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Структура и зонирование пространства мероприятия
2. Понятие Key Visual.
3. Визуальная и литературная стилизация при проведении мероприятия
4. Театрализация ивента*
5. Понятие «Иммерсивный театр»

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. 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.

2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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 КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. 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

2. Объясните понятие "театрализация ивента".

- a) Использование театральных элементов для создания запоминающегося опыта

- b) Проведение мероприятия в театре

- c) Создание сценария для рекламной кампании

3. 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)

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 «Технологии материалов в дизайне»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн» В.И.Ампилов

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» 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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 7	Тема 1-Тема 7	Не предусмотрены	Индивидуальное задание – выполнить клаузуру
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1-Тема 7	Тема 1-Тема 7	Не предусмотрены	Индивидуальное задание– выполнить клаузуру
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и	Тема 1-Тема 7	Тема 1-Тема 7	Не предусмотрены	Индивидуальное задание– выполнить клаузуру

	проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции				

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Базовые умения и способности обобщать набор возможных материалов для решения профессиональной задачи при выполнении концепции дизайн-проекта	Основные умения и способности обобщать набор возможных материалов для решения профессиональной задачи при выполнении концепции дизайн-проекта	Владеть всеми основными умениями и способностями обобщать набор возможных материалов для решения профессиональной задачи при выполнении концепции дизайн-проекта
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в	Базовые умения и способности к моделированию материалов, их визуализации и презентации, используя современные проектные технологии	Основные умения и способности к моделированию материалов, их визуализации и презентации, используя современные проектные технологии	Владеть всеми основными умениями и способностями к моделированию материалов, их визуализации и презентации, используя

	том числе с помощью компьютерных технологий			современные проектные технологии
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Базовые умения и способности применять методы научных исследований материалов при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований	Основные умения и способности применять методы научных исследований материалов при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований	Владеть всеми основными умениями и способностями применять методы научных исследований материалов при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований

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-2, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3

Контрольные вопросы

1. История возникновения стекла. Государства древнего мира, где отмечены археологические находки стекла.
2. Основные свойства стекла, важные для использования в дизайне и архитектуре
3. Формы, в которых встречается стекло.
4. Пеностекло. Время разработки, основные свойства, применение в дизайне и архитектуре.
5. Триплекс. Технология получения триплекса. Основные свойства, важные для использования в дизайне. Температура склейки.
6. Смарт-стекло. Строение и три основные технологии.
7. Смарт-стекло. Применение в дизайне и архитектуре.
8. Ультрафиолетовая склейка стекла.
9. Моллирование стекла. Основы технологии. В чём интерес дизайнеров и архитекторов к моллированию стёкол? С какими ещё технологиями может совмещаться моллирование?
10. Крепёж стеклянных деталей. Особенности и основные крепёжные конструкции.
11. Что такое бетон? Принятое сегодня время его появления. Древние государства, чья строительная технология связана с бетоном.
12. Расскажите о видах вяжущего вещества в бетоне. Виды заполнителя в бетоне.
13. Бетон и внешняя среда. Влияние погоды на бетон. Защита бетона.
14. Стеклофибробетон. Что это такое? Объяснить превосходство стеклофибробетона над обычным бетоном.
15. Почему стеклофибробетон широко используется в архитектуре и строительстве? Что делается из стеклофибробетона?
16. Опишите состав трёх основных типов полимерных бетонов:
17. Почему полимерные бетоны называют “Искусственным камнем”? Как его используют в дизайне и архитектуре?
18. История возникновения светопроводящего бетона. Кто изобрёл светопроводящий бетон?
19. Структура светопроводящего бетона. Сколько процентов объёма светопроводящего бетона занимают фиброоптические волокна?
20. Назовите основные части дерева. На каких разрезах изучают строение и свойства древесины?
21. Назовите элементы микроскопического строения древесины хвойного дерева.
22. Основные технологические стадии переработки стволов дерева в пиломатериалы.
23. Что такое двухкантный, трёхкантный и четырёхкантный брус?
24. Что такое чистообрезная, необрезная доска и горбыль?

