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 00:34:27
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

для проведения промежуточной аттестации
по учебной (музейной) практике

Направление подготовки:	**54.04.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	**«Дизайн мультимедиа»**
Квалификация (степень) выпускника:	магистр

Москва, 2024 г

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Г.З. Спектор

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

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции	Содержание компетенции	Оценочные средства
Этап проведения практики *(согласно программе практики)*	ОПК-1	способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	Индивидуальное задание, просмотр
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ОПК-2	способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этапы формирования компетенции	Индекс компетенции	Уровни освоения компетенции	Шкала оценивания (например, в баллах)
Подготови-тельный этап *(согласно*	ОПК-1	***Пороговый*** Базовые умения и навыки применения особенностей межкультурного взаимодействия при разработке проектов в области культуры, искусства и дизайна.	*20-30*

программе практики);		***Продвинутый*** Основные умения и навыки применения особенностей межкультурного взаимодействия при разработке проектов в области культуры, искусства и дизайна.	*31-45*
		Превосходный Все основные умения и навыки применения особенностей межкультурного взаимодействия при разработке проектов в области культуры, искусства и дизайна, а также самостоятельного планирования выполнения индивидуального задания на практику.	*46-60*
Этап проведения практики *(согласно программе практики);*	ОПК-2	***Пороговый*** Базовые умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями	*61-66*
		Продвинутый Основные умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями	*67-84*
		Превосходный Все основные умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями.	*85-100*
			max 100

Описание шкалы оценивания

Согласно «Положению о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» при оценке результатов деятельности студентов в рамках учебной практики используется рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. Максимальное количество баллов – 100 баллов. Производится перерасчет рейтинговой оценки в традиционную четырех балльную оценку, проставляемую в экзаменационную ведомость в соответствии с установленной шкалой:

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

Шкала оценивания

Объектами оценивания выступают:

Отчет по практике:

- полнота выполнения задания по практике;
- личная заинтересованность в результатах работы;
- соответствие требованиям оформления отчета;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам работы;
- результаты самостоятельной работы студента;
- графическая культура подачи материала.

Дневник практики:

- последовательность работы над заданием по практике;
- аккуратное ведение дневника;
- наличие отметок преподавателя о выполнении работ (руководителя практикой);
- наличие отзыва преподавателя (руководителя практикой).

3. Процедура оценивания

Во время прохождения учебной (музейной) практики предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; наблюдение

руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения учебной практики студентом в течение пяти дней предоставляется на кафедру отзыв руководителя о выполнении программы практики, дневник по учебной практике, отчет по учебной практике. На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся на кафедру по окончании практики, а также защиты отчета по учебной практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой практики, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках производства, а также особенности структуры и функционирования предприятий отрасли; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы учебной практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе, показавший систематический характер знаний по учебной практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий, предусмотренных программой практики, знакомых с основной литературой, рекомендованной программой. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение по окончании учебной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

ОПК-1 – способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как подразделяются выставки в зависимости от места проведения?
2. Как подразделяются выставки по срокам проведения?
3. Расскажите о технологии виртуальной реальности в экспонировании.
4. Расскажите о технологии дополненной реальности в экспонировании.
5. Расскажите о технологиях смешенной реальности в экспонировании.
6. Расскажите о значении мобильных приложений в получении дополнительной информации о музейных экспонатах.
7. Расскажите о технологиях аудиогидов и мультимедийных гидов по экспозиции.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Выставки могут быть разделены на внутренние и открытые, международные и национальные, региональные и тематические в зависимости от места их проведения.
2. Выставки могут быть подразделены по срокам проведения на постоянные, ежегодные, периодические и временные.
3. Виртуальная реальность (VR) — это технология, которая активно применяется в видеоиграх, парках виртуальной реальности, кино, здравоохранении, обучении, промышленности, симуляторах. это новый мир, который создан техническими средствами. Это мир, который контактирует с человеком через его ощущения: зрение, слух, осязание и т.д. Виртуальная реальность способна имитировать воздействие человека, так и реакции на эти воздействия. Все объекты, которые созданы и находятся в виртуальной реальности, ведут себя аналогично поведению объектов материальной реальности. VR-технологии способны помочь представить экспонаты музев в виртуальной реальности.
4. Дополненная реальность (AR) — это среда, которая в реальном времени дополняет физический мир с помощью каких-либо устройств — планшетов, смартфонов или других, и программной части. В дополненной реальности виртуальные объекты проецируются на реальное окружение. Технология активно применяется в играх, здравоохранении, обучении, экспонировании (музеи), полиграфии, военной технике и

литературе, кинематографии. С развитием таких технологий музеи предоставляют посетителям информацию с помощью дополненной реальности. При использовании AR-технологии информация может быть представлена совершенно по-другому. Наведя свой телефон или планшет на специальную метку QR-кода, на экране устройства вы увидите презентацию об экспонате, прослушаете рассказ об авторе и в это же время сможете наслаждаться оригиналом.

5. Смешанная реальность (MR) — это гибридная реальность, она объединяет два направления (дополненную реальность и дополненную виртуальность). Эта реальность соединяет реальный и виртуальный мир с целью создания нового окружения, визуализации. В таком мире физические и цифровые объекты сосуществуют и взаимодействуют в реальном времени. Технология применяется в играх, обучении, симуляторах, моделировании, для облегчения расчетов при проектировании чего-либо.
6. Инновационные цифровые продукты предоставляют посетителю получить дополнительную информацию непосредственно в залах самого музея. Обычно для этого используют мобильные приложения. Связывать физическое пространство с виртуальным помогают различные технологии. На сегодняшний день есть несколько возможностей: ввод цифрового кода экспоната; поиск по изображению; RFID-метки; iBeacon; QR-коды и др. Например, в Москве, в ГМИИ им. А.С. Пушкина с 2016 года экспериментируют с технологией LinkRay. При помощи данной технологии можно кодировать LED-светильники, которые висят непосредственно над экспонатом. Посетители наводят электронное устройство на предмет искусства и тут же получают информацию о нём. Преимущество такой технологии, по сравнению с QR-кодами и bluetooth-маячками, в том, что она работает на расстоянии и в большом скоплении людей. Не нужно нацеливать камеру смартфона на определенную зону или искать подходящее расстояние, чтобы «поймать» объект — приложение срабатывает автоматически.
7. Аудиогиды и мультимедийные гиды содержат много дополнительной информации. Сегодня главная их задача заключается не только в том, чтобы курировать посещение, а и в том, чтобы давать посетителю возможность изучать экспозицию в своём темпе и по индивидуальному маршруту. Особенно важно, что у гидов множество языковых версий. Цифровые гиды могут существовать в виде приложения на электронном устройстве посетителя или на специальном устройстве самого музея. Это могут быть и простые аудиогиды с кнопками для выбора интересующего экспоната, и сложные мультимедийные устройства.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Музейный предмет, выставленный для обозрения называется:
   a) модель
   b) макет
   c) экспонат

2. Какой тип устройств используется для просмотра дополненной реальности в экспозиции?
   a) смартфоны и планшеты
   b) компьютеры
   c) телевизоры

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

4. Дополненная реальность это:
   а) технология зрительного наложения виртуального цифрового контента на картину окружающей действительности.
   б) компьютерная программа, которая помогает создавать виртуальные 3D-объекты
   с) технология, дополняющая звуковыми эффектами визуальную информацию об окружающем мире
5. Что является основным пользовательским устройством дополненной реальности на сегодня?
   а)AR-проектор.
   в)AR-очки.
   c) смартфон

6.Как подразделяются выставки в зависимости от места проведения?:

   a) Стационарные, передвижные, мобильные
   b) Всемирные, региональные, местные
   c) Промышленные, торговые, культурные

7. Как подразделяются выставки по срокам проведения?:

   a) Зимние, весенние, летние, осенние
   b) Постоянно действующие, среднесрочные, краткосрочные
   c) Регулярные и периодические

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

ОПК-2 – способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Расскажите о технологиях интерактивные столы, экраны, доски.
2. Расскажите о технологиях 3D mapping в экспонировании.
3. Расскажите о технологиях Интерактивный, мультимедийный макет в экспонировании.
4. Расскажите о технологиях робот-гид в экспонировании.
5. Расскажите о значении современных мультимедийных технологий в экспонировании.
6. Что такое экспонат?
7. Что такое экскурсия?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Мультимедийная поверхность, которая управляется при помощи касаний. Непосредственно в музее такой интерактивный стол может стоять в зале, в котором нет места для большего количества экспонатов, или же представленные предметы требуют больше информации, чем представлена около них. Интерактивный стол может быть использован в самом начале экскурсионного маршрута для ознакомления с начальными знаниями о самом музее или экспозиции.

2. В музеях при помощи видеопроекции можно представить те экспонаты, которые по каким-либо причинам невозможно выставлять. Можно самый маленький предмет увеличить, чтобы посетители музея могли хорошо разглядеть то, что трудноразличимо для человеческого глаза. Помимо этого, 3D mapping активно используется для оживления экспозиций, для демонстраций видео, которые позволяют переместиться в другую эпоху.

3. Интерактивный, мультимедийный макет - это сочетание традиционного макета и 2D/3D анимации. Объемные макеты помогают визуально представить объект, комбинируя уменьшенную модель проекта и спецэффекты. Динамичный интерактивный макет даёт возможность увидеть экспонат в мельчайших деталях, тогда как статичный макет может показать только общие детали экспонатов. При помощи специального планшета можно управлять анимацией, включить подсветку, искусственно звуковые и визуальные эффекты.

4. Роботы-гиды (рис. 4.5) могут рассказать всё об экспозиции музея, выставках, экспонатах, исторических фактах. Робот может приветствовать и знакомиться с посетителем, отвечать на любой вопрос. Он способен автономно передвигаться по заданной траектории, объезжая все препятствия на пути. Такие роботы созданы для привлечения новых посетителей в

музеи. Робот во время экскурсии может показывать изображение предмета, о котором рассказывает, на своём дисплее. В любой момент экскурсию можно прервать.

5. Мультимедийные технологии отлично подходят для разнообразных целей музея. Технологии охватывают большой спектр возможностей, а успешность применения таких средств определяется удобством и простотой восприятия информации зрителем. В настоящее время аудитория музеев начинает претерпевать значительные изменения. Среди посетителей возрастает доля молодого населения, что непосредственно влияет на техническое оснащение музеев. Сегодня посетитель, который приходит в музей, хочет получить новые эмоции, мультимедийность и интерактивность, своими силами добывая интересующую его информацию. Поэтому применение инновационных технологий так важно и востребовано в экспозиционной среде. При помощи интерактивных и мультимедийных технологий возможно:- освободить достаточное количества места в экспозиции, перенеся отдельные экспонаты в электронный формат; - показать экспонаты, которые вживую представить невозможно; - перенести экспозицию в электронный формат, позволяя просматривать экспонаты вне музея; - создать новые способы представления информации.

6. Экспонат - это предмет или объект, который выставляется на публичном показе, таком как музей, галерея, выставка или ярмарка. Экспонаты могут быть различными: историческими артефактами, произведениями искусства, научными образцами, техническими устройствами, коллекционными предметами и многими другими.

7. Экскурсия - это организованное путешествие или посещение места под руководством гида или экскурсовода с целью получения информации о месте, его истории, культуре, достопримечательностях и других интересных аспектах. Экскурсии могут проводиться как в рамках туристических программ, так и в образовательных целях, например, для школьников или студентов.

Экскурсии могут быть различными по формату и продолжительности: от пешеходных экскурсий по городу до автобусных туров по достопримечательностям, от экскурсий по музеям и галереям до пеших походов по природным маршрутам. Гид или экскурсовод, проводящий экскурсию, обычно предоставляет информацию, исторические факты, интересные анекдоты и ответы на вопросы участников.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В чём главное отличие дополненной реальности от виртуальной?
   а) дополненная реальность — это искусственный компьютерный мир, а виртуальная реальность — это естественная среда для носителей VR-очков.
   в) дополненная реальность — это виртуальные образы, наложенные на реальную среду, а виртуальная реальность — полностью цифровая среда.
   с) основное различие — в моделях устройств, предназначенных для просмотра цифрового контента.
2. Аудиогид помогает:
   а) управлять освещением в зале
   в) выбирать индивидуальный темп осмотра экспозиции
   с) ориентироваться в пространстве музея
3. Интерактивный стол это:

а) Мультимедийная поверхность, которая управляется при помощи касаний

в) декоративный экспонат, не подлежащий использованию

с) стол для хранения экспонатов

4. Видеопроекции способствуют:

а) снижению температуры в зале

в) хранению информации о выставке

с) представлению экспонатов, которые по каким-либо причинам невозможно выставлять

5. Что относится к средствам мультимедиа в экспонировании
   a. а) текст, поясняющий экспонат
   b. в) изображение экспоната
   c. с) видео экспоната
6. В чем особенность мультимедийных продуктов в экспонировании
   a. а) наличие графических изображений экспонатов
   b. в) возможность интерактивного взаимодействия с экспонатами
   c. с) возможность обработки текстовой информации об экспонатах
7. Экспонат, это:

a) Демонстрируемый на выставке предмет

b) Работник на стенде

c) Оборудование стенда

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-в); 2в); 3-а); 5-с); 5-с); 6-в) 7-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

для проведения промежуточной аттестации
по учебной практике: НИР
(по получению первичных навыков научно-исследовательской работы)

Направление подготовки:	**54.04.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	**«Дизайн мультимедиа»**
Квалификация (степень) выпускника:	магистр

Москва, 2024г

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

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

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции	Содержание компетенции	Оценочные средства
Этап проведения практики *(согласно программе практики)*	ОПК-1	способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	Индивидуальное задание, просмотр
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ОПК-2	способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этапы формирования компетенции	Индекс компетенции	Уровни освоения компетенции	Шкала оценивания (например, в баллах)
Подготови-тельный этап *(согласно*	ОПК-1	***Пороговый*** Базовые умения и навыки применения особенностей межкультурного взаимодействия при разработке НИР в области культуры, искусства и дизайна.	*20-30*

программе практики);		***Продвинутый*** Основные умения и навыки применения особенностей межкультурного взаимодействия при разработке НИР в области культуры, искусства и дизайна.	*31-45*
		Превосходный Все основные умения и навыки применения особенностей межкультурного взаимодействия при разработке НИР в области культуры, искусства и дизайна, а также самостоятельного выполнения содержания магистерской диссертации.	*46-60*
Этап проведения практики *(согласно программе практики);*	ОПК-2	***Пороговый*** Базовые умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями	*61-66*
		Продвинутый Основные умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями	*67-84*
		Превосходный Все основные умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями.	*85-100*
			max 100

Описание шкалы оценивания

Согласно «Положению о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» при оценке результатов деятельности студентов в рамках учебной практики используется рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. Максимальное количество баллов – 100 баллов. Производится перерасчет рейтинговой оценки в традиционную четырех балльную оценку, проставляемую в экзаменационную ