Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 07.11.2024 22:21:46
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d5421b7a80ccb87b3ac0

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.ДВ.01.01 «Ивент-дизайн»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Козловский П.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тест

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Контрольные задания

<u>Раздел 1.</u> Общие положения. Место и роль ивент- маркетинга в общей рекламной кампании.

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

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

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

Задание 4. Структура агентства. Ответственности различных подразделений и их взаимоотношения.

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

Раздел 2. Структура Ивента.

Задание 1. Структура Ивента.

О современных методах и принципах формирования ивентов в различных средах. Раскрывается роль, приемы и цели средств проектирования ивент-среды.

Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы, выставки по тематике проектирования и сопредельным областям (градостроение, архитектура, сценография, дизайн мультимедиа и т.д…).

Задание 2. Выбор пространства для проведения мероприятия в зависимости от его цели.

На примере конкретного проекта знать современные технические и эстетические достижения в области оформления мероприятия и примеры из мирового опыта

Уметь критически оценивать опыт российского и мирового ивент-дизайна, выявлять достоинства и недостатки.

Владеть навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний.

Задание 3. Сценарный план мероприятия.

На примере конкретного проекта создать нать основной набор технических средств необходимых для создания определенного «настроения» мероприятия.

Уметь использовать художественные и технические навыки на этапе создания проектной презентации, выбирая наиболее убедительные методы её иллюстрирования.

Задание 4. Театрализация, как инструмент донесения заданной информации до зрителя.

На примере конкретного проекта создание сценарного плана мероприятия с последовательным, повременным использованием того или иного технического средства.

Задание 5. Наполнение мероприятия, контент.

Зная специфику средового дизайна, особенности влияния различных факторов на проектирование средовых объектов и систем различного функционального назначения в

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

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

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

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Определите, что такое реклама и приведите ее основные виды.
   - a) Продукт, брендинг, PR
   - b) Форма маркетинговой коммуникации, печать, телевидение, интернет

- c) Продажа товаров, интернет, прямой маркетинг

2. Дайте определение маркетингу и PR.

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

3. Объясните разницу между брендом и продуктом.

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

4. Перечислите основные каналы продвижения на рынке.

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

5. Какие задачи выполняют специальные мероприятия в продвижении?

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

6. Что такое креативный бриф и какова его структура?

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

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

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

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

- c) Цель и задача – это одно и то же

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

разработка рекламного контента, размещение рекламы в определенных каналах).

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

- a) Для конференции подходит зал, для выставки – просторное помещение

- b) В зависимости от бюджета и количества участников

- c) В зависимости от времени года и местоположения

2. Опишите задачи и последовательность составления сценарного плана.

- a) Определение целей, разработка концепции, подготовка детального плана

- b) Разработка декораций, выбор визуализации, распределение бюджета

- c) Составление сценария, определение ключевых визуальных элементов

3. Что такое Key Visual?

- a) Основной визуальный элемент рекламной кампании

- b) Основное сообщение рекламной кампании

- c) Ключевой элемент пространственного зонирования

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

- a) Оформление пространства и создание текстов в стиле бренда

- b) Разработка рекламных материалов и сценариев

- c) Создание имиджа компании и презентаций

5. Объясните понятие "театрализация ивента".

- a) Использование театральных элементов для создания запоминающегося опыта

- b) Проведение мероприятия в театре

- c) Создание сценария для рекламной кампании

6. Дайте определение "иммерсивного театра".

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

- b) Театр, в котором используются проекции и спецэффекты

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

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1. В.ДВ.01.02 «Основы сценографии»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Козловский П.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

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

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания

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

1.. Сценография или театрально-декорационное искусство – особый вид художественного творчества.

2. Создание изобразительно-пластического образа спектакля.

3. Понятие театрального пространства.

Раздел 2 Техника сцены и приемы ее сценического оформления.

1. Основные конструктивные горизонтальные части современной сцены.

2. Одежда сцены – занавесы, кулисы, задники, падуги, боковины, горизонты.

3. Сценическое оборудование.

4. Сценическая машинерия.

Раздел 3. Технология художественного оформления спектакля.

1. Технология изготовления декораций в театральных мастерских.

2. Обязанности художников в театре.

3 Организационно-технологические периоды художественного оформления спектакля – подготовительный, репетиционный, выпускной.

4. Подбор декораций; создание декораций.

5. Технологические основы монтировочных репетиций.

6. Приемы смены декораций во время спектакля.

7. Проблемы сохранности художественного оформления спектакля в процессе его эксплуатации.

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

1. Определение понятия «композиция». Композиция как упорядоченное соединение элементов.

2. Типы композиции.

3. Двухмерное пространство.

4.Трехмерное пространство.

5. Единая пластическая среда как образ мира.

Раздел 5. Проектирование сценического пространства пьесы.

1. Виды и выразительные средства современной сценографии.

2. Классическая драматургия (Примеры).

3. Функции художника как соавтора постановки.

4.Изготовление набросков, эскизов, костюмов, макетов.

5.Презентация.

Перечень вопросов для подготовки к зачету

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

Дополнительный перечень вопросов для подготовки к зачету

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

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

Примерный перечень тем творческих работ

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Определения - Реклама, Маркетинг, PR.

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

6. Роль специальных мероприятий заключается в создании уникального опыта для клиентов, укреплении взаимоотношений с ними, повышении осведомленности о бренде и увеличении продаж. Специальные мероприятия могут включать презентации, выставки, конференции, промо-акции и другие формы взаимодействия с аудиторией.

7. «Креативный Бриф» - это документ, содержащий ключевую информацию, необходимую для разработки рекламной кампании или проекта. «Задачи Брифа»: Определение целей и задач рекламной кампании, Описание целевой аудитории, Постановка задач для креативной команды, Определение ключевых сообщений и ценностей бренда.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

- a) Продукт, брендинг, PR

- b) Форма маркетинговой коммуникации, печать, телевидение, интернет

- c) Продажа товаров, интернет, прямой маркетинг

2. Дайте определение маркетингу и PR.

- a) Удовлетворение потребностей клиентов, управление коммуникациями

- b) Создание товаров, повышение узнаваемости

- c) Продукт-плейсмент, создание имиджа

3. Объясните разницу между брендом и продуктом.

- a) Бренд – это конкретный товар, продукт – совокупность восприятия

- b) Продукт – это конкретный товар, бренд – совокупность ассоциаций и восприятия

- c) Бренд – это услуга, продукт – это имидж компании

4. Перечислите основные каналы продвижения на рынке.

- a) Реклама, PR, прямой маркетинг

- b) Прямой маркетинг, театрализация, сценарный план

- c) Внешняя реклама, пространственное зонирование, иммерсивный театр

5. Какие задачи выполняют специальные мероприятия в продвижении?

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

- b) Разработка сценарного плана, распределение бюджета

- c) Проведение презентаций, организация пространства

6. Что такое креативный бриф и какова его структура?

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

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

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

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

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

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

- c) Цель и задача – это одно и то же

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

2. Опишите задачи и последовательность составления сценарного плана.

- a) Определение целей, разработка концепции, подготовка детального плана

- b) Разработка декораций, выбор визуализации, распределение бюджета

- c) Составление сценария, определение ключевых визуальных элементов

3. Что такое Key Visual?

- a) Основной визуальный элемент рекламной кампании

- b) Основное сообщение рекламной кампании

- c) Ключевой элемент пространственного зонирования

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

- a) Оформление пространства и создание текстов в стиле бренда

- b) Разработка рекламных материалов и сценариев

- c) Создание имиджа компании и презентаций

5. Объясните понятие "театрализация ивента".

- a) Использование театральных элементов для создания запоминающегося опыта

- b) Проведение мероприятия в театре

- c) Создание сценария для рекламной кампании

6. Дайте определение "иммерсивного театра".

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

- b) Театр, в котором используются проекции и спецэффекты

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

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

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

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Арзуманян А.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания:

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

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

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

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

Раздел 3. Создание групп объектов.

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

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

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

Раздел 5. Принцип разбиения объекта на полигоны.

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

Раздел 6. Модификаторы (часть1).

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

Раздел 7. Модификаторы (часть2).

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

Раздел 8. Типы материалов.

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

Раздел 9. Типы источников света. Стандартное освещение сцены.

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

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

1. Пробное задание – рендер картинки в 3 разных визуализаторах

Примерные темы презентаций:

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

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

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

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

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

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

7. Создание сложной формы - компьютерная мышь.

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

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

10. Рендер картинки в 3 разных визуализаторах.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

2. **Каковы основные принципы создания трехмерных моделей?** Основные принципы включают использование полигонов для создания геометрии объектов, применение текстур и материалов для добавления деталей, настройка освещения и рендеринга для визуализации, а также использование анимации для оживления моделей.