25. Что такое термомодифицированная древесина? Какие новые качества она приобретает? Как проходит процесс?
26. Где и когда в истории начинают встречаться изделия из многослойного дерева или дешевого дерева с фанеровкой тонкими слоями дорогого?
27. Где используется фанера?
28. Из чего делается фанера? Как обозначается фанера из разных видов деревянного шпона?
29. Как различается и обозначается фанера по типу клея, соединяющего отдельные деревянные слои?
30. Какой символ показывает степень вредности эксплуатации фанеры различных типов для здоровья человека?
31. Какие материалы производятся из древесной стружки?
32. Расскажите о материале ДСП.
Расскажите о внутренней структуре ДСП. Где он используется?
33. Какой символ показывает степень вредности эксплуатации ДСП для здоровья человека? В каких единицах он выражен?
34. Расскажите о материале МДФ. В чем отличают МДФ от ДСП?
Расскажите о внутренней структуре МДФ.
35. ДВП (Древесноволокнистая плита). В чём отличие от ДСП и МДФ? Почему на оборотной стороне ДВП отпечатался рельефный сетчатый рисунок?
36. Как выполнить изогнутые поверхности из ДВП? Какие технологии помогают это сделать? Какая фирма выпускает широкий набор материалов специально для производства гнутых фасадных деталей для мебели?
37. Расскажите о материале ОСП (Ориентированно-стружечная плита) OSB.
Особенности внутреннего строения. Где используется ОСП?
38. Расскажите о материале тамбурат (сотовая сэндвич панель).
Какие толщины деталей из этого материала обычно используют?
Какая внутренняя структура у тамбурата?
39. Преимущества тамбурата для дизайна.
40. Современные материалы в дизайнерской деятельности.
41. Какие керамические декоративно-отделочные материалы Вы знаете?
42. Какие керамические изделия применяют для внутренней облицовки?
42. Какие теплоизоляционные материалы Вы знаете?
43. Расскажите, что Вы знаете об акустических материалах?
44. Какие лакокрасочные материалы Вы знаете?
45. Что Вы знаете об оклеечных материалах?

Контрольные задания

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

Тематика клаузур:

1. Графическая интерпретация понятий эмоциональной **выр**азительности, цветофактурной индивидуальности материалов из предложенных в задании.
2. Графическая интерпретация характеристик визуальных форм средовых пространств различного функционального назначения (ландшафтная-урбанистическая, жилая-производственная и т.п.) с использованием заданных технологий материалов.

Требования к выполнению клаузур:

1. Клаузура выполняется студентом самостоятельно, без консультации с преподавателем; в ней выявляется фантазия студента и понимание им основной сущности задания; его творческая индивидуальность.
2. Клаузура должна быть выполнена строго в пределах отведенного времени и в объеме, предусмотренном в задании.
3. В клаузуре отражаются самые основные черты задания: представления о выразительном зрительном образе, который несёт в себе каждый конкретный материал из предложенных в задании.
4. В клаузурах на конкретную тему выражается комплексный подход предлагаемому решению, т.е. наряду с образно композиционным решением отражаются основные общие представления о используемых материалах, конструкциях и т.п.
5. Клаузура должна быть выполнена в такой технике эскизной подачи (графической или коллажной), которая наиболее соответствовала бы раскрытию всего богатства цвето-фактурных и конструкционных особенностей группы материалов из задания и давала бы о них хорошо читаемое представление.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется способность материала передавать через себя тепловой поток, возникающий при разности температур на наружной и внутренней поверхностях сооружения?

