Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слепухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 08.11.2024 00:32:18
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.01.02 «Основы сценографии»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Разработчик программы:

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

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

***Перечень компетенций с указанием уровней их формирования***

| ***Индекс Компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)* | | | ***Наименование оценочного средства*** |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ***Лекции*** | ***Практические Занятия, лабораторный практикум*** | ***Курсовой проект (работа)*** | |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Тема 1-Тема 6 | Тема 1-Тема 4 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций мультимедиа и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции. | Тема 1-Тема 6 | Тема 1-Тема 4 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |
| ПК-4 | Способен применять комплекс информационно- | Тема 1-Тема 6 | Тема 1-Тема 4 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач | | | | |

***Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания***

| ***Индекс компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Уровни освоения компетенции*** | | |
|---|---|---|---|---|
| | | ***Пороговый*** | ***Продвинутый*** | ***Превосходный*** |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с | Базовые умения и способности определять требования к дизайн-проекту для визуализации сценического пространства в компьютерной графике | Основные умения и способности определять требования к дизайн-проекту для визуализации сценического пространства в компьютерной графике | Владеть всеми основными умениями и способностями определять требования к дизайн-проекту для визуализации сценического пространства в компьютерной графике |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | помощью компьютерных технологий | | | |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций мультимедиа и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции | Базовые умения и способности применять методы научных исследований при создании основы сценографии | Основные умения и способности применять методы научных исследований при создании основы сценографии | Владеть всеми основными умениями и способностями применять методы научных исследований при создании основы сценографии |
| ПК-4 | Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, | Базовые умения и способность к моделированию процессов сценографии, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач | Основные умения и способности к моделированию процессов сценогра-фии, объектов и систем визуальной информа-ции, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профес-сиональных задач | Владеть всеми основными умениями и способностями к моделированию процессов сценографии, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач | | | |

***Шкала оценивания***

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

## Контрольные вопросы

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

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

**Раздел 2.** Технология художественного оформления спектакля:

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

## Контрольные задания

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

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

## ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

4. Виды рекламных агентств : Полносервисные агентства: предоставляют полный спектр рекламных услуг, Креативные агентства: специализируются на разработке рекламных концепций и контента, Медийные агентства: занимаются планированием и покупкой рекламных мест, Диджитал агентства: фокусируются на онлайн-рекламе и продвижении в интернете.

5. «Бренд» - это совокупность ассоциаций и восприятия, которые потребители связывают с определенным продуктом, услугой или компанией. Бренд включает в себя логотип, название, дизайн, имидж и репутацию. «Продукт» - это конкретный товар или услуга, предлагаемая на рынке. Продукт имеет свои характеристики, функции и предназначение.

ТЕСТЫ ДЛЯ 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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Роль специальных мероприятий заключается в создании уникального опыта для клиентов, укреплении взаимоотношений с ними, повышении осведомленности о бренде и увеличении продаж. Специальные мероприятия могут включать презентации, выставки, конференции, промо-акции и другие формы взаимодействия с аудиторией.
2. «Креативный Бриф» - это документ, содержащий ключевую информацию, необходимую для разработки рекламной кампании или проекта. «Задачи Брифа»: Определение целей и задач рекламной кампании, Описание целевой аудитории, Постановка задач для креативной команды, Определение ключевых сообщений и ценностей бренда.
3. Цель - это конечный результат, которого планируется достичь в результате рекламной акции (например, повышение узнаваемости бренда, увеличение продаж). Задача - это конкретные действия, которые необходимо выполнить для достижения поставленной цели (например, разработка рекламного контента, размещение рекламы в определенных каналах).
4. Выбор пространства зависит от целей мероприятия. Например, для конференции подойдет зал с аудиторией, оборудованной для выступлений и презентаций. Для выставки потребуется просторное помещение с возможностью организации стендов. Для промо-акции нацеленной на взаимодействие с широкой аудиторией подойдет публичное пространство, такое как торговый центр или улица.
5. Сценарный план мероприятия - это подробный план проведения мероприятия, включающий временные рамки, последовательность действий и ответственных лиц. Задачи сценарного плана: Обеспечение четкой структуры мероприятия, Координация всех участников и организаторов.

Последовательность составления сценарного плана: Определение целей мероприятия, Определение аудитории, Разработка концепции, Подготовка детального плана (расписание, задачи, ответственные), Утверждение плана, Осуществление плана, Оценка результатов.

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое креативный бриф и какова его структура?

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

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

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

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

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

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

- c) Цель и задача – это одно и то же

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

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

- b) В зависимости от бюджета и количества участников

- c) В зависимости от времени года и местоположения

4. Опишите задачи и последовательность составления сценарного плана.

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

- b) Разработка декораций, выбор визуализации, распределение бюджета

- c) Составление сценария, определение ключевых визуальных элементов

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

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

*ПК-4* – Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач.

## ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Структура пространства* включает различные зоны, такие как: Входная зона (регистрация), Основная зона (сцена, места для сидения), Зона для общения и нетворкинга, Демонстрационные зоны (стенды, экспозиции), Зона отдыха. Зонирование пространства зависит от типа мероприятия и целей. Важно обеспечить удобство перемещения участников, доступ к необходимым ресурсам и комфортное пребывание в каждой зоне.

2. Key Visual - это основной визуальный элемент рекламной кампании, который используется для передачи ключевого сообщения и идентификации бренда. Это может быть изображение, графический элемент или иллюстрация, которая становится центральным элементом всех рекламных материалов.
3. Визуальная стилизация включает оформление пространства, дизайн декораций, использование фирменных цветов и элементов бренда. Литературная стилизация включает создание текстов, сценариев и речей в стиле, соответствующем бренду и целям мероприятия. Важно, чтобы все материалы были последовательными и создавали единое впечатление.
4. Театрализация ивента - это использование театральных элементов в организации мероприятия для создания запоминающегося и эмоционального опыта. Это может включать в себя постановки, выступления актеров, использование сценических эффектов и интерактивных элементов.
5. Иммерсивный театр - это форма театрального искусства, в которой зрители становятся активными участниками действия, погружаясь в сюжет и взаимодействуя с актерами и сценой. Иммерсивные постановки часто проходят в необычных локациях и позволяют зрителям свободно перемещаться и исследовать пространство.

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В чем заключается визуальная и литературная стилизация при проведении мероприятия?
    - a) Оформление пространства и создание текстов в стиле бренда
    - b) Разработка рекламных материалов и сценариев
    - c) Создание имиджа компании и презентаций
2. Объясните понятие "театрализация ивента".

- a) Использование театральных элементов для создания запоминающегося опыта

- b) Проведение мероприятия в театре

- c) Создание сценария для рекламной кампании

3. Дайте определение "иммерсивного театра".