3. **Какие методы текстурирования используются в компьютерном моделировании?** Методы включают UV-развертку для создания текстурных

карт, проекционное текстурирование, использование процедурных текстур для создания реалистичных поверхностей, а также применение нормалей и карт высот для добавления деталей.

4. **Как можно оптимизировать производительность моделей в различных приложениях?** Оптимизация включает уменьшение количества полигонов, использование LOD (уровней детализации), оптимизацию текстур и шейдеров, применение методов кэширования и использования низкополигональных моделей для дальних объектов.

5. **Какие методы и технологии используются для анимации в компьютерном моделировании?** Методы включают ключевую анимацию, скелетную анимацию (риггинг), морфинг, использование динамических симуляций для создания реалистичных движений, а также применение процедурной анимации и физического моделирования.

6. **Как компьютерное моделирование интегрируется с другими технологиями (например, VR, AR)?** Модели могут быть импортированы в среды виртуальной и дополненной реальности, где они используются для создания интерактивных и иммерсивных приложений. Интеграция включает настройку взаимодействия с пользователем, адаптацию моделей для VR/AR-устройств и оптимизацию производительности.

7. **Как компьютерное моделирование используется в медиа производстве?** Оно используется для создания визуальных эффектов, анимации, графики для фильмов, игр и рекламы. Модели создаются и анимируются для интеграции с живыми съемками или полностью компьютерными средами.

8. **Какие навыки и знания необходимы для работы с инструментами компьютерного моделирования?** Необходимы знания в области математики и физики, навыки работы с программами для 3D-моделирования, умение программировать, творческое мышление и внимание к деталям, а также понимание принципов анимации и рендеринга.

9. **Каковы основные тенденции в развитии технологий компьютерного моделирования?** Основные тенденции включают развитие технологий виртуальной и дополненной реальности, использование искусственного интеллекта для автоматизации процессов моделирования, улучшение инструментов для симуляций и повышения реалистичности моделей, а также интеграцию с облачными сервисами для обработки и хранения данных.

10. **Какие этапы включает процесс рендеринга в компьютерном моделировании?** Процесс рендеринга включает настройку материалов и освещения, выбор алгоритма рендеринга (например, трассировка лучей или растеризация), настройку параметров рендера (разрешение, качество,

фильтры), выполнение рендера и постобработку полученного изображения для улучшения качества и реалистичности.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

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

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Арзуманян А.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

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

a) Brush Tool

b) Pen Tool

c) Eraser Tool

2. Что такое "битмап" изображение?

a) Изображение, состоящее из пикселей

b) Изображение, созданное в векторном формате

c) Изображение, сделанное с помощью фотоаппарата

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

a) Crop Tool

b) Move Tool

c) Transform Tool

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

a) OBJ

b) FBX

c) PNG

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

a) Процесс размещения текстур на 3D-модели

b) Метод создания освещения на сцене

c) Технология создания анимации

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

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

b) Метод создания текстур на объектах

c) Технология создания освещения на сцене

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

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

b) Инструмент для создания текстур на объектах

c) Метод создания анимации

8. Какой из этих инструментов позволяет создавать частицы и эффекты в Autodesk 3ds Max?

a) Particle Flow

b) Paint Tool

c) Erase Tool

9. Что такое "рендеринг" в трехмерной графике?

a) Процесс создания изображения на основе 3D-модели

b) Метод создания анимации

c) Технология создания освещения на сцене

10. Какой из этих форматов файлов не поддерживает анимацию в трехмерной графике?

a) GIF

b) MP4

c) BMP

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

Контрольные задания

1. Практическая работа № 1 Введение.

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

2. Практическая работа № 2,3

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

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

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

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

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

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

5. Практическая работа № 6 Инструменты трансформации изображения.

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

Выполняя это задание происходит знакомство с интерфейсом программ AI и PS

6. Практическая работа № 7. Полигональный портрет.

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

7. Практическая работа № 8 Создание объемного объекта.

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

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

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

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

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

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

10. Практическая работа № 11. Создание экранной палитры.

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

11. Практическая работа № 12. Эргономика.

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

12. Практическая работа № 13. Создание объемного объекта.

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

13. Практическая работа № 14. Сценарий.

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

14. Практическая работа № 15

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

научных исследований?

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

2. **Каковы основные принципы создания трехмерных моделей?** Основные принципы включают использование полигонов для создания геометрии объектов, применение текстур и материалов для добавления деталей, настройка освещения и рендеринга для визуализации, а также использование анимации для оживления моделей.

3. **Какие методы текстурирования используются в компьютерном моделировании?** Методы включают UV-развертку для создания текстурных карт, проекционное текстурирование, использование процедурных текстур для создания реалистичных поверхностей, а также применение нормалей и карт высот для добавления деталей.

4. **Как можно оптимизировать производительность моделей в различных приложениях?** Оптимизация включает уменьшение количества полигонов, использование LOD (уровней детализации), оптимизацию текстур и шейдеров, применение методов кэширования и использования низкополигональных моделей для дальних объектов.

5. **Какие методы и технологии используются для анимации в компьютерном моделировании?** Методы включают ключевую анимацию, скелетную анимацию (риггинг), морфинг, использование динамических симуляций для создания реалистичных движений, а также применение процедурной анимации и физического моделирования.

6. **Как компьютерное моделирование интегрируется с другими технологиями (например, VR, AR)?** Модели могут быть импортированы в среды виртуальной и дополненной реальности, где они используются для создания интерактивных и иммерсивных приложений. Интеграция включает настройку взаимодействия с пользователем, адаптацию моделей для VR/AR-устройств и оптимизацию производительности.

7. **Как компьютерное моделирование используется в медиа производстве?** Оно используется для создания визуальных эффектов, анимации, графики для фильмов, игр и рекламы. Модели создаются и анимируются для интеграции с живыми съемками или полностью компьютерными средами.

8. **Какие навыки и знания необходимы для работы с инструментами компьютерного моделирования?** Необходимы знания в области математики и физики, навыки работы с программами для 3D-моделирования, умение программировать, творческое мышление и внимание к деталям, а также понимание принципов анимации и рендеринга.

9. **Каковы основные тенденции в развитии технологий компьютерного моделирования?** Основные тенденции включают развитие технологий виртуальной и дополненной реальности, использование искусственного

интеллекта для автоматизации процессов моделирования, улучшение инструментов для симуляций и повышения реалистичности моделей, а также интеграцию с облачными сервисами для обработки и хранения данных.

10. **Какие этапы включает процесс рендеринга в компьютерном моделировании?** Процесс рендеринга включает настройку материалов и освещения, выбор алгоритма рендеринга (например, трассировка лучей или растеризация), настройку параметров рендера (разрешение, качество, фильтры), выполнение рендера и постобработку полученного изображения для улучшения качества и реалистичности.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ
1-b
2-b
3-b
4-b
5-b

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

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

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Ампилов В.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

Темы рефератов:

1.Становление дизайна, как вида проектной деятельности.

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

3.Системное проектирование; многоуровневость и многоструктурность проектной деятельности.

4.Стадии предпроектной и проектной деятельности.

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

6.Методика выполнения предпроектного анализа.

7.Разделы аналитической части дизайн проекта.

8.Аналоги и прототипы.

9.Мудборд и клаузура.

10.Методы дизайна. Мозговой штурм.

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

12.Художественный образ и образность в дизайне.

13.Дизайн-концепция.

14.Дизайн-программа.

15.Стафф-дизайн.

16.Независимый дизайн.

17.Становление системы дизайна в СССР.

18.Общественные организации и профессиональные союзы дизайнеров.

19.Дизайн-бюро, студии и творческие мастерские.

20.Защита и оценка интеллектуальной собственности.

21.Договорные отношения в дизайне.

22.Творческий портрет, портфолио, резюме.

Контрольные вопросы и задания.

Раздел «Предпроектная и проектная деятельность»

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

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

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

9. Конкурсы.

10. Презентация и защита проекта.

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

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

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

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

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

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

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

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

8. Менеджер, отвечающий за успешную реализацию всего проекта:
- менеджер проекта

- куратор проекта
- спонсор проекта

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

21. Укажите недостающую проектную роль:



- координатор
- спонсор
- консультант

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

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

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

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

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

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

28. С точки зрения системного подхода проект - это:
- документально оформленный план сооружения или конструкции;
- группа элементов, организованных таким образом, что они в состоянии действовать как единое целое в целях достижения поставленных перед ними целей;
- некоторая задача без определенных данных и результатов, которая должна быть решена в максимально возможный короткий срок времени;
- процесс перехода из исходного состояния в конечное – результат при участии

ряда ограничений и механизмов.

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

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

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

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

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

34. Разработка концепции проекта включает следующие этапы:
А) ***формирование идеи проекта;***
В) проектный анализ;
Г) предварительная проработка целей и задач проекта;
Д) предварительный анализ осуществимости проекта;
Е) оценка жизнеспособности и финансовой реализуемости проекта;
Ж) технико-экономическое обоснование проекта.

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

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

либо проекта?

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Техническое задание — это документ или несколько документов, определяющих цель, структуру, свойства и методы какого-либо проекта.
   Оно предшествует подписанию договора и помогает заказчику узнать характеристики проекта, сформировать основу для принятия будущих решений и создать объективные критерии для оценки степени и качества исполнения работ.
2. Коммерческое предложение (КП) — это документ, с помощью которого компания рассказывает о себе и предлагает приобрести товар, услугу или начать взаимовыгодное сотрудничество.

3. Договор — это соглашение между собой двух или более сторон (субъектов) по какому-либо вопросу с целью установления, изменения или прекращения правовых отношений.
   Договор служит источником обязательств, нравственных или юридических.
4. Проектный анализ — это один из основных видов работ (метод исследования), выполняемый инициатором проекта на предынвестиционной стадии проекта, обеспечивающих адекватное отражение архитектурных и дизайнерских идей в условных формах подачи проектного материала в процессе проектирования.
5. Фриланс (англ. freelance — свободный) — это форма занятости, которая не предполагает трудоустройства, нахождения в офисе, решения задач одного работодателя и прочих атрибутов штатных специалистов, простыми словами — это свободная удаленная работа с разными заказчиками.
6. Kaiten — это система управления задачами, проектами, командами и процессами. Сервис помогает организовать работу команды по методологии Kanban и Scrum.
7. Авторский надзор — это контроль лица, осуществившего подготовку проектной документации, за соблюдением в процессе строительства требований проектной документации, технических характеристик и художественных замыслов. Авторский надзор представляет собой совокупность действий, осуществляемых визуально и документально, и направлен на определение соответствия градостроительных, архитектурно-планировочных, художественных, технических, технологических и природоохранных решений и действий, осуществляемых подрядчиком в процессе возведения объекта строительства, принятым решениям в рабочем проекте объекта строительства и зафиксированным в документации.
8. Таймлайн — представление задач проекта в виде гистограммы с отображением календарной длительности каждой задачи, взаимосвязей между ними и суммарных задач. Представление Таймлайн позволяет отобразить задачи проекта в виде диаграммы Ганта.
9. Аннотации к проекту — краткие письменные пояснения, предоставляемые с результатами дизайна, чтобы определить и описать аспекты проекта.
10. Портфолио – это список работ или проектов, которые выполнил специалист позволяющий быстро составить мнение о профессиональной подготовки данного специалиста.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

a) Специалист
b) Проектировщик
c) **Фрилансер**

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

a) Ward
b) PowerPoint
c) Kaiten

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

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

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

a) Time-lapse
b) Timeline
c) Timing

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

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

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

a) Альбом
b) Портфолио
c) Галерея

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1. В.ДВ.03.02 «Дизайн как кураторский проект»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Тема 1-Тема 4	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Способность осуществлять кураторский проект для решения профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, опираясь на существующий опыт	Умение систематизировать, осуществлять кураторский проект для решения профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, в том числе с использованием цифровых технологий	Готовность осуществлять кураторский проект для решения профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации, в том числе с использованием цифровых технологий

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне.

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект».
2. Назовите ключевых европейских кураторов второй полвины XX в.
3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.
4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?
5. Перечислите несколько крупных выставочных проектов и обозначьте специфику каждого из них.
6. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.
7. Что такое нетворкинг в кураторской практике?
8. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?
9. Назовите кураторские проекты, организация которых построена на нетворкинге.
10. Перечислите типы кураторской деятельности.

Тема 2. Кураторский проект и визуальная идентичность.

11. Сформулируйте отличительные характеристики кураторского проекта от выставки.
12. Опишите структуру кураторского проекта.
13. Сформулируйте понятие концепции кураторского проекта.
14. Какие концепции встречались в кураторских практиках второй половины XX века – начала XXI века?

Как и зачем составляется каталог выставки/проекта?

Тема 3. Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки.

15. Что такое дисплей?
16. Чем дисплей отличается от экспозиции?
17. Назовите примеры удачных примеров дисплея?
18. Как строится контент выставочного проекта?
19. Как выстроить композицию и сформировать дисплей выставки?
20. Какой кураторский проект можно назвать успешным и почему?
21. Как влияет на концепции творческих проектов современный дискурс, проблемы общества, личные амбиции и проблемы?

Тема 4. Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна.

22. Как строятся и оформляются отношения между куратором и художником?

23.Каким образом типы кураторской деятельности влияют на формирование профессии куратор?
24. Какими профессиональными компетенциями должен обладать институциональный куратор? свободный куратор?
25. Какие основные направления взаимоотношений должен выстраивать куратор с учетом профессиональной этики?
26. Назовите критерии успешного кураторского проекта.

Тематика презентации

Тема 1. Обсуждение кураторских практик, реализованных в России и Европе во второй половине XX века и начале XXI века.
Тема 2. Анализ кураторских практик.
Тема 3. Профессиональные компетенции куратора.

ЗАДАНИЕ: Разработка и представление концепции кураторского проекта.

Состав презентации проекта:

- авторская концепция, отражающая смысловую составляющую проекта и форму его реализации, разработанную с учетом технологических, эстетических, экономических параметров, современных информационных технологий,
- содержание проекта, основанное на концепции и дисплей, раскрывающий организацию коммуникаций;
- эскизы и предварительные списки участников;
-рекламная стратегия.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект».
2. Назовите ключевых европейских кураторов второй половины XX в.
3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.
4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?

5. Перечислите несколько крупных выставочных проектов и обозначьте специфику каждого из них.
6. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.
7. Что такое нетворкинг в кураторской практике?
8. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?
9. Назовите кураторские проекты, организация которых построена на нетворкинге.
10. Перечислите типы кураторской деятельности.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Кураторский проект — это концептуальное моделирование и организация выставочного проекта, включающая отбор и представление художественных произведений, разработку экспозиционной концепции и взаимодействие с художниками, зрителями и другими участниками проекта.
2. Ключевые европейские кураторы второй половины XX века включают Харальда Зеемана, который был известен своими новаторскими подходами, и Жана-Юбера Мартена, сыгравшего важную роль в развитии глобального искусства.
3. Среди известных российских кураторов второй половины XX века можно выделить Виктора Мизиано и Ольгу Свиблову, которые внесли значительный вклад в развитие современного искусства в России.
4. Основные темы кураторских проектов европейских кураторов часто включают глобализацию, постколониализм и политическую критику. В России основные темы сосредоточены на постсоветском пространстве, национальной идентичности и социальных изменениях.
5. Венецианская биеннале: крупнейший международный арт-форум, представляющий актуальные тенденции современного искусства.

   Документа (Кассель): выставка, фокусирующаяся на социально-политических аспектах искусства.

Московская биеннале: платформа для демонстрации новейших достижений современного искусства России и мира.

6. Кураторские проекты, такие как "Когда отношения становятся формой" Харальда Зеемана и "Magiciens de la Terre" Жана-Юбера Мартена, получили мировое признание за их инновационные подходы и глобальный охват.
7. Нетворкинг в кураторской практике — это процесс установления и поддержания профессиональных связей и отношений, которые могут способствовать обмену знаниями, ресурсами и возможностями в сфере искусства.
8. Нетворкинг можно применять в кураторской деятельности через участие в международных выставках, конференциях, сотрудничество с другими кураторами и организациями, а также через использование социальных сетей и профессиональных платформ для обмена идеями и ресурсами.
9. Проекты, такие как Берлинская биеннале и Манчестерский международный фестиваль, активно используют нетворкинг для привлечения участников и ресурсов со всего мира, создавая междисциплинарные и интернациональные платформы для искусства.
10. Типы кураторской деятельности включают выставочные проекты, музейные экспозиции, образовательные программы, исследовательские инициативы, а также междисциплинарные проекты, объединяющие различные формы искусства и научных исследований.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект».

a) Кураторский проект — это разработка и представление художественных произведений на выставке.
b) Кураторский проект — это концептуальное моделирование и организация выставочного проекта, включающая отбор и представление художественных произведений, разработку экспозиционной концепции и взаимодействие с художниками, зрителями и другими участниками проекта.

c) Кураторский проект — это работа художника по созданию новых произведений искусства.

2. Назовите ключевых европейских кураторов второй половины XX в.

a) Виктор Мизиано и Ольга Свиблова
b) Харальд Зееман и Жан-Юбер Мартен
c) Андрей Ерофеев и Екатерина Дёготь

3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.

a) Харальд Зееман и Жан-Юбер Мартен
b) Виктор Мизиано и Ольга Свиблова
c) Роберт Сторр и Ганс Ульрих Обрист

4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?

a) Европейские кураторы: глобализация, постколониализм и политическая критика; Российские кураторы: постсоветское пространство, национальная идентичность и социальные изменения.
b) Европейские кураторы: национальная идентичность и социальные изменения; Российские кураторы: глобализация и постколониализм.
c) Европейские кураторы: постсоветское пространство и национальная идентичность; Российские кураторы: глобализация и политическая критика.

5. Перечислите несколько крупных выставочных проектов и обозначьте специфику каждого из них.

a) Венецианская биеннале: крупнейший международный арт-форум, представляющий актуальные тенденции современного искусства; Документа (Кассель): выставка, фокусирующаяся на социально-политических аспектах искусства; Московская биеннале: платформа для демонстрации новейших достижений современного искусства России и мира.
b) Венецианская биеннале: фокус на социально-политических аспектах; Документа (Кассель): крупнейший международный арт-форум; Московская биеннале: представляющий актуальные тенденции современного искусства.
c) Венецианская биеннале: демонстрация новейших достижений современного искусства России и мира; Документа (Кассель): крупнейший международный арт-форум; Московская биеннале: фокус на социально-политических аспектах искусства.

6. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.

a) "Когда отношения становятся формой" Харальда Зеемана и "Magiciens de la Terre" Жана-Юбера Мартена
b) Венецианская биеннале и Московская биеннале

c) Документа (Кассель) и Манчестерский международный фестиваль

7. Что такое нетворкинг в кураторской практике?

a) Процесс создания новых произведений искусства для выставок
b) Процесс установления и поддержания профессиональных связей и отношений, которые могут способствовать обмену знаниями, ресурсами и возможностями в сфере искусства
c) Организация и проведение выставок на международном уровне

8. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?

a) Участие в международных выставках, конференциях, сотрудничество с другими кураторами и организациями, использование социальных сетей и профессиональных платформ
b) Организация выставок внутри своей страны, работа исключительно с национальными художниками
c) Разработка новых экспозиционных концепций без взаимодействия с другими профессионалами

9. Назовите кураторские проекты, организация которых построена на нетворкинге.

a) Венецианская биеннале и Документа (Кассель)
b) Берлинская биеннале и Манчестерский международный фестиваль
c) Московская биеннале и Венецианская биеннале

10. Перечислите типы кураторской деятельности.

a) Выставочные проекты, музейные экспозиции, образовательные программы, исследовательские инициативы, междисциплинарные проекты
b) Создание произведений искусства, проведение мастер-классов, разработка художественных концепций
c) Организация галерей, продажа произведений искусства, сотрудничество с коммерческими выставками

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.ДВ.04.01 «Основы гейм-дизайна»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 11	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 11	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тест

1. Какие из этих жанров относятся к играм с открытым миром?
a) Ролевые игры
b) Экшн-игры
c) Головоломки

2. Что такое "лор" в гейм-дизайне?
a) История и фон игрового мира
b) Интерфейс пользователя
c) Графический движок игры

3. Как называется процесс создания концепт-артов для игры?
a) Проектирование персонажей и локаций
b) Разработка сюжета и заданий для игрока
c) Создание макетов и эскизов игровых объектов

4. Как называется процесс балансировки игровой механики?
a) Тюнинг
b) Дизайн интерфейса
c) Оптимизация графического движка

5. Как называется процесс создания звукового дизайна для игры?
a) Звуковая редакция
b) Аудиоинженеринг
c) Звуковое проектирование

6. Как называется процесс создания и управления искусственным интеллектом в игре?
a) AI-дизайн
b) Программирование графического движка
c) Разработка интерфейса пользователя

7. Какие из этих жанров относятся к играм стратегии?
a) 3D-шутеры
b) Глобальные стратегии
c) Реального времени стратегии

8. Как называется процесс создания игровых заданий и уровней?
a) Левел-дизайн
b) Графический дизайн
c) Анимационный дизайн

9. Как называется процесс создания анимации для персонажей и объектов в игре?
a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Моделирование

10. Какие из этих жанров относятся к играм выживания?
a) Песочницы
b) Хорроры
c) Гонки

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

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

№ п/п	Содержание типовых заданий
I этап формирования компетенций	
1	Раздел 1. Вводный. 1. Вводная лекция. Язык условностей. Разновидности игр (PC, браузерерные, консоль). 2. Мобильные игры. 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура). 4. Дизайн силуэта. 5. Дизайн внешнего вида. 6. Цветовые пропорции в гейм-дизайне.
2	Раздел 2. 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов). 8. Среда игрового пространства. 9. Игровой сеттинг (среда). 10. Текстурирование (материальность). 11. Дизайн интерьера/экстерьера.
II этап формирования компетенций	
3	Раздел 1. От статики к динамике. 1. Вводная лекция. Язык условностей. Разновидности игр (PC, браузерерные, консоль). 2. Мобильные игры. 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура).

	4. Дизайн силуэта. 5. Дизайн внешнего вида. 6. Цветовые пропорции в гейм-дизайне.
4	Раздел 2. 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов). 8. Среда игрового пространства. 9. Игровой сеттинг (среда). 10. Текстурирование (материальность). 11. Дизайн интерьера/экстерьера.

ПК-3: Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Что такое гейм-дизайн и какие основные задачи он решает?

1. Каковы ключевые элементы гейм-дизайна?
2. Какие этапы включает в себя процесс разработки игры?
3. В чем заключается роль гейм-дизайнера в команде разработчиков?
4. Какие подходы используются для создания интересного игрового опыта?
5. Каково значение баланса в игровом процессе?
6. Какие методы используются для тестирования и улучшения игры?
7. Какие жанры игр вы знаете и какие особенности каждого из них?
8. Как гейм-дизайн влияет на восприятие и поведение игрока
9. Какие современные тенденции и технологии используются в гейм-дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Что такое гейм-дизайн и какие основные задачи он решает?**

Гейм-дизайн — это процесс создания игровых правил, механик, уровней и опыта, которые делают игру интересной и увлекательной для игроков. Основные задачи гейм-дизайна включают разработку игрового процесса, создание интересных заданий и уровней, балансировку игры, а также проектирование взаимодействия игрока с игрой.

2. **Каковы ключевые элементы гейм-дизайна?**

   Ключевые элементы гейм-дизайна включают игровую механику, сюжет, персонажей, уровни, звуковое оформление, визуальный стиль и пользовательский интерфейс. Каждый из этих элементов должен быть тщательно продуман и интегрирован для создания цельного и увлекательного игрового опыта.

3. **Какие этапы включает в себя процесс разработки игры?**

   Процесс разработки игры включает следующие этапы: концепция и идея, проектирование и планирование, создание прототипа, разработка (включая программирование, создание графики и звука), тестирование и отладка, выпуск и поддержка игры после выпуска.

4. **В чем заключается роль гейм-дизайнера в команде разработчиков?**

   Гейм-дизайнер отвечает за создание концепции игры, разработку игровых механик и правил, проектирование уровней и заданий, а также за обеспечение баланса игры. Он тесно сотрудничает с программистами, художниками, звуковыми дизайнерами и другими членами команды для создания цельного игрового продукта.

5. **Какие подходы используются для создания интересного игрового опыта?**

   Для создания интересного игрового опыта используются различные подходы, включая создание увлекательного сюжета, разработку уникальных игровых механик, проектирование захватывающих уровней, обеспечение баланса сложности, а также использование обратной связи от игроков для улучшения игры.

6. **Каково значение баланса в игровом процессе?**

   Баланс в игровом процессе обеспечивает справедливость и удовлетворение от игры. Он включает в себя равновесие между сложностью игры, наградами и рисками, а также между различными элементами игры, такими как персонажи, уровни и задания. Хороший баланс помогает удерживать интерес игроков и предотвращает фрустрацию.

7. **Какие методы используются для тестирования и улучшения игры?**

   Методы тестирования и улучшения игры включают альфа-тестирование, бета-тестирование, пользовательские тесты, автоматизированное тестирование, сбор и анализ обратной связи от

игроков, а также итеративный процесс разработки, включающий регулярное обновление и исправление ошибок.

8. **Какие жанры игр вы знаете и какие особенности каждого из них?**

   Существует множество жанров игр, включая экшн (быстрый темп и динамичные события), ролевые игры (развитие персонажа и сюжет), стратегии (планирование и тактические решения), головоломки (решение логических задач), симуляторы (реалистичное воспроизведение определенных действий или процессов) и др. Каждый жанр имеет свои уникальные особенности и требования к гейм-дизайну.

9. **Как гейм-дизайн влияет на восприятие и поведение игрока?**

   Гейм-дизайн напрямую влияет на восприятие и поведение игрока, создавая эмоции, мотивацию и вовлеченность. Хорошо спроектированные игры могут вызывать чувство удовлетворения, азарта, удивления и сопереживания, а также мотивировать игроков к повторным прохождениям и социальным взаимодействиям.

10. **Какие современные тенденции и технологии используются в гейм-дизайне?**

Современные тенденции и технологии в гейм-дизайне включают использование виртуальной реальности (VR) и дополненной реальности (AR), внедрение искусственного интеллекта для создания более реалистичных NPC, развитие мобильных и облачных игр, а также использование процедурной генерации контента для создания уникальных игровых миров и уровней.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что из перечисленного является ключевым элементом гейм-дизайна?
   a) Графика **b) Игровая механика** c) Звук
2. Какой из этапов является первым в процессе разработки игры?
   a) Прототипирование **b) Концепция и идея** c) Тестирование
3. Какая из перечисленных технологий используется для создания трехмерных моделей в играх?
   a) HTML b) Python **c) Blender**
4. Что такое баланс в игровом процессе?
   a) Соотношение громкости звуков в игре
   b) Равновесие между различными элементами игры
   c) Количество кадров в секунду

5. Какой из жанров игр характеризуется исследованиями открытого мира и выполнением различных заданий?
   a) RPG (ролевая игра) b) Платформер c) Головоломка

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие инструменты и технологии используются для разработки игр?
2. Каковы основные принципы разработки интерфейсов в гейм-дизайне?
3. Какие методы и технологии используются для создания трехмерных моделей в играх?
4. Как можно оптимизировать производительность игр на различных платформах?
5. Как интеграция различных медиаэлементов (звук, графика, анимация) влияет на игровой процесс?
6. Какие методы и технологии используются для создания искусственного интеллекта в играх?
7. Как можно обеспечить безопасность данных и конфиденциальность пользователей в играх?
8. Какие современные технологии (AR, VR) используются в гейм-дизайне и как они влияют на игровой процесс?
9. Каковы основные этапы тестирования игр и как они влияют на конечный продукт?
10. Какие методы оценки эффективности и удовлетворенности пользователей могут быть применены к играм?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие инструменты и технологии используются для разработки игр?**

   Для разработки игр используются различные инструменты и технологии, такие как игровые движки (Unity, Unreal Engine), языки программирования (C#, C++, Python), графические редакторы (Photoshop, Blender), а также инструменты для создания звука и музыки (Audacity, FL Studio).

2. **Каковы основные принципы разработки интерфейсов в гейм-дизайне?**

Основные принципы разработки интерфейсов включают удобство использования (usability), интуитивность, минимализм, адаптивность к различным устройствам и экранам, а также визуальную и функциональную консистентность.

3. **Какие методы и технологии используются для создания трехмерных моделей в играх?**

   Для создания трехмерных моделей используются методы моделирования (полигональное моделирование, скульптинг), текстурирования (создание и наложение текстур), риггинг (создание костной структуры для анимации) и анимация. Основные технологии включают использование программного обеспечения, такого как Blender, 3ds Max, Maya и ZBrush.

4. **Как можно оптимизировать производительность игр на различных платформах?**

   Оптимизация производительности включает снижение количества полигонов в моделях, оптимизацию текстур и шейдеров, использование уровней детализации (LOD), улучшение кода и алгоритмов, а также тестирование и настройку игры для различных устройств.

5. **Как интеграция различных медиаэлементов (звук, графика, анимация) влияет на игровой процесс?**

   Интеграция медиаэлементов создает более погружающий и реалистичный игровой опыт. Звук может усиливать атмосферу и эмоции, графика влияет на визуальное восприятие, анимация делает действия и события в игре более живыми и убедительными.

6. **Какие методы и технологии используются для создания искусственного интеллекта в играх?**

   Для создания искусственного интеллекта используются методы машинного обучения, алгоритмы поиска пути (pathfinding), деревья принятия решений (decision trees), конечные автоматы (finite state machines) и нейронные сети. Технологии включают использование специализированных библиотек и инструментов, таких как TensorFlow и Unity ML-Agents.

7. **Как можно обеспечить безопасность данных и конфиденциальность пользователей в играх?**

Обеспечение безопасности данных включает использование шифрования, аутентификации пользователей, регулярное обновление и исправление уязвимостей, а также соблюдение стандартов и законодательных требований по защите данных (например, GDPR).

8. **Какие современные технологии (AR, VR) используются в гейм-дизайне и как они влияют на игровой процесс?**

   Технологии дополненной реальности (AR) и виртуальной реальности (VR) позволяют создавать уникальные и погружающие игровые миры. AR интегрирует виртуальные элементы в реальный мир, а VR создает полностью виртуальные окружения, что открывает новые возможности для взаимодействия и впечатлений в игре.

9. **Каковы основные этапы тестирования игр и как они влияют на конечный продукт?**

   Основные этапы тестирования включают альфа-тестирование (внутреннее тестирование), бета-тестирование (внешнее тестирование с участием ограниченного числа игроков), публичное тестирование и окончательную отладку. Эти этапы помогают выявить и исправить ошибки, улучшить игровой процесс и получить обратную связь от пользователей.

10. **Какие методы оценки эффективности и удовлетворенности пользователей могут быть применены к играм?**

    Методы оценки включают проведение опросов и анкетирования, анализ отзывов и рейтингов, использование метрик вовлеченности (например, время, проведенное в игре, уровень завершения), а также проведение фокус-групп и пользовательских тестов.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое тестирование игры?
   a) Создание концепции игры
   b) Проверка игры на наличие ошибок и улучшение игрового опыта
   c) Разработка графики для игры
2. Какой из методов используется для создания искусственного интеллекта в играх?
   a) Программирование на JavaScript

b) Использование алгоритмов машинного обучения

c) Рисование спрайтов

3. Какая технология позволяет создавать полностью виртуальные миры в играх?

   a) VR (виртуальная реальность)

   b) AR (дополненная реальность)

   c) MR (смешанная реальность)

4. Что из перечисленного помогает улучшить производительность игры на мобильных устройствах?

   a) Оптимизация графики и кода

   b) Увеличение громкости звука

   c) Изменение интерфейса игры

5. Какой метод используется для оценки удовлетворенности пользователей игрой?

   a) Проведение опросов и анкетирования

   b) Создание трехмерных моделей

   c) Написание кода игры

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b,2-b, 3-a, 4-a, 5-a

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.ДВ.04.02 «Основы проектирования мультимедиа контента»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 6	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 6	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тест

1. Как называется процесс создания анимации для мультимедийного контента?
a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Анимация

2. Что такое "storyboard" в мультимедийном контенте?
a) Графическое описание сюжета и сценария
b) Интерактивный интерфейс пользователя
c) Процесс создания звукового сопровождения

3. Как называется процесс создания графических элементов для мультимедийного контента?
a) Иллюстрация
b) Моделирование
c) Оптимизация

4. Что такое "user experience" в мультимедийном контенте?
a) Взаимодействие пользователя с контентом и его восприятие
b) Процесс создания графического дизайна
c) Разработка программного обеспечения

5. Как называется процесс создания звуковых эффектов для мультимедийного контента?
a) Звуковая дорожка
b) Аудиоинженеринг
c) Монтаж звука

6. Какой из этих форматов относится к аудиоформатам?
a) MP3
b) AVI
c) MOV

7. Как называется процесс создания интерактивных элементов для мультимедийного контента?
a) Разработка интерфейса
b) Моделирование
c) Анимация

8. Что такое "responsive design" в мультимедийном контенте?
a) Адаптивный дизайн, который подстраивается под разные устройства и экраны
b) Процесс создания анимации

c) Оптимизация графических элементов

9. Как называется процесс создания виртуальной реальности?
a) VR-разработка
b) Анимация
c) Звуковая редакция

10. Какой из этих форматов относится к изображениям?
a) JPEG
b) WAV
c) MP3

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

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

№ п/п	Содержание контрольных заданий
I этап формирования компетенций	
1	**Раздел 1. Научно-аналитический этап** Тема 1. Экспозиционные технологии и экспозиционный дизайн, история и теория. Тема 2. Опыт проектирования и функционирования визуального мультимедийного контента. Тема 3. Мультимедийный контент в мультимедийной среде экспозиции. Тема 5. Анализ существующих решений мультимедийного контента в сфере экспозиционного мультимедиа-дизайна, не менее 10, по функциональным, эргономическим и эстетическим критериям. Тема 6. Составление сценария мультимедийного наполнения к проекту мультимедиа-дизайна экспозиции.
II этап формирования компетенций	
2	**Раздел 2. Практический этап** **Создание концептуального сценарного плана и раскадровки конкретного включения мультимедиа-контента в экспозиционную среду выставки или музея** На основе требований к мультимедиа-контенту и разработанному

	сценарию необходимо создать концептуальный сценарий визуального контента в виде скетчей и раскадровок. Следует учесть социологические требования к мультимедиа контенту в экспозиции, эстетическому восприятию образа выставки, эргономический требования экспозиционной среды.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные этапы включает в себя процесс создания анимированного мультимедийного контента?
2. Каким образом можно определить потребности аудитории и контекст использования для успешного проектирования мультимедийного контента?
3. Какие основные принципы графического дизайна следует учитывать при разработке мультимедийных интерфейсов?
4. Какие виды аудиовизуального контента можно использовать для создания мультимедийных проектов, и как выбрать подходящий для конкретной задачи?
5. Каким образом можно сделать мультимедийный контент интерактивным и привлекательным для аудитории?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Основные принципы визуального дизайна, которые следует учитывать при создании мультимедийного контента, включают: композицию, цветовую схему, типографику, пропорции, контраст, баланс и ритм.
2. Инструменты и технологии, используемые для создания графического мультимедийного контента, могут включать графические редакторы, такие как Adobe Photoshop, Illustrator или Sketch, а также специализированные программы для создания анимации и интерактивных элементов.
3. Эффективность пользовательского интерфейса в мультимедийном контенте можно определить путем анализа его удобства использования, интуитивности, соответствия целям проекта и ожиданиям целевой аудитории.
4. Основные этапы процесса создания аудиовизуального контента для мультимедийных проектов включают: разработку концепции, написание сценария, съемку или создание анимации, монтаж и постпродакшн, а также тестирование и оценку готового продукта.
5. Адаптация мультимедийного контента для различных типов устройств и

платформ может включать оптимизацию размера и разрешения изображений, использование HTML5 для кроссплатформенной совместимости, а также тестирование на разных устройствах и операционных системах.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется процесс создания анимации для мультимедийного контента?
a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Анимация

2. Что такое "storyboard" в мультимедийном контенте?
a) Графическое описание сюжета и сценария
b) Интерактивный интерфейс пользователя
c) Процесс создания звукового сопровождения

3. Как называется процесс создания графических элементов для мультимедийного контента?
a) Иллюстрация
b) Моделирование
c) Оптимизация

4. Что такое "user experience" в мультимедийном контенте?
a) Взаимодействие пользователя с контентом и его восприятие
b) Процесс создания графического дизайна
c) Разработка программного обеспечения

5. Как называется процесс создания звуковых эффектов для мультимедийного контента?
a) Звуковая дорожка
b) Аудиоинженеринг
c) Монтаж звука

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие техники сжатия и оптимизации используются для улучшения производительности и доступности мультимедийного контента?
2. Каким образом можно оценить эффективность мультимедийного контента с помощью аналитических инструментов и тестирования?

3. Какие принципы доступности и инклюзивного дизайна следует применять при создании мультимедийного контента?
4. Какие факторы следует учитывать при выборе формата и разрешения для мультимедийного контента в зависимости от его цели и целевой аудитории?
5. Какие вызовы и тенденции в современном мультимедийном дизайне могут повлиять на процесс создания мультимедийного контента в будущем?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Методы тестирования, используемые для оценки качества мультимедийного контента перед его публикацией, могут включать юзабилити-тестирование, фокус-группы, A/B тестирование и анализ статистических данных.
2. Звуковое оформление может улучшить восприятие и вовлеченность аудитории в мультимедийном контенте, создавая атмосферу и настроение, а также помогая передать информацию более эффективно.
3. Принципы доступности, которые следует учитывать при проектировании мультимедийного контента для людей с ограниченными возможностями, включают использование альтернативных текстов для изображений, субтитров для видео, а также обеспечение достаточной контрастности и читаемости текста.
4. Мультимедийный контент может быть интегрирован в веб-страницы и интерфейсы мобильных приложений с помощью HTML5, JavaScript и других технологий, позволяющих встраивать видео, аудио и интерактивные элементы.
5. Современные тенденции и инновации в области проектирования мультимедийного контента включают использование виртуальной и дополненной реальности, искусственного интеллекта и машинного обучения для создания более интерактивного и персонализированного контента.
6.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

6. Какой из этих форматов относится к аудиоформатам?
a) MP3
b) AVI
c) MOV

7. Как называется процесс создания интерактивных элементов для мультимедийного контента?
a) Разработка интерфейса
b) Моделирование
c) Анимация

8. Что такое "responsive design" в мультимедийном контенте?
a) Адаптивный дизайн, который подстраивается под разные устройства и экраны
b) Процесс создания анимации
c) Оптимизация графических элементов

9. Как называется процесс создания виртуальной реальности?
a) VR-разработка
b) Анимация
c) Звуковая редакция

10. Какой из этих форматов относится к изображениям?
a) JPEG
b) WAV
c) MP3

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 6. a; 7. a; 8. a; 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.ДВ.05.01 «Motion дизайн»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 6	Не предусмотрены	Творческое задание. Тестирование
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 6	Не предусмотрены	Творческое задание. Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Базовые умения и способности выполнять визуальные образы для анимации, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование авторской концепции медиа контента и интерактивного дизайна	Основные умения и способности выполнять визуальные образы для анимации, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование авторской концепции медиа контента и интерактивного дизайна	Все основные умения выполнять визуальные образы для анимации, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи проектирование авторской концепции медиа контента и интерактивного дизайна
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Способность проектировать визуальные образы для анимации, на основе применения информационных цифровых технологий при разработке не сложных дизайн – проектов	Способность проектировать визуальные образы для анимации на основе применения информационных цифровых технологий при разработке дизайн – проектов средней сложности	Способность проектировать визуальные образы для анимации на основе применения информационных цифровых технологий при разработке дизайн – проектов высокой сложности

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тест

1. Какой вид анимации является наиболее популярным в Motion дизайне?
a) 2D анимация
b) 3D анимация
c) Стоп-моушн анимация

2. Какие программы можно использовать для создания Motion дизайна?
a) Adobe After Effects, Cinema 4D, Maya
b) Microsoft Word, Excel, PowerPoint
c) Photoshop, Illustrator, InDesign

3. Как называется процесс создания движения объектов в анимации?
a) Рендеринг
b) Трекинг
c) Анимирование

4. Какой эффект можно использовать для создания эффекта размытия при движении объекта?
a) Motion blur
b) Depth of field
c) Radial blur

5. Какие элементы могут быть анимированы в Motion дизайне?
a) Текст, изображения, видео
b) Только текст
c) Только изображения

6. Как называется эффект, который позволяет создавать искажение изображения при движении камеры?
a) Distortion
b) Lens flare
c) Warp

7. Какой эффект можно использовать для создания эффекта свечения или огня?
a) Glow
b) Smoke
c) Fire

8. Как называется процесс создания анимации путем изменения свойств объекта?
a) Keyframing
b) Rendering

c) Tracking

9. Какой инструмент можно использовать для создания плавных переходов между кадрами анимации?
a) Easing
b) Keyframe assistant
c) Motion path

10. Какой эффект можно использовать для создания эффекта замедления или ускорения движения объекта?
a) Time remapping
b) Motion blur
c) Depth of field

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные принципы анимации используются в Motion Design, и как они влияют на восприятие зрителя?
2. Какие элементы композиции необходимо учитывать при создании анимации в рамках Motion Design?
3. Какие программные инструменты вы используете для создания и редактирования анимации в Motion Design, и почему выбор конкретного инструмента важен?
4. Каким образом вы оптимизируете анимацию для разных типов мультимедийных платформ (например, для веб-сайтов, мобильных приложений)?
5. Как вы можете применить принципы анимации в Motion Design для решения конкретных задач дизайна?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

Основные принципы анимации, используемые в Motion Design, включают плавность движения, динамику, ритм, темп и тайминг. Эти принципы влияют на восприятие зрителя, делая анимацию более живой, интересной и понятной.

2. Элементы композиции, которые необходимо учитывать при создании анимации в рамках Motion Design, включают композиционный центр, баланс, контраст, пропорции и цветовую схему. Эти элементы помогают создать гармоничное и визуально привлекательное произведение.

3. Программные инструменты, которые я использую для создания и редактирования анимации в Motion Design, зависят от конкретного проекта и моих предпочтений. Например, я могу использовать Adobe After Effects, Cinema 4D или Blender. Выбор конкретного инструмента важен, так как каждый из них имеет свои особенности и возможности, которые могут лучше подходить для определенных задач.

4. Оптимизация анимации для разных типов мультимедийных платформ (например, для веб-сайтов, мобильных приложений) может включать изменение разрешения и формата видео, использование HTML5 для

кроссплатформенной совместимости, а также тестирование на разных устройствах и операционных системах.

5. Принципы анимации в Motion Design могут быть применены для решения конкретных задач дизайна, таких как привлечение внимания к определенному объекту или элементу, создание иллюзии движения или подчеркивание ключевых моментов в истории.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой вид анимации является наиболее популярным в Motion дизайне?

a) 2D анимация

b) 3D анимация

c) Стоп-моушн анимация

2. Какие программы можно использовать для создания Motion дизайна?

a) Adobe After Effects, Cinema 4D, Maya

b) Microsoft Word, Excel, PowerPoint

c) Photoshop, Illustrator, InDesign

3. Как называется процесс создания движения объектов в анимации?

a) Рендеринг

b) Трекинг

c) Анимирование

4. Какой эффект можно использовать для создания эффекта размытия при движении объекта?

a) Motion blur

b) Depth of field

c) Radial blur

5. Какие элементы могут быть анимированы в Motion дизайне?

a) Текст, изображения, видео

b) Только текст

c) Только изображения

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каким образом вы создаете эффектные переходы между различными сценами или элементами анимации в вашем проекте?
2. 7. Какие техники вы используете для создания текстовой анимации в Motion Design, чтобы сделать ее более читаемой и эффективной?
3. 8. Как вы оцениваете успешность анимации в Motion Design, и какие критерии успеха вы устанавливаете перед началом проекта?
4. 9. Какие методы вы используете для создания анимированных персонажей или объектов в рамках Motion Design, чтобы придать им жизнь и выразительность?
5. 10. Каким образом вы можете интегрировать звуковые эффекты и музыку в вашу анимацию в Motion Design, чтобы создать более полноценный мультимедийный опыт для зрителя?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Создание эффектных переходов между различными сценами или элементами анимации в проекте может включать использование плавных переходов, быстрых смен кадров, добавление анимационных эффектов или использование креативных решений, основанных на теме и стиле проекта.
2. 7. Техники создания текстовой анимации в Motion Design, которые делают её более читаемой и эффективной, могут включать использование анимированных шрифтов, добавление теней, свечений или других визуальных эффектов, а также учет контраста и читаемости текста на фоне анимации.
3. 8. Успешность анимации в Motion Design можно оценить по нескольким критериям, таким как соответствие целям проекта, качество исполнения, соответствие ожиданиям аудитории и эффективность в решении поставленных задач.
4. 9. Методы создания анимированных персонажей или объектов в рамках Motion Design, чтобы придать им жизнь и выразительность, могут включать создание реалистичных движений, добавление эмоций через мимику и жесты, а также использование света и тени для придания глубины и объема.

5. 10. Интеграция звуковых эффектов и музыки в анимацию в Motion Design может создать более полноценный мультимедийный опыт для зрителя, усиливая эмоциональное воздействие, подчеркивая ключевые моменты и улучшая общее восприятие произведения.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется эффект, который позволяет создавать искажение изображения при движении камеры?

a) Distortion

b) Lens flare

c) Warp

2. Какой эффект можно использовать для создания эффекта свечения или огня?

a) Glow

b) Smoke

c) Fire

3. Как называется процесс создания анимации путем изменения свойств объекта?

a) Keyframing

b) Rendering

c) Tracking

4. Какой инструмент можно использовать для создания плавных переходов между кадрами анимации?

a) Easing

b) Keyframe assistant

c) Motion path

5. Какой эффект можно использовать для создания эффекта замедления или ускорения движения объекта?

a) Time remapping

b) Motion blur

c) Depth of field

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.ДВ.05.02 «Основы разработки компьютерных игр»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Базовые умения и способности выполнять технологический процесс создания элементов игры и дополненной /виртуальной реальности, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Основные умения и способности выполнять технологический процесс создания элементов игры и дополненной /виртуальной реальности, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Все основные умения и способности выполнять технологический процесс создания элементов игры и дополненной /виртуальной реальности, основанные на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи
ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Способность создавать элементы игры и дополненной /виртуальной реальности, на основе применения информационных цифровых технологий при разработке не сложных дизайн – проектов	Способность создавать элементы игры и дополненной /виртуальной реальности, на основе применения информационных цифровых технологий при разработке средней сложности	Способность создавать элементы игры и дополненной /виртуальной реальности, на основе применения информационных цифровых технологий при разработке высокой сложности

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тест

1. Как называется процесс создания 3D-моделей для игры?
a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Моделирование

2. Как называется процесс оптимизации игрового движка для улучшения производительности?
a) Рендеринг
b) Оптимизация
c) Дизайн интерфейса

3. Какой из этих жанров не относится к играм симуляторам?
a) Гонки
b) Футбол
c) Шутеры

4. Что такое "gameplay" в гейм-дизайне?
a) Игровой процесс и механики игры
b) Графический дизайн игры
c) Интерфейс пользователя

5. Как называется процесс создания спецэффектов для игры?
a) Визуальные эффекты
b) Звуковые эффекты
c) Анимация персонажей

6. Как называется процесс создания и настройки физики в игре?
a) Физический движок
b) Искусственный интеллект
c) Рендеринг

7. Какие из этих жанров относятся к играм мультиплеерам?
a) Симуляторы
b) Шутеры
c) Стратегии

8. Как называется процесс создания музыкального сопровождения для игры?
a) Саундтрек
b) Звуковая редакция
c) Аудиоинженеринг

9. Как называется процесс создания и настройки освещения в игре?
a) Рендеринг
b) Освещение
c) Текстуринг

10. Какие из этих жанров относится к играм с элементами RPG?
a) Платформеры
b) MMORPG
c) Action-RPG

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

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

№ п/п	Содержание контрольных заданий
I этап формирования компетенций	
1	**Раздел 1. Вводный.** 1. Вводная лекция. Язык условностей. Разновидности игр (PC, браузерерные, консоль). 2. Мобильные игры. 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура). 4. Дизайн силуэта. 5. Дизайн внешнего вида. 6. Цветовые пропорции в гейм дизайне.
2	**Раздел 2** 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов). 8. Среда игрового пространства. 9. Игровой сеттинг (среда). 10. Текстурирование (материальность). 11. Дизайн интерьера/экстерьера.
II этап формирования компетенций	
3	**Раздел 1. От статики к динамике.** 1. Вводная лекция. Язык условностей. Разновидности игр (PC, браузерерные, консоль). 2. Мобильные игры. 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура).

	4. Дизайн силуэта. 5. Дизайн внешнего вида. 6. Цветовые пропорции в гейм дизайне .
4	**Раздел 2** 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов). 8. Среда игрового пространства. 9. Игровой сеттинг (среда). 10. Текстурирование (материальность). 11. Дизайн интерьера/экстерьера.

ПК-3: Способен разрабатывать проекты по различным видам дизайна с учетом требований заказчика и пользователей, использующих современные методы и средства

Вопросы для контроля остаточных знаний

1. Какие основные этапы включают разработку проекта компьютерной игры?
2. Как учитываются требования заказчика и пользователей при разработке игры?
3. Какие методы используются для оценки и анализа требований пользователей?
4. Какие современные инструменты применяются для управления проектами разработки игр?
5. Какие факторы необходимо учитывать при создании концепции игры?
6. Как проводится тестирование пользовательского интерфейса в играх?
7. Какие методы используются для сбора обратной связи от пользователей?
8. Какие техники применяются для оптимизации производительности игры?
9. Как организуется работа команды при разработке игр?
10. Какие критерии оценки качества готового продукта используются в игровой индустрии?

Ответы на вопросы для контроля остаточных знаний

1. **Какие основные этапы включают разработку проекта компьютерной игры?** Основные этапы включают концептуализацию (создание идеи и концепции игры), разработку (программирование, создание контента, анимация), тестирование (выявление и исправление ошибок, оценка пользовательского опыта), и выпуск (публикация игры, маркетинг).
2. **Как учитываются требования заказчика и пользователей при разработке игры?** Требования учитываются на всех этапах разработки. На начальном этапе проводятся интервью и опросы, чтобы понять потребности заказчика и пользователей. На этапе тестирования и прототипирования собирается обратная связь для внесения корректировок. После выпуска игры анализируются отзывы пользователей для дальнейшего улучшения продукта.

3. **Какие методы используются для оценки и анализа требований пользователей?** Основные методы включают интервью, опросы, фокус-группы, анализ данных поведения пользователей, а также изучение отзывов и комментариев в игровых сообществах и магазинах приложений.
4. **Какие современные инструменты применяются для управления проектами разработки игр?** Для управления проектами используются такие инструменты, как Trello, JIRA, Asana, которые помогают отслеживать прогресс, распределять задачи, и координировать работу команды. Эти инструменты также позволяют управлять сроками и ресурсами проекта.
5. **Какие факторы необходимо учитывать при создании концепции игры?** Важно учитывать требования заказчика, предпочтения целевой аудитории, технические возможности, бюджет, сроки разработки, а также рыночные тенденции и конкуренцию. Концепция игры должна быть увлекательной и технически реализуемой.
6. **Как проводится тестирование пользовательского интерфейса в играх?** Тестирование пользовательского интерфейса проводится с участием реальных пользователей, которые взаимодействуют с игрой и предоставляют обратную связь. Юзабилити-тестирование позволяет выявить проблемы в интерфейсе и улучшить его удобство и интуитивность.
7. **Какие методы используются для сбора обратной связи от пользователей?** Основные методы включают проведение опросов, анализ отзывов в магазинах приложений, активность в игровых форумах, а также использование аналитических инструментов для отслеживания поведения пользователей в игре.
8. **Какие техники применяются для оптимизации производительности игры?** Оптимизация производительности включает анализ и оптимизацию кода, уменьшение количества полигонов в моделях, использование эффективных алгоритмов для обработки графики и анимации, а также оптимизацию ресурсов игры для уменьшения нагрузки на аппаратные средства.
9. **Как организуется работа команды при разработке игр?** Работа команды организуется через четкое распределение ролей и обязанностей, регулярные встречи для обсуждения прогресса и проблем, а также использование инструментов управления проектами для координации задач и сроков. Важна хорошая коммуникация и сотрудничество между членами команды.
10. **Какие критерии оценки качества готового продукта используются в игровой индустрии?** Критерии включают игровой процесс (удовольствие и вовлеченность игрока), графику и звук (качество визуальных и аудио эффектов), стабильность работы (отсутствие багов и сбоев), а также отзывы пользователей и их общий опыт взаимодействия с игрой.

Тесты для контроля остаточных знаний

1. Какие инновационные технологии используются в современном гейм-дизайне?
   a) Трехмерная печать **b) Виртуальная и дополненная реальность**
   c) Лазерная резка
2. Каковы преимущества использования виртуальной и дополненной реальности в играх?
   a) Более реалистичные графики и повышение вовлеченности
   b) Уменьшение затрат на разработку c) Улучшение производительности
3. Какие методы используются для создания реалистичных игровых миров?
   a) Использование фотографий и видео **b) Применение процедурной генерации и сканирования окружающей среды**
   c) Программирование на языке C++
4. Как искусственный интеллект применяется в разработке игр?
   a) Для создания сюжетных линий **b) Для управления NPC и адаптации сложности игры** c) Для написания сценариев
5. Какие инновации в гейм-дизайне влияют на пользовательский опыт?
   a) Новые маркетинговые стратегии b) Разработка новых алгоритмов сжатия данных **c) Введение интерактивных и адаптивных элементов геймплея**

Ответы на тесты

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

ПК-4: Способен разрабатывать инновационные проекты в области дизайна, используя современные методы и технологии

Вопросы для контроля остаточных знаний

1. Дайте определение Гейм-дизайну?
2. Каковы преимущества и недостатки использования виртуальной и дополненной реальности в играх?
3. Какие новые методы и подходы используются для создания реалистичных игровых миров?
4. Как искусственный интеллект применяется в разработке игр?
5. Какие инновации в области гейм-дизайна влияют на пользовательский опыт?
6. Как облачные технологии применяются в многопользовательских играх?
7. Какие новейшие инструменты для создания игр появились в последние годы?

8. Как данные и аналитика используются для улучшения игровых механик?
9. Какие тенденции и направления будут определять будущее гейм-дизайна?
10. Как инновации в дизайне влияют на игровой процесс и вовлеченность игроков?

Ответы на вопросы для контроля остаточных знаний

1. **Какие инновационные технологии используются в современном гейм-дизайне?** Современные гейм-дизайнеры используют такие инновационные технологии, как виртуальная и дополненная реальность (VR и AR), искусственный интеллект (AI), процедурная генерация контента, облачные вычисления и блокчейн. Эти технологии позволяют создавать более реалистичные и интерактивные игровые миры, улучшать производительность и повышать вовлеченность игроков.
2. **Каковы преимущества и недостатки использования виртуальной и дополненной реальности в играх?** Преимущества VR и AR включают создание более погружающего и реалистичного игрового опыта, повышение вовлеченности игроков и возможность взаимодействовать с виртуальными объектами в реальном времени. Недостатки могут включать высокую стоимость разработки и оборудования, технические ограничения и возможность возникновения кинетоза у некоторых пользователей.
3. **Какие новые методы и подходы используются для создания реалистичных игровых миров?** Новые методы включают процедурную генерацию контента, использование фотограмметрии для создания 3D-моделей реальных объектов, сканирование окружающей среды, и применение физических движков для симуляции реальных физических взаимодействий. Эти методы позволяют создавать более детализированные и правдоподобные игровые миры.
4. **Как искусственный интеллект применяется в разработке игр?** Искусственный интеллект используется для управления NPC (неигровыми персонажами), адаптации сложности игры в зависимости от уровня навыков игрока, создания динамичных и непредсказуемых событий в игре, а также для анализа поведения игроков и улучшения игрового процесса на основе собранных данных.
5. **Какие инновации в области гейм-дизайна влияют на пользовательский опыт?** Инновации включают введение интерактивных и адаптивных элементов геймплея, использование технологий VR и AR для создания более погружающего опыта, применение AI для создания умных NPC и динамичных событий, а также использование данных и аналитики для персонализации игрового опыта и оптимизации механик.
6. **Как облачные технологии применяются в многопользовательских играх?** Облачные технологии позволяют реализовать

многопользовательские режимы, синхронизировать игровой процесс между игроками в реальном времени, хранить данные о пользователях и их прогрессе в игре, а также обрабатывать сложные вычисления и графику на удаленных серверах, что снижает нагрузку на локальные устройства.

7. **Какие новейшие инструменты для создания игр появились в последние годы?** Среди новейших инструментов можно выделить современные игровые движки (например, Unity, Unreal Engine), инструменты для разработки VR и AR контента (например, Oculus SDK, ARKit), платформы для анализа данных и поведения игроков (например, GameAnalytics), а также средства для создания процедурного контента и симуляции физических процессов.
8. **Как данные и аналитика используются для улучшения игровых механик?** Данные и аналитика позволяют разработчикам собирать информацию о поведении игроков, выявлять популярные и проблемные участки игры, анализировать предпочтения пользователей и на основе этих данных оптимизировать игровые механики, добавлять новые функции, улучшать баланс и повышать удовлетворенность игроков.
9. **Какие тенденции и направления будут определять будущее гейм-дизайна?** Основные тенденции включают увеличение использования AI и машинного обучения для создания умных и адаптивных игровых миров, развитие VR и AR технологий для создания более погружающих опытов, использование облачных технологий для реализации сложных многопользовательских режимов, а также внедрение блокчейн технологий для создания децентрализованных игровых экосистем.
10. **Как инновации в дизайне влияют на игровой процесс и вовлеченность игроков?** Инновации в дизайне позволяют создавать более интересные и увлекательные игры, улучшать визуальное и звуковое оформление, вводить новые и уникальные игровые механики, а также адаптировать игры под индивидуальные предпочтения игроков, что повышает их вовлеченность и удовлетворенность игровым процессом.

Тесты для контроля остаточных знаний

1. Как облачные технологии применяются в многопользовательских играх?
   а) Для хранения данных о пользователях **b) Для реализации многопользовательских режимов и синхронизации игрового процесса**
   c) Для обработки графики
2. Какие новейшие инструменты для создания игр появились в последние годы?
   а) Старые версии Photoshop **b) Инструменты виртуальной реальности, новые игровые движки** c) Microsoft Office
3. Как данные и аналитика используются для улучшения игровых механик?
   а) Для создания новых уровней **b) Для анализа поведения игроков и**

оптимизации игрового процесса

c) Для улучшения звукового оформления

4. Какие тенденции определяют будущее гейм-дизайна?
   a) Рост популярности настольных игр **b) Увеличение использования ИИ и машинного обучения** c) Возвращение к 2D-графике
5. Как инновации в дизайне влияют на игровой процесс?
   a) Делают игры сложнее b) Уменьшают количество багов **c) Делают игры более интересными и увлекательными**

ответы на тесты:

1. b
2. b
3. b
4. b
5. c