2. Как называется слоистый материал, состоящий из нескольких слоёв древесного шпона?
3. Как называется характеристика лицевой поверхности материалов, отличающихся шероховатостью или блеском?
4. На какие две группы делятся металлы, используемые для производства стройматериалов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Этот процесс называется теплопроводность. Теплопроводность - это физическая величина, характеризующая способность материала проводить тепло.
2. Слоистый материал, состоящий из нескольких слоев древесного шпона, называется фанера. Фанера является одним из наиболее распространенных строительных материалов, который широко используется в мебельном производстве, строительстве, упаковке и других отраслях.
3. Характеристика лицевой поверхности материалов, отличающихся шероховатостью или блеском, называется фактура. Фактура определяет тактильные и визуальные свойства поверхности материала, такие как шероховатость, гладкость, текстура, блеск и другие особенности.
4. Металлы, используемые для производства строительных материалов, обычно делятся на две основные группы:
   1. Черные металлы: В эту группу входят металлы, такие как железо и сталь. Они обладают высокой прочностью и широко используются в строительстве для создания несущих конструкций, арматуры, каркасов и других элементов.
   2. Цветные металлы: К этой группе относятся металлы, такие как алюминий, медь, цинк и др.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Какой материал наиболее широко распространён для жизнеобеспечения человека?:

a) Древесина
b) Металл
c) Пластмасса

2. Состав современных композиционных материалов:

a) Армирующее волокно или ткань и связующее

b) Пластик и стекло

c) Металлокерамика и керамогранит

3. Как называются наружные и внутренние вертикальные и горизонтальные опоры, воспринимающие нагрузку?:

a) Каркасная структура

b) Бетонные столбы

c) Несущие стены

4. Как называются характеристики, проявляющиеся в процессе эксплуатации материалов, применяемых в средовом дизайне?:

a) Структура

b) Свойства

Прочность

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называются характеристики, проявляющиеся в процессе эксплуатации материалов, применяемых в средовом дизайне?
2. Что означает аббревиатура ДСП?
3. Что является основным сырьевым компонентом для изготовления керамических изделий и стройматериалов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Характеристики, проявляющиеся в процессе эксплуатации материалов, применяемых в средовом дизайне, называются эксплуатационными свойствами.
2. Аббревиатура ДСП расшифровывается как дерево-стружечная плита. ДСП - это плитный материал, который производится путем прессования древесных стружек или опилок с применением связующего вещества под действием высокого давления и температуры.

3. Основным сырьевым компонентом для изготовления керамических изделий и стройматериалов является глина.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется способность материала передавать через себя тепловой поток, возникающий при разности температур на наружной и внутренней поверхностях сооружения?:

a) Теплостойкость
b) Теплопроводность
c) Теплоизоляция

2. Как называется защита от влаги кровли и стен сооружения?:

a) Облицовка
b) Дренаж
c) Гидроизоляция

3. Как называется способность материалов сопротивляться разрушению или необратимой деформации под внешним воздействием?:

a) Твёрдость
b) Прочность
c) Пластичность

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b); 2-c); 3-b);

ПК-3 – Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие материалы являются наиболее экологически чистыми и устойчивыми к воздействию окружающей среды?
2. Какие процессы происходят при обработке металлов для улучшения их механических свойств?
3. Какие основные классификации материалов существуют по структуре?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Существует несколько материалов, которые можно считать наиболее экологически чистыми и устойчивыми к воздействию окружающей среды. Некоторые из них включают: древесина, стекло, натуральные

камни. Эти материалы обладают хорошей экологической устойчивостью и могут быть использованы в различных отраслях для создания более экологически чистых продуктов и конструкций.

2. Для улучшения механических свойств металлов применяются процессы как отжиг, нормализация, упрочнение, цементация, закалка и отпуск. Они направлены на изменение структуры металла для повышения его прочности, твердости, пластичности и износостойкости.
3. Материалы могут быть классифицированы по структуре на металлические, полимерные, керамические, композитные и поликристаллические.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется характеристика лицевой поверхности материалов, отличающихся шероховатостью или блеском?:

a) Фактура
b) Рельеф
c) Рисунок

2. Что помогает достичь при обработке камня зеркального блеска поверхности?:

a) Протирка
b) Шлифовка
c) Полировка

3. Что является основным сырьевым компонентом для изготовления керамических изделий и стройматериалов?:

a) Песок
b) Цемент
c) Глина

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a); 2-c); 3-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.В.ДВ.05.01 «Основы теории дизайна»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

К. иск, профессор кафедры «Средовой дизайн»
Е.А. Заева-Бурдонская

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» 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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1 – Тема 6	Тема 1 – Тема 8	Не предусмотрены	Защита практической работы, выполнение проекта
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Тема 1 – Тема 6	Тема 1 – Тема 8	Не предусмотрены	Защита практической работы, выполнение проекта

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Способность модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования либо проектно-художественного творчества	Способность модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования либо проектно-художественного творчества применять предложения при разработке проектной идеи	Способность модифицировать существующие и разрабатывать новые методы, исходя из задач конкретного исследования либо проектно-художественного творчества и применять при реализации дизайн-проекта предложения по разработке проектной идеи высокой сложности
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Базовые умения и способности применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований	Основные умения и способности применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей	Все основные умения и способности применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований; обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение, представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей

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 (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3

Контрольные вопросы и задания

РАЗДЕЛ 1. ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН-ИССЛЕДОВАНИЯ

1. Почему дизайнеры проводят дизайн-исследования?
2. Дайте определение понятия «дизайн».
3. Дайте определение понятия «жизненный цикл объекта».
4. Дайте определение понятия «дизайн-исследование».
5. Дайте определение понятия «метод дизайн-исследования».
6. Что такое «метод» и «анализ»?
7. Опишите процесс постановки «цели» предпроектного дизайн-исследования.
8. Опишите процесс постановки «задач» предпроектного дизайн-исследования.
9. Объясните, как происходит выявление требований заказчиков к средовому объекту и их обоснование?
10. Объясните, как определить главную «цель» и «задачи» дизайнерского проекта средового или мультимедийного объекта?

РАЗДЕЛ 2. ИССЛЕДОВАНИЕ ИСХОДНОЙ СИТУАЦИИ

11. Опишите процесс сбора и анализа источников информации.
12. Перечислите источники информации, обычно используемые в дизайн-анализе.
13. Опишите основные направления поиска информации для предпроектного анализа.
14. Проведите сравнение основных подходов маркетинга и дизайна к исследованиям рынка.
15. Опишите формальные маркетинговые методы анализа рынка.
16. Опишите метода анализа рынка, используемые дизайнерами.
17. Перечислите составляющие предмета исследования в соответствии с основными позициями рынка.
18. Опишите процесс анализа существующих решений (аналогов) в средовом и мультимедийном дизайне.
19. Какие методы применяются в анализе существующих решений (аналогов) в средовом и мультимедийном дизайне?
20. Что такое визуальный анализ внешнего вида средового объекта? Что он в себя включает?
21. Что такое функциональный анализ средового объекта или мультимедийного объекта? Что он в себя включает?
22. Что такое анализ технологических характеристик средового объекта или мультимедийного объекта? Что он в себя включает?
23. Какие критерии дизайнерского анализа формы средовых и мультимедийных объектов вы можете назвать?
24. Как Вы понимаете эмоциональную и образную составляющую формы средовых объектов?

25. Как Вы понимаете функциональную и морфологическую составляющую формы средовых объектов?
26. Нарисуйте примерную схему, по которой должен проводиться анализ формы средового объекта.
27. Что такое социально-демографический контекст использования объекта потребительской группой и его история в этом контексте (социокультурный контекст)
28. Опишите процесс исследований производства

РАЗДЕЛ 3. ИССЛЕДОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ
29. Опишите маркетинговые технологии исследования потребителей. Опишите дизайнерские технологии исследования потребителей. Какие общие методы использую обе группы исследователей?
30. Какие виды дизайн-исследований потребителей (пользователей) Вы знаете?
31. Какие основные методы выявления потребностей пользователей средовыми и мультимедийными объектами Вы знаете?
32. Чем различаются подходы в проведении анкетирования и интервьюирования маркетологами и дизайнерами?
33. Опишите процесс подготовки и проведения дизайн-исследования – анкетирования.
Какие основные правила нужно соблюдать? Какая структура анкеты должна быть?
Как анкета может попадать к опрашиваемому? Как выбрать целевую группу?
34. Для чего поводится такой вид дизайн-исследования, как интервьюирование?
Для изучения каких предпочтений, потребностей и требований оно служит? Как подготовить и провести интервьюирование? Какие основные правила нужно соблюдать?

РАЗДЕЛ 4. СВЕДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЙ
35. Результаты исследований как основа для будущих проектных решений.
36. Как систематизировать предпроектные исследования, а затем дать определенные заключения, ориентированные на выполнение целей и задач всего проекта?

КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И ТЕСТЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ОСНОВЫ ТЕОРИИ ДИЗАЙНА»

Список тем для доклада на семинаре:

1. Дизайн в системе проектной деятельности.
2. Истоки проектной культуры.
3. Первые школы дизайна.

4. Европейский авангард 1-й пол. XXв. и дизайн.
5. Европейский подход к дизайну.
6. Американский подход к дизайну.
7. Японский подход к дизайну.
8. Дизайн в СССР.
9. Постмодернизм в дизайне.
10. Дизайн в современной России.
11. Социальные аспекты дизайна.
12. Футуродизайн.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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 КОНТРОЛЯ 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 применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции.

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 КОНТРОЛЯ 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-c); 2-c); 3-a), c); 4-a); 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.ДВ.05.02 «Дизайн как кураторский проект»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Системный дизайн средовых объектов»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2026

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»

Спектор Г.З.

И.о. зав. кафедрой «Средовой дизайн» 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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 2	Тема 1-Тема 6	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, экзамен
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции.	Тема 1-Тема 2	Тема 1-Тема 6	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, экзамен

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Способность анализировать авторскую концепцию, отражающая смысловую составляющую проекта и форму его реализации, разработанную с учетом технологических, эстетических, экономических параметров, современных информационных технологий	Умение систематизировать, анализировать авторскую концепцию, отражающая смысловую составляющую проекта и форму его реализации, разработанную с учетом технологических, эстетических, экономических параметров, современных информационных технологий	Готовность осуществлять исследовательскую деятельность по проблемам кураторских практик и систематизировать авторскую концепцию, отражающая смысловую составляющую проекта и форму его реализации, разработанную с учетом технологических, эстетических, экономических параметров, современных информационных технологий
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных	Способен на базовом уровне продемонстрировать новизну концепции проекта; актуальность темы; новизну и	Способен на среднем уровне продемонстрировать новизну концепции проекта; актуальность темы; новизну и	Способен на высшем уровне продемонстрировать новизну концепции проекта; актуальность темы; новизну и самостоятельность в выборе эстетических и смысловых

	тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции.	самостоятельность в выборе эстетических и смысловых параметров концепции	самостоятельность в выборе эстетических и смысловых параметров концепции, а также перспективность предложенного концептуального решения	параметров концепции, а также перспективность предложенного концептуального решения

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 (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3

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 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.

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 презентаций

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.

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.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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.

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.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ 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.

с) Венецианская биеннале: демонстрация новейших достижений современного искусства России и мира; Документа (Кассель): крупнейший международный арт-форум; Московская биеннале: фокус на социально-политических аспектах искусства.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ **1-в) 2в) 3-в) 4-а) 5-а)**
ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ПК-3 – Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции.

1. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.
2. Что такое нетворкинг в кураторской практике?
3. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?
4. Назовите кураторские проекты, организация которых построена на нетворкинге.
5. Перечислите типы кураторской деятельности.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. 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.
2. Нетворкинг в кураторской практике — это процесс установления и поддержания профессиональных связей и отношений, которые могут способствовать обмену знаниями, ресурсами и возможностями в сфере искусства.
3. 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.

4. 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.
5. 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 КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. 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

2. 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

3. 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

4. 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

5. 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-а) 2-в) 3-а) 4-в) 5 а)**