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

- b) Театр, в котором используются проекции и спецэффекты

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a) 2. a) 3. a)

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

# ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1. В.ДВ.02.01 «Типографика и навигация в городской среде»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

К. искусствоведения, проф.
кафедры «Средовой дизайн»
Д.М.  Кирсанов

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

***Перечень компетенций с указанием уровней их формирования***

| ***Индекс Компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)* | | | ***Наименование оценочного средства*** |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ***Лекции*** | ***Практические Занятия, лабораторный практикум*** | ***Курсовой проект (работа)*** | |
| ПК-1 | Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта | Тема 1-Тема 3 | Тема 1-Тема 3 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Тема 1-Тема 3 | Тема 1-Тема 3 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на основе анализа современных | Тема 1-Тема 3 | Тема 1-Тема 3 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | тенденций мультимедиа и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции | | | | |
| ПК-4 | Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач | Тема 1-Тема 3 | Тема 1-Тема 3 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |

***Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания***

| ***Индекс компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Уровни освоения компетенции*** | | |
|---|---|---|---|---|
| | | ***Пороговый*** | ***Продвинутый*** | ***Превосходный*** |
| ПК-1 | Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений | Базовые умения и способности в области теории и практики шрифтового и типографского искусства, основой | Основные умения и способности в области теории и практики шрифтового и типографского искусства, основой современного | Владеть всеми основными умениями и способностями в области теории и практики шрифтового и типографского искусства, |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта | современного коммуникативного пространства | коммуникативного пространства | основой современного коммуникативного пространства |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Базовые умения и способности визуализации информации в компьютерной графике при формировании визуальной среды коммуникативного пространства | Основные умения и способности визуализации информации в компьютерной графике при формировании визуальной среды коммуникативного пространства | Владеть всеми основными умениями и способностями визуализации информации в компьютерной графике при формировании визуальной среды коммуникативного пространства |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций мультимедиа и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции | Базовые умения и способности применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов_по типографике и навигации в городской среде | Основные умения и способности применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов по типографике и навигации в городской среде на основе анализа современных тенденций мультимедиа и проектных исследований | Владеть всеми основными умениями и способностями применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов_по типографике и навигации в городской среде на основе анализа современных тенденций и обосновании новизны |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | авторской концепции |
| ПК-4 | Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач | Базовые умения и способности применять информационно-технологические знания, приемы компьютерного мышления при создании дизайн-проектов по типографике и навигации в городской среде | Основные умения и способности применять информационно-технологические знания, приемы компьютерного мышления при создании дизайн-проектов_по типографике и навигации в городской среде используя современные цифровые технологии | Владеть всеми основными умениями и способностями применять информационно-технологические знания, приемы компьютерного мышления при создании дизайн-проектов_по типографике и навигации в городской среде используя современные цифровые технологии |

***Шкала оценивания***

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

## Контрольные задания

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

- Дизайн мультимедиа общего графического стиля и системы навигации здания МГХПА им. С.Г. Строганова.

- Концептуальный проект дизайна мультимедиа системы навигации Колледжа прикладного искусства МГХПА им. С.Г. Строганова.

- Системное проектирование айдентики торгового центра «Метрополис» (ре-дизайн) с использованием мультимедиа среды.

- Системное проектирование графического стиля и навигации Курского вокзала (ре-брендинг) с использованием мультимедиа среды.

## Содержание задания

**по формированию концепции мультимедиа среды на основе создания графической структуры исследовательского проекта**

**Раздел 1. Предпроектный этап.**

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

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

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

**Раздел 2. Формирование концепции и определение состава проекта.**

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

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

## Раздел 3. Визуально-графическое решение проекта.

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

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

## Контрольные тесты

1. Что такое типографика?
   а. Сегодня типографика — передача идей и информации средствами графического дизайна в широкой сфере визуальных коммуникаций: дорожные указатели, архитектурные надписи, печатная продукция, электронные издания и пр.;
   б. Сейчас типографика — всё, где используется письмо, это плакаты и книги, студенческие конспекты и надписи на заборах и пр.;
   в. Типографика — все виды визуальных искусств, каллиграфия и иллюстрация, графика и живопись и др.
2. Что такое шрифт?
   а. Шрифт — это любые знаки чёткой и ясной формы;
   б. Шрифт (по немецки Schrift, — письмо, Schreiben — писать) — графически упорядоченное изображение знаков определенной системы письма;
   в. Шрифт — абсолютно то же самое, что и письмо, это синонимы.
3. Что такое фирменный знак?
   а. Фирменный знак — это уникальный графический элемент, который располагается рядом с названием компании (логотипом) или используется отдельно. Обычно зарегистрированная торговая марка представляет собой комбинацию знака и логотипа;
   б. Фирменный знак — это название компании, набранное определённым шрифтом;
   в. Фирменный знак — надпись, которая говорит о том, как пройти в какую-либо компанию.
4. Что такое логотип?

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

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

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

5. Что такое пиктограмма?

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

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

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

6. Что такое городская навигация или городская система ориентирования?

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

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

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

7. Что такое антиква?

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

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

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

8. Что такое гротеск?

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

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

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

9. От чего зависит читаемость надписи на указателях?

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

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

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

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

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

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

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

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

## ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

2. Что такое типографика?
3. Что такое шрифт?

4. Что такое фирменный знак?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Типографика — это искусство и техника оформления текстов, включая выбор шрифтов, их размер, интервал, отступы и другие аспекты, чтобы сделать текст читабельным и эстетически привлекательным.
2. Шрифт — это набор символов определенного стиля и размера, используемых для написания текста. Шрифт включает в себя буквы, цифры, знаки препинания и другие символы.
3. Фирменный знак — это графическое изображение, которое представляет компанию или бренд. Он часто используется на продуктах, в рекламе и других материалах для идентификации и продвижения бренда.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое типографика?

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

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

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

2. Что такое шрифт?

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

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

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

3. Что такое фирменный знак?

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

б. Фирменный знак — это название компании, набранное определённым шрифтом.
в. Фирменный знак — надпись, которая говорит о том, как пройти в какую-либо компанию.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а); 2-б); 3-а)

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое логотип?
2. Что такое пиктограмма?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Логотип — это уникальное графическое изображение или текст, который используется для идентификации компании или бренда. Логотип часто включает в себя фирменный знак и может также содержать название компании или другие элементы дизайна.
2. Пиктограмма — это графический символ, который передает информацию через простое изображение. Пиктограммы используются для указателей, инфографики, пользовательских интерфейсов и других визуальных коммуникаций, чтобы быстро и понятно передавать сообщения.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1 . Что такое логотип?

а. Логотип — это знак, обычно состоящий из одного графического элемента.
б. Логотип может быть живописной картиной, графической иллюстрацией или любой формой, которая ассоциируется с деятельностью компании.
в. **Логотип (по гречески λόγος — слово, τύπος — отпечаток) — оригинальное графическое начертание названия. Он может быть создан как на основе рукописной надписи, так и наборного шрифта.**

2 . Что такое пиктограмма?

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

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

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-в); 2-б);

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое городская навигация или городская система ориентирования?
2. Что такое антиква?
3. Что такое гротеск?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Городская навигация или городская система ориентирования – это система знаков, карт и других средств, предназначенных для помощи людям в нахождении пути и ориентации в городской среде.
2. Антиква – это стиль шрифта, характеризующийся наличием засечек, который используется в большинстве печатных материалов..
3. Гротеск – это стиль шрифта без засечек, также известный как sans-serif, который широко применяется в современном дизайне и типографике.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Что такое городская навигация или городская система ориентирования?

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

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

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

2. Что такое антиква?

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

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

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

3. Что такое гротеск?

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

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

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-б); 2-а); 3-б)

*ПК-4* – Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к

моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач.

## ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. От чего зависит читаемость надписи на указателях?
2. Какие типы письма (языковые системы) применяются в современных коммуникативных системах?

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Читаемость надписи на указателях зависит от таких факторов, как размер шрифта, контрастность, расстояние между буквами и строками, а также освещение и угол зрения.
2. В современных коммуникативных системах применяются различные типы письма, включая латиницу, кириллицу, арабское письмо, китайские иероглифы и другие.

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. От чего зависит читаемость надписи на указателях?

а. Читаемость надписи больше всего зависит от применяемых для указателей материалов: дерева, камня, металла, различных видов пластика, стекла.
б. Читаемость надписей на указателях зависит от наличия музыкального и звукового сопровождения.
в. **Быстрота и удобство при считывании надписи на расстоянии зависит, в первую очередь, от шрифта, степени контрастности, цвета, освещённости и занимаемой площади.**

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

а. **Сегодня, с точки зрения графики, в мире используются три типа письма: иероглифическое, слоговое и алфавитное.**
б. С точки зрения графики, на практике применяются четыре типа письма: прямое, курсивное, наклонное и жирное.
в. Из существующих языковых систем сейчас наиболее часто применяются кириллическая, латинская, греческая и арабская.

## ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-в); 2-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.02.02 «Мультимедиатехнологии в проектировании спецсред»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Е.А. Кузнецова

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

***Перечень компетенций с указанием уровней их формирования***

| ***Индекс Компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)* | | | ***Наименование оценочного средства*** |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ***Лекции*** | ***Практические Занятия, лабораторный практикум*** | ***Курсовой проект (работа)*** | |
| ПК-1 | Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта | Тема 1-Тема 5 | Тема 1-Тема 6 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Тема 1-Тема 5 | Тема 1-Тема 6 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на | Тема 1-Тема 3 | Тема 1-Тема 3 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | основе анализа современных тенденций мультимедиа и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции | | | | |
| ПК-4 | Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач | Тема 1-Тема 3 | Тема 1-Тема 3 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |

***Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания***

| ***Индекс компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Уровни освоения компетенции*** | | |
|---|---|---|---|---|
| | | ***Пороговый*** | ***Продвинутый*** | ***Превосходный*** |
| ПК-1 | Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений | Базовые умения и способности определять требования к дизайн-проекту средового решения с применением | Основные умения и способности определять требования к дизайн-проекту средового решения с применением | Владеть всеми основными умениями и способностями определять требования к дизайн-проекту |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта | мультимедиа | мультимедиа | средового решения с применением мультимедиа |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Базовые умения и способности в форме визуализация и презентации проведенного анализа информации с использованием программы Adobe After Effects CS6 или Adobe Premiere Pro CS6 | Основные умения и способности в форме визуализация и презентации проведенного анализа информации с использованием программ Adobe After Effects CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Cinema 4d R15 или Autodesk 3ds Max 2014 (V-ray) | Владеть всеми основными умениями и способностями в форме визуализация и презентации проведенного анализа информации с использованием программ Adobe After Effects CS6, Adobe Premiere Pro CS6, Cinema 4d R15 или Autodesk 3ds Max 2014 (V-ray) |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций мультимедиа и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции | Базовые умения и способности применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций мультимедиатехнологий и проектных исследований | Основные умения и способности применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций мультимедиатехнологий и проектных исследований | Владеть всеми основными умениями и способностями применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций мультимедиатехнологий и проектных |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | | исследований |
| ПК-4 | Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач | Базовые умения и способности применять мультимедиатехнологии и информационно-технологические знания, приемы компьютерного мышления при создании дизайн-проектов по проектированию спецсред | Основные умения и способности применять мультимедиатехнологии и информационно-технологические знания, приемы компьютерного мышления при создании дизайн-проектов по проектированию спецсред | Владеть всеми основными умениями и способностями применять мультимедиатехнологии и информационно-технологические знания, приемы компьютерного мышления при создании дизайн-проектов по проектированию спецсред в городской среде используя современные цифровые технологии |

***Шкала оценивания***

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

## Контрольные задания

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

| № п/п | Типовые контрольные задания |
|---|---|
| **I этап формирования компетенций** | |
| 1 | Определение основных современных методов и принципов формирования различных сред при помощи средств мультимедиа. Раскрывается роль, приемы и цели мультимедийных средств проектирования спецсред.<br>Задача: Раскрыть роль, приемы и цели мультимедиатехнологии средового проектирования спецсред. |
| 2 | Сбор аналогов наиболее близких тематически и потенциально интересных для дальнейшего развития работы.<br>Задача: Анализ собранного материала в форме аналитической таблицы |
| 3. | Выбор наиболее интересных, актуальных и перспективных с точки зрения внедрения объектов мультимедиа в спецсреду.<br>Задача: Отбор проектного материала в качестве формально-образных аналогов |
| 4. | Структурирование собранного материала в форме визуализации различных средовых решений.<br>Задача: Анализ собранного аналогового материала с точки зрения наполненности и функционирования мультимедийных объектов спецсред |
| **II этап формирования компетенций** | |
| 5. | Формирование собственной концепции на основе обработанного материала<br>Задача: применить понятие об анализе средовых ситуаций, инструменты и формы мультимедийных решений средовых |

| | |
|---|---|
| | объектов, средства их преобразования и корректировки, их зависимость от конкретной среды. |
| 6. | Графическое представление своего анализа и получившейся концепции<br>Задача: Формирование и графическое представление своего анализа применения мультимедиатехнологий в средовых объектах, визуализация наиболее интересные на взгляд автора моментов. |
| 7. | Представление проведенной работы в форме видео-презентации<br>Задача: Создать видеопрезентацию с использованием подобранных мультимедийных средств для спецсред с учетом особенностей тематики, связанной с мультимедийными средовыми объектами. |

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

## ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные 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?

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Основные принципы визуального дизайна, которые следует учитывать при создании мультимедийного контента, включают: композицию, цветовую схему, типографику, пропорции, контраст, баланс и ритм.

2. Инструменты и технологии, используемые для создания графического мультимедийного контента, могут включать графические редакторы, такие как Adobe Photoshop, Illustrator или Sketch, а также специализированные программы для создания анимаций и интерактивных элементов.

3. Эффективность пользовательского интерфейса в мультимедийном контенте можно определить путем анализа его удобства использования, интуитивности, соответствия целям проекта и ожиданиям целевой аудитории.

## 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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. c; 2. a; 3. a;

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

## ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие виды аудиовизуального контента можно использовать для создания мультимедийных проектов, и как выбрать подходящий для конкретной задачи?
2. Каким образом можно сделать мультимедийный контент интерактивным и привлекательным для аудитории?

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. 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.
2. 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. Что такое "user experience" в мультимедийном контенте?

**a) Взаимодействие пользователя с контентом и его восприятие**

b) Процесс создания графического дизайна

c) Разработка программного обеспечения

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

a) Звуковая дорожка

**b) Аудиоинженеринг**

c) Монтаж звука

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a; 2. b;

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

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?

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.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой из этих форматов относится к аудиоформатам?

**a) MP3**

b) AVI

c) MOV

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

**a) Разработка интерфейса**

b) Моделирование

c) Анимация

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a; 2. a;

*ПК-4* – Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие принципы доступности и инклюзивного дизайна следует применять при создании мультимедийного контента?
2. Какие факторы следует учитывать при выборе формата и разрешения для мультимедийного контента в зависимости от его цели и целевой аудитории?
3. 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. 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.
2. 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.
3. 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.

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. 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

2. Как называется процесс создания виртуальной реальности?

**a) VR-разработка**

b) Анимация

c) Звуковая редакция

3. Какой из этих форматов относится к изображениям?

**a) JPEG**

b) WAV

c) MP3

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a; 2. a; 3. a

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

# ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.03.01 «Основы теории дизайна»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Н.К.Кудряшев

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

| ***Индекс Компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Этапы формирования компетенции*** | | | ***Наименование оценочного средства*** |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ***Лекции*** | ***Практические занятия, лабораторный практикум*** | ***Курсовой проект (работа)*** | |
| ПК-1 | Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта | Тема 1 – Тема 6 | Тема 1 – Тема 8 | Не предусмотрены | Защита практической работы, выполнение проекта |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции | Тема 1 – Тема 6 | Тема 1 – Тема 8 | Не предусмотрены | Защита практической работы, выполнение проекта |

***Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания***

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

Шкала оценивания

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

## Контрольные вопросы и задания

### РАЗДЕЛ 1. ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН-ИССЛЕДОВАНИЯ

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

### РАЗДЕЛ 2. ИССЛЕДОВАНИЕ ИСХОДНОЙ СИТУАЦИИ

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

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

**РАЗДЕЛ 3. ИССЛЕДОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ**

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

**РАЗДЕЛ 4. СВЕДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЙ**

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

## КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И ТЕСТЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ОСНОВЫ ТЕОРИИ ДИЗАЙНА»

Список тем для доклада на семинаре:

1. Дизайн в системе проектной деятельности.
2. Истоки проектной культуры.
3. Первые школы дизайна.
4. Европейский авангард 1-й пол. XXв. и дизайн.

5. Европейский подход к дизайну.
6. Американский подход к дизайну.
7. Японский подход к дизайну.
8. Дизайн в СССР.
9. Постмодернизм в дизайне.
10. Дизайн в современной России.
11. Социальные аспекты дизайна.
12. Футуродизайн.

**Тесты по дисциплине:**

1. Зарождение дизайна как проектной дисциплины относится к……
- XVI веку;
- *XIX веку;*
- XX веку.

2. Значительный вклад в формирование современного дизайна внесли…
- *ВХУТЕМАС;*
- Парижская Академия изящных искусств;
- *Баухаус.*

3. Первой специализированной дизайнерской организацией в СССР стала…
- Студия Азрикана;
- ВНИИТЭ;
- *АХБ.*

4. Тезис «Красивое лучше продается» сформулирован….
- Ле Корбюзье;
- *Раймондом Лоуи;*
- Юрием Долматовским.

5. Стиль «Стримлайн» возник в межвоенный период в….
- *США;*
- Франции;
- Германии.

6. Первая кафедра средового дизайна в СССР основана в 1988 году в….
- МГХПУ им. Строганова;
- Свердловском архитектурном институте;
- *Московском архитектурном институте.*

7. Основателем группы «Мемфис» стал….
- Джорджетто Джуджаро;
- Томас Мальдонадо;
- *Этторе Соттсасс.*

8. Современный дизайн отличается особым вниманием к….
*- Проектированию изделий для особых социальных групп пользователей;*
- Проектированию товаров категории «люкс»;
*- Экодизайну.*

9. Основной задачей футуродизайна является:
*- Подготовка сознания потребителей к появлению объектов с новыми функциями;*
- Проектирование объектов для пользования в ближайшем будущем;
- Повышение потребительского спроса.

*(красным выделены правильные ответы)*

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

Каково место дизайна в системе проектной деятельности?

2. Какова роль дизайна в формировании среды обитания и жизнедеятельности человека?
3. Опишите кратко эволюцию проектной культуры
4. Когда возник дизайн как специфический род проектной культуры?
5. Где и когда возникли первые школы дизайна?
6. Какую роль в становлении дизайна сыграл художественный и архитектурный авангард первой половины XX века?
7. Назовите особенности европейского подхода к дизайну
8. Назовите особенности американского подхода к дизайну.
9. Назовите особенности японского подхода к дизайну
10. Как развивался дизайн в СССР?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Дизайн – ряд пластических искусств, нацеленных на гармонизацию среды обитания и жизнедеятельности человека.
2. Дизайн архитектурный формирует пространственные характеристики среды; дизайн средовой, графический, мультимедийный формируют наполнение этих пространств.
3. Первые известные нам графические модели архитектурных объектов относятся к ранним человеческим цивилизациям. По мере совершенствования производственных технологий менялись и средства проектирования – от простых графических на примитивных носителях до цифровых.
4. Предметный дизайн возникает как следствие промышленной революции в середине XIX века.
5. Первые школы дизайна возникли в странах, экономика и социальный уклад которых были почти полностью уничтожены Первой Мировой войной, отличавшихся схожим революционными ситуациями – в Германии и Советской России.
6. Основы новой архитектуры и дизайна закладывались авангардными архитекторами первой половины XX века: Ле Корбюзье, А.Аалто, В.Гропиусом, тесно связанными с художественным авангардом этого времени – кубизмом, пуризмом, футуризмом.
7. Европейская школа дизайна помимо внимания к художественному качеству продукта отличалась стремлением к повышению потребительских свойств проектируемого изделия, рационализмом.
8. В отличие от европейского дизайна американский ставил во главу угла не столько повышение потребительских свойств продукта, сколько улучшение его продаваемости путем создания привлекательных визуальных характеристик.
9. Японская материальная культура в силу специфики географического положения Японии всегда отличалась минимализмом и рационализмом, позволявшими экономить ресурсы.

10. Реальное воплощение новых концепций связано с индустриализацией страны, а в середине 1940-х гг. возникают первые дизайнерские организации; в начале 1960-х гг. в стране создан первый научно-теоретический институт дизайна – ВНИИТЭ.

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Зарождение дизайна как проектной дисциплины относится к

- XVI веку
- XIX веку
- XX веку

2. Значительный вклад в формирование современного дизайна внесли

- ВХУТЕМАС
- Парижская Академия изящных искусств
- Баухаус

3. Первой специализированной дизайнерской организацией в СССР стала

- Студия Азрикана
- ВНИИТЭ
- АХБ

4. Тезис «Красивое лучше продается» сформулирован

- Ле Корбюзье
- Раймондом Лоуи
- Юрием Долматовским

5. Стиль «Стримлайн» возник в межвоенный период в

- США
- Франции
- Германии

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Кризис функционализма, отсутствие обратной связи с потребителем приводят в конце 1960-х гг. к появлению новых течений в архитектуре и дизайне, отказу от табу на заимствование стилистики исторического прошлого, поиску новых средств выразительности.
2. Хай-тек – это направление в архитектуре и дизайне, основанное на использовании выразительных средств инженерного, машинного дизайна.
3. Деконструктивизм – это стилевое направление, соединяющее формальные поиски авангарда 20-х годов XX века с отказом от традиционной тектоники и полной свободой формообразования, что

стало возможным с появлением новых материалов и конструкций, а также цифровых методов инженерного расчета.

4. Кич – это стилевое направление, инитуитивно или осознанно использующее в формообразовании штампы традиционной или массовой культуры.
5. Современный российский дизайн отличается концептуальным характером, однако существуют и примеры удачной связи дизайнерских студий с производством
6. Современный дизайн отличает повышенное внимание к потребностям конкретных групп населения – например, к потребностям людей с ограниченной подвижностью, людей пожилого возраста и т.п.
7. Дизайн активно участвует в решении глобальных проблем, стоящих перед человечеством: требованиям энергосбережения, снижения выбросов CO2 и т.д.
8. Арт-дизайн – это разновидность предметного дизайна, нацеленная на создание изделий с повышенными эстетическими качествами, фактически, произведений искусства, сохраняющих при этом функциональность.
9. Футуродизайн – это направление дизайна, нацеленное на поиск новых потребительских свойств объектов, недоступных при современном развитии технологий.
10. Ретрофутуризм – это направления изобразительного искусства и дизайна, ностальгически обыгрывающие стилистику формообразования конца XIX или первой половины XX вв.

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

a) - МГХПУ им. Строганова

b) - Свердловском архитектурном институте

c) - Московском архитектурном институте

2. Основателем группы «Мемфис» стал

a) - Джорджетто Джуджаро

b) - Томас Мальдонадо

c) - Этторе Соттсасс

3. Современный дизайн отличается особым вниманием к

a) - Проектированию изделий для особых социальных групп пользователей

b) - Проектированию товаров категории «люкс»

c) - Экодизайну

4. Основной задачей футуродизайна является:

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

b) - Проектирование объектов для пользования в ближайшем будущем

c) - Повышение потребительского спроса

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

a) модернизация

b) мода

c) реконструкция

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

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

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ**
по дисциплине

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

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:
К. п.н., доцент кафедры «Средовой дизайн» Спектор Г.З.

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

***Перечень компетенций с указанием уровней их формирования***

| ***Индекс Компетенции*** | ***Содержание Компетенции*** | ***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)* | | | ***Наименование оценочного средства*** |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ***Лекции*** | ***Практические Занятия, лабораторный практикум*** | ***Курсовой проект (работа)*** | |
| ПК-1 | Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта | Тема 1-Тема 2 | Тема 1-Тема 6 | Не предусмотрены | Просмотр, обсуждение, экзамен |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции. | Тема 1-Тема 2 | Тема 1-Тема 6 | Не предусмотрены | Просмотр, обсуждение, экзамен |

***Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания***

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

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

***Шкала оценивания***

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

## КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

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

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект»
2. Назовите ключевых европейских кураторов второй 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 презентаций**

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

**Разработка и представление концепции кураторского проекта.**

Состав презентации проекта:

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект».

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

2. Назовите ключевых европейских кураторов второй половины XX в.

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

3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.

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

4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?

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

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

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

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

*ПК-3* – Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Кураторские проекты, такие как "Когда отношения становятся формой" Харальда Зеемана и "Magiciens de la Terre" Жана-Юбера Мартена, получили мировое признание за их инновационные подходы и глобальный охват.
2. Нетворкинг в кураторской практике — это процесс установления и поддержания профессиональных связей и отношений, которые могут способствовать обмену знаниями, ресурсами и возможностями в сфере искусства.
3. Нетворкинг можно применять в кураторской деятельности через участие в международных выставках, конференциях, сотрудничество с другими

кураторами и организациями, а также через использование социальных сетей и профессиональных платформ для обмена идеями и ресурсами.

4. Проекты, такие как Берлинская биеннале и Манчестерский международный фестиваль, активно используют нетворкинг для привлечения участников и ресурсов со всего мира, создавая междисциплинарные и интернациональные платформы для искусства.
5. Типы кураторской деятельности включают выставочные проекты, музейные экспозиции, образовательные программы, исследовательские инициативы, а также междисциплинарные проекты, объединяющие различные формы искусства и научных исследований.

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.

a) "Когда отношения становятся формой" Харальда Зеемана и "Magiciens de la Terre" Жана-Юбера Мартена
b) Венецианская биеннале и Московская биеннале
c) Документа (Кассель) и Манчестерский международный фестиваль

2. Что такое нетворкинг в кураторской практике?

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

3. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?

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

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

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

5. Перечислите типы кураторской деятельности.

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

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

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 «Компьютерная иллюстрация и геймдизайн»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

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

***Перечень компетенций с указанием уровней их формирования***

| ***Индекс Компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)* | | | ***Наименование оценочного средства*** |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ***Лекции*** | ***Практические Занятия, лабораторный практикум*** | ***Курсовой проект (работа)*** | |
| ПК-1 | Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта | Тема 1-Тема 2 | Тема 1-Тема 12 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Тема 1-Тема 2 | Тема 1-Тема 12 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |
| ПК-3 | Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем | Тема 1-Тема 2 | Тема 1-Тема 12 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач | | | | |

***Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания***

| ***Индекс компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Уровни освоения компетенции*** | | |
|---|---|---|---|---|
| | | ***Пороговый*** | ***Продвинутый*** | ***Превосходный*** |
| ПК-1 | Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта | Базовые умения и способности воплощать проектные идеи в эскизах с помощью информационных технологий | Основные умения и способности воплощать проектные идеи в эскизах с помощью информационных технологий | Владеть всеми основными умениями и способностями воплощать проектные идеи в эскизах с помощью информационных технологий |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Базовые умения и способности в форме визуализации иллюстрации и геймдизайна с помощью компьютерных технологий | Основные умения и способности в форме визуализации иллюстрации и геймдизайна с помощью компьютерных технологий | Владеть всеми основными умениями и способностями в форме визуализации иллюстрации и геймдизайна с помощью компьютерных технологий |
| ПК-3 | Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, | Базовые умения и способности моделировать процессы, | Основные умения и способности моделировать | Владеть всеми основными умениями и способностями |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач | объекты и системы, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач в области мультимедийной среды | процессы, объекты и системы, используя современные проектные технологии в области мультимедийной среды | моделировать процессы, объекты и системы, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач в области мультимедийной среды |

***Шкала оценивания***

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

## Контрольные задания

### Раздел 1. Вводная лекция

Тема 1. Вводная лекция. Язык условностей. Разновидности игр (PC, браузерерные, консоль).

Тема 2. Мобильные игры.

Тема 3. Разбор масс в дизайне (персонаж, техника, архитектура).

Задание: графическое упражнение.

Тема 4. Дизайн силуэта.

Задание: графическое упражнение.

Тема 5. Дизайн внешнего вида.

Тема 6. Цветовые пропорции в гейм дизайне.

Задание: графическое упражнение.

Тема 7. Дизайн уровней (зданий, интерьеров, юнитов).

Тема 8. Среда игрового пространства

Тема 9. Игровой сеттинг (среда).

Итоговая работа в соответствующем сеттинге.

### Раздел 2.  RPG, MMO (полноразмерный формат игр

Тема 10. Текстурирование (материальность).

Задание: графическое упражнение.

Тема 11. Дизайн интерьера/экстерьера.

Тема 12.  Дизайн UI/GUI.

Тема 13. Дизайн уровней/персонажей/зданий.

Задание: графическое упражнение.

Тема 14. Среда игрового пространства.

Тема 15. Игровой сеттинг (среда).

Итоговая работа в соответствующем сеттинге.

## Контрольные вопросы

1.Что такое цифровое искусство?

2. Каким бывает цифровое искусство? Перечислите основные жанры.

3. Где нужны иллюстрации: сферы применения?

4. Основные техники и жанры иллюстраций

5. В коммерческой иллюстрации чаще всего используют такие жанры:
А) персонажи;
Б) предметы;
В) концептуальные иллюстрации;
Г) элементы графического и веб-дизайна;
Д) шрифты, леттеринг, каллиграфия;
Е) паттерны;

6. Какие новые инструменты цифрового искусства вам знакомы?

7.Какие типы геймдизайна вам знакомы?

8. Из каких двух элементов состоит дизайн интерфейсов (UI) ?

9. Что является ядром или базовой динамикой игры? Приведите примеры на примеры любой игры.

10. Что относится к базовым динамикам в играх?
А) захват территории;
Б) разрушение;
В) выживание;
Г) пространственное мышление;
Д) скорость;

11. Объясните на примере, что такое механика и динамика игры.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

**1.**Что такое 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?

## 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.

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**

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b, 2-b, 3-c,

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как гейм-дизайн влияет на восприятие и поведение игрока
2. Какие современные тенденции и технологии используются в гейм-дизайне?
3. Какие инструменты и технологии используются для разработки игр?
4. Каковы основные принципы разработки интерфейсов в гейм-дизайне?
5. Какие методы и технологии используются для создания трехмерных моделей в играх?
6. Как можно оптимизировать производительность игр на различных платформах?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **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.

2. **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.

3. **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).

4. **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.

5. **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.

6. **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.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое баланс в игровом процессе?
   a) Соотношение громкости звуков в игре
   **b) Равновесие между различными элементами игры**
   c) Количество кадров в секунду

2. Какой из жанров игр характеризуется исследованиями открытого мира и выполнением различных заданий?
   **a) RPG (ролевая игра)** b) Платформер c) Головоломка
3. Что такое тестирование игры?
   a) Создание концепции игры
   **b) Проверка игры на наличие ошибок и улучшение игрового опыта**
   c) Разработка графики для игры
4. Какой из методов используется для создания искусственного интеллекта в играх?
   a) Программирование на JavaScript
   **b) Использование алгоритмов машинного обучения**
   c) Рисование спрайтов

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b, 2-a, 3-b, 4-b,

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **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.

2. **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.

3. **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).

4. **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.

5. **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.

6. **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. Какая технология позволяет создавать полностью виртуальные миры в играх?
   **a) VR (виртуальная реальность)**
   b) AR (дополненная реальность)
   c) MR (смешанная реальность)
2. Что из перечисленного помогает улучшить производительность игры на мобильных устройствах?
   **a) Оптимизация графики и кода**
   b) Увеличение громкости звука
   c) Изменение интерфейса игры
3. 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-a, 2-a, 3-a

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

# ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ. 04.02 «Проектная графика и скетчинг»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст.преп. кафедры «Средовой дизайн»

Ю.М. Хасанова

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 анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта | Тема 1-Тема 4 | Тема 1-Тема 10 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Тема 1-Тема 4 | Тема 1-Тема 10 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |
| ПК-4 | Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, | Тема 1-Тема 4 | Тема 1-Тема 10 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач | | | | |

***Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания***

| ***Индекс компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Уровни освоения компетенции*** | | |
|---|---|---|---|---|
| | | ***Пороговый*** | ***Продвинутый*** | ***Превосходный*** |
| ПК-1 | Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта | Базовые умения и способности воплощать проектные идеи в эскизах и набросках | Основные умения и способности воплощать проектные идеи в эскизах и набросках | Владеть всеми основными умениями и способностями воплощать проектные идеи в эскизах и набросках |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Базовые умения и способности в форме визуализации развиваемой проектной идеи виды проектных изображений, техники и материалы проектной графики | Основные умения и способности в форме визуализации развиваемой проектной идеи виды проектных изображений, техники и материалы проектной графики | Владеть всеми основными умениями и способностями в форме визуализации развиваемой проектной идеи виды проектных изображений, техники и материалы проектной графики |
| ПК-4 | Способен применять комплекс | Базовые умения и | Основные умения и | Владеть всеми |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач | способности применять информационно-технологические приемы идентификации и коммуникации проектной графики, используя современные цифровые технологии | способности применять информационно-технологические приемы идентификации и коммуникации проектной графики, используя современные цифровые технологии | основными умениями и способностями применять информационно-технологические приемы идентификации и коммуникации проектной графики, используя современные цифровые технологии |

***Шкала оценивания***

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

## Контрольные задания

### Раздел 2. Содержательно-операционный, практический этап.

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

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

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

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

Задание 5. Зарисовки антуража и стаффажа.

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

Задание 7: Выявления текстуры в зарисовках малых архитектурных форм.

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

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

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

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

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

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

## Контрольные тесты

1. Что из перечисленного НЕ является элементом проектной графики?

А) клаузура;

Б) набросок интерьера с натуры;

В) развертки стен;

Г) план этажа с оборудованием.

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

А) рапидограф, пастель, тонированная бумага;

Б) точка, линия, пятно, штрих;

В) заливка, отмывка, тонирование;

Г) линейная перспектива, аксонометрия, технический рисунок.

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

А) профессиональной коммуникации архитектора и дизайнера;

Б) творческого самовыражения, самореализации архитектора, дизайнера;

В) творческих поисков станковых художников;

Г) изучения объектов окружающей действительности.

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

А) форэскиз;

Б) рабочий эскиз;

В) набросок с натуры;

Г) эскиз к станковому произведению изобразительного искусства.

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

А) авторский графический почерк (язык);

Б) сложная (уникальная) техника графики;

В) точная цветофактурная передача проектируемых объектов;

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

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

А) технический рисунок;

Б) чертеж;

В) перспективный рисунок с натуры;

Г) набросок.

7. Объем изображаемых объектов в проектной графике передается

А) цветом;

Б) конструкцией;

В) светотенью;

Г) фактурой.

8. Передать материальность предметов в проектной графике — это значит

А) передать свойства поверхностей изображаемых объектов;

Б) передать конструкцию изображаемых объектов;

В) передать форму изображаемых объектов;

Г) передать пропорции изображаемых объектов.

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

А) схемами;

Б) стаффажами;

В) антуражем;

Г) набросками.

10. Трехмерная графика имеет свойства применяться при разработке…?

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

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

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

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

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

## ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные материалы и инструменты используются при скетчинге?
2. Какой метод перспективы чаще всего применяется при создании скетчей?
3. Какие преимущества имеет использование скетчинга в дизайне?
4. Какие основные принципы композиции следует учитывать при создании скетчей?

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

2. При создании скетчей чаще всего применяется линейная перспектива. Линейная перспектива - это метод создания иллюзии глубины на плоскости через

использование сходящихся линий, исходящих из одной или нескольких точек схода (горизонта).

3. Идеи и концепции быстрее воплощаются в жизнь, тем самым сокращается временя на проектирование

4. Фокус (центр композиции), ритм и движение, пропорции и масштаб, цвет.

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что из перечисленного НЕ является элементом проектной графики?

А) клаузура;

**Б) набросок интерьера с натуры;**

В) развертки стен;

Г) план этажа с оборудованием.

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

А) рапидограф, пастель, тонированная бумага;

**Б) точка, линия, пятно, штрих;**

**В) заливка, отмывка, тонирование;**

Г) линейная перспектива, аксонометрия, технический рисунок.

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

**А) профессиональной коммуникации архитектора и дизайнера;**

Б) творческого самовыражения, самореализации архитектора, дизайнера;

В) творческих поисков станковых художников;

Г) изучения объектов окружающей действительности.

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

**А) форэскиз;**

Б) рабочий эскиз;

В) набросок с натуры;

Г) эскиз к станковому произведению изобразительного искусства.

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каким образом скетчинг может помочь в процессе исследования и разработки новых идей?
2. Как влияет уровень мастерства в скетчинге на качество дизайнерского процесса?
3. Как можно использовать скетчинг для визуализации концепций и прототипов продуктов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В целом, скетчинг является мощным инструментом для исследования, разработки и воплощения новых идей, помогая визуализировать концепции, стимулировать творческое мышление и обмен идеями в процессе работы над проектами.
2. Уровень мастерства в скетчинге играет важную роль в качестве дизайнерского процесса, влияя на его эффективность, качество коммуникации и способность принимать обоснованные решения на основе визуальных данных. Поэтому развитие навыков скетчинга может значительно улучшить процесс разработки дизайн-проектов.
3. В целом, скетчинг позволяет быстро и эффективно визуализировать идеи, создавать прототипы и тестировать концепции продуктов, помогая команде разработки лучше понимать задачу и воплощать инновационные решения на практике.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

А) авторский графический почерк (язык);

Б) сложная (уникальная) техника графики;

В) точная цветофактурная передача проектируемых объектов;

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

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

А) технический рисунок;

Б) чертеж;

В) перспективный рисунок с натуры;

**Г) набросок.**

3. Объем изображаемых объектов в проектной графике передается

А) цветом;

Б) конструкцией;

**В) светотенью;**

Г) фактурой.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-Г) 2-Г) 3-В)

ПК-4 – Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач.

## ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Определение цели: Прежде всего, определите цель вашего скетча. Что именно вы хотите показать или передать через этот скетч? Это может быть идея, концепция, детальный элемент дизайна и т.д.
   - Создание концепции: Начните с грубого наброска основной идеи или концепции. Не беспокойтесь о деталях на этом этапе, просто зафиксируйте основные элементы.
   - Итерации и уточнения: После создания первого наброска, приступите к итерациям и уточнениям. Прорабатывайте детали, исправляйте ошибки, улучшайте композицию.
2. Скетчинг является мощным инструментом для улучшения коммуникации между дизайнерами и заказчиками, помогая создать более продуктивное и совместное рабочее окружение, где идеи могут быть легче обсуждены, поняты и воплощены в жизнь.
3. Регулярная практика скетчинга не только помогает улучшить ваши навыки рисования, но и способствует развитию творческого мышления, что важно для любого художника, дизайнера или креативного профессионала.

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Передать материальность предметов в проектной графике — это значит

**А) передать свойства поверхностей изображаемых объектов;**

Б) передать конструкцию изображаемых объектов;

В) передать форму изображаемых объектов;

Г) передать пропорции изображаемых объектов.

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

А) схемами;

**Б) стаффажами;**

В) антуражем;

Г) набросками.

3. Трехмерная графика имеет свойства применяться при разработке…?

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

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

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-А) 2-Б) 3-В)

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

# ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1. В.ДВ. 05.01 «Интерфейс»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

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

***Перечень компетенций с указанием уровней их формирования***

| ***Индекс Компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)* | | | ***Наименование оценочного средства*** |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ***Лекции*** | ***Практические Занятия, лабораторный практикум*** | ***Курсовой проект (работа)*** | |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Тема 1-Тема 7 | Тема 1-Тема 7 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание– выполнить клаузуру |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции | Тема 1-Тема 7 | Тема 1-Тема 7 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание- выполнить клаузуру |

***Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания***

| ***Индекс компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Уровни освоения компетенции*** | | |
|---|---|---|---|---|
| | | ***Пороговый*** | ***Продвинутый*** | ***Превосходный*** |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Базовые умения и способности обрабатывать информацию в виде визуального отчета включающего в себя инфографику, визуализацию данных и интерфейс | Основные умения и способности обрабатывать информацию в виде визуального отчета включающего в себя инфографику, визуализацию данных и интерфейс | Владеть всеми основными умениями и способностями обрабатывать информацию в виде визуального отчета включающего в себя инфографику, визуализацию данных и интерфейс |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции | Базовые умения и способности применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов интерфейса на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований | Основные умения и способности применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов интерфейса на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований | Владеть всеми основными умениями и способностями применять методы применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов интерфейса на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований |

***Шкала оценивания***

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

## Контрольные тесты

1. Что такое адаптивная верстка?

   а) способ создания веб-страниц по шаблону

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

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

2. Какая программа используется для работы с интерфейсами?

   а) Figma

   б) After Effects

   в) Adobe Photoshop

3. Расшифруйте термин «Usability»:

   а) показатель того, насколько легко и удобно пользователю взаимодействовать с интерфейсом

   б) адаптация веб-страниц под пользовательские сценарии

   в) характеристика размеров элементов интерфейса

4. Какой термин характеризует путь пользователя в продукте:

   а) Job stories

   б) Userflow

   в) оба варианта верны

5. Что такое «Jobs to be done»:

   а) качественный метод исследовании

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

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

6. Метод персон это:

   а) метод исследования интерфейсов с помощью опросов аудитории

   б) инструмент, который позволяет исследовать целевую аудиторию,

сегментировать ее и составить обобщенные портреты клиента

в) аналитический обзор целевой аудитории

7. Сколько процентов информации в сети занимает текст?

а) 90%

б) 50%

в) 70%

8. Оптимальный интерлиньяж для мобильной и веб- типографики:

а)100%

б)120%

в)90%

9. Кто автор термина «User experience design»?

а) Д. Норман

б) Д.Раскин

в) А.Купер

10. Wireframe это:

а) пользовательский интерфейс

б) прототип рабочего интерфейса на базе нарисованных макетов в короткие временные сроки.

в) реализованный дизайн интерфейса

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

## Контрольные задания

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

**Тематика клаузур:**

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

**Требования к выполнению клаузур:**

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

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

## ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Охарактеризовать понятие «дизайн интерфейсов».

2. Задачи проектирования дизайна интерфейсов.

3. Особенности профессиональной деятельности в дизайне интерфейсов.

4. Предпосылки возникновения дизайна интерфейсов.

5. Взаимосвязь дизайна интерфейсов с наукой и техникой.

6. Значение компьютерных технологий.

7.Проектная культура и её компоненты.

8.Объекты и особенности проектирования интерфейсов.

9. Направления, виды, формы организации и процесс дизайнерской деятельности.

10. Влияние функциональных требований на дизайн интерфейсов.

## ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

2.Основные задачи включают:

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

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

4.Возникновение дизайна интерфейсов связано с развитием компьютерных технологий и программного обеспечения. С ростом числа пользователей

компьютеров и мобильных устройств появилась необходимость в создании удобных и понятных интерфейсов для взаимодействия с этими системами.

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

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

7.Проектная культура включает в себя:

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

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

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

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

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое пользовательский интерфейс (UI)?

- A) Программное обеспечение для управления базами данных

**- B) Взаимодействие между пользователем и системой**

- C) Язык программирования для создания веб-сайтов

- D) Сеть компьютеров

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

- A) Простота

- B) Последовательность

**- C) Сложность**

- D) Обратная связь

3. Что такое wireframe в контексте UI-дизайна?

- A) Полностью разработанная веб-страница

**- B) Грубо набросанная схема расположения элементов на странице**

- C) Код для создания пользовательского интерфейса

- D) Цветовая палитра для веб-сайта

4. Какой метод используется для оценки удобства использования интерфейса?

- A) Юнит-тестирование

- B) А/Б тестирование

- C) Анализ задач

**- D) Юзабилити-тестирование**

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

- A) Количество цветов, используемых на странице

- B) Количество пунктов в меню навигации

**- C) Количество элементов, которые пользователь может удерживать в кратковременной памяти**

- D) Количество пользователей, необходимых для юзабилити-тестирования

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

- A) Бумажное прототипирование

- B) HTML/CSS прототипирование

**- C) SQL запросы**

- D) Интерактивные макеты в специализированных инструментах (например, Figma, Sketch)

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

- A) Заголовок страницы

**- B) Кнопка отправки формы**

- C) Изображение без ссылки

- D) Обычный текст

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

**- A) Дизайн, который адаптируется к различным размерам экранов и устройствам**

- B) Дизайн, который использует только черно-белую цветовую палитру

- C) Дизайн, который требует минимального времени загрузки

- D) Дизайн, который содержит только текстовый контент

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

- A) Рефакторинг

- B) Рендеринг

**- C) Респонсивность**

- D) Кэширование

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

**- A) Принцип удобства использования**

- B) Принцип доступности

- C) Принцип последовательности

- D) Принцип минимализма

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-A) 2-C) 3-B) 4-D) 5-C) 6-C) 7-B) 8-A) 9-C)10-A)

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

## ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое пользовательский интерфейс?
2. Какие основные типы пользовательских интерфейсов существуют?
3. Что такое принцип "Прямого манипулирования" в дизайне интерфейсов?

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

## ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое адаптивная верстка?

   а) способ создания веб-страниц по шаблону

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

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

2. Какая программа используется для работы с интерфейсами?

   а) Figma

   б) After Effects

   в) Adobe Photoshop

3. Расшифруйте термин «Usability»:

   а) показатель того, насколько легко и удобно пользователю

взаимодействовать с интерфейсом

б) адаптация веб-страниц под пользовательские сценарии

в) характеристика размеров элементов интерфейса

4. Какой термин характеризует путь пользователя в продукте:

а) Job stories

б) Userflow

в) оба варианта верны

5. Что такое «Jobs to be done»:

а) качественный метод исследовании

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

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

6. Метод персон это:

а) метод исследования интерфейсов с помощью опросов аудитории

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

в) аналитический обзор целевой аудитории

7. Сколько процентов информации в сети занимает текст?

а) 90%

б) 50%

в) 70%

8. Оптимальный интерлиньяж для мобильной и веб- типографики:

а)100%

б)120%

в)90%

**9.** Кто автор термина «User experience design»?

а) Д. Норман

б) Д.Раскин

в) А.Купер

**10.** Wireframe это:

а) пользовательский интерфейс

б) прототип рабочего интерфейса на базе нарисованных макетов в короткие временные сроки.

в) реализованный дизайн интерфейса

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

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

# ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1. В.ДВ. 05.02 «Технологии материалов в дизайне»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
В.И.Ампилов

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

***Перечень компетенций с указанием уровней их формирования***

| ***Индекс Компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)* | | | ***Наименование оценочного средства*** |
|---|---|---|---|---|---|
| | | ***Лекции*** | ***Практические Занятия, лабораторный практикум*** | ***Курсовой проект (работа)*** | |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Тема 1-Тема 7 | Тема 1-Тема 7 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание– выполнить клаузуру |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции | Тема 1-Тема 7 | Тема 1-Тема 7 | Не предусмотрены | Индивидуальное задание- выполнить клаузуру |

***Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания***

| ***Индекс компетенции*** | ***Содержание компетенции*** | ***Уровни освоения компетенции*** | | |
|---|---|---|---|---|
| | | ***Пороговый*** | ***Продвинутый*** | ***Превосходный*** |
| ПК-2 | Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий | Базовые умения и способности к моделированию материалов, их визуализации и презентации, используя современные проектные технологии | Основные умения и способности к моделированию материалов, их визуализации и презентации, используя современные проектные технологии | Владеть всеми основными умениями и способностями к моделированию материалов, их визуализации и презентации, используя современные проектные технологии |
| ПК-3 | Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции | Базовые умения и способности применять методы научных исследований материалов при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований | Основные умения и способности применять методы научных исследований материалов при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований | Владеть всеми основными умениями и способностями применять методы научных исследований материалов при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований |

***Шкала оценивания***

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

## Контрольные вопросы

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

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

## Контрольные задания

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

**Тематика клаузур:**

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

**Требования к выполнению клаузур:**

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется способность материала передавать через себя тепловой поток, возникающий при разности температур на наружной и внутренней поверхностях сооружения?
2. Как называется слоистый материал, состоящий из нескольких слоёв древесного шпона?

3. Как называется характеристика лицевой поверхности материалов, отличающихся шероховатостью или блеском?
4. На какие две группы делятся металлы, используемые для производства стройматериалов?
5. Как называются характеристики, проявляющиеся в процессе эксплуатации материалов, применяемых в средовом дизайне?

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

a) Древесина
**b) Металл**
c) Пластмасса

2. Состав современных композиционных материалов:

**a) Армирующее волокно или ткань и связующее**
b) Пластик и стекло
c) Металлокерамика и керамогранит

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

**a) Каркасная структура**
b) Бетонные столбы
c) Несущие стены

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

a) Структура
**b) Свойства**
c) Прочность

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

a) Теплостойкость
**b) Теплопроводность**
c) Теплоизоляция

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

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

## ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.. Что означает аббревиатура ДСП?
2. Что является основным сырьевым компонентом для изготовления керамических изделий и стройматериалов?
3. Какие материалы являются наиболее экологически чистыми и устойчивыми к воздействию окружающей среды?
4. Какие процессы происходят при обработке металлов для улучшения их механических свойств?
5. Какие основные классификации материалов существуют по структуре?

## ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Аббревиатура ДСП расшифровывается как дерево-стружечная плита. ДСП - это плитный материал, который производится путем прессования древесных стружек или опилок с применением связующего вещества под действием высокого давления и температуры.
2. Основным сырьевым компонентом для изготовления керамических изделий и стройматериалов является глина.
3. Существует несколько материалов, которые можно считать наиболее экологически чистыми и устойчивыми к воздействию окружающей среды. Некоторые из них включают: древесина, стекло, натуральные камни. Эти материалы обладают хорошей экологической устойчивостью и могут быть использованы в различных отраслях для создания более экологически чистых продуктов и конструкций.
4. Для улучшения механических свойств металлов применяются процессы как отжиг, нормализация, упрочнение, цементация, закалка и отпуск. Они направлены на изменение структуры металла для повышения его прочности, твердости, пластичности и износостойкости.

5. Материалы могут быть классифицированы по структуре на металлические, полимерные, керамические, композитные и поликристаллические.

## ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

a) Облицовка
b) Дренаж
**c) Гидроизоляция**

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

a) Твёрдость
**b) Прочность**
c) Пластичность

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

**a) Фактура**
b) Рельеф
c) Рисунок

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

a) Протирка
b) Шлифовка
**c) Полировка**

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

a) Песок
b) Цемент
**c) Глина**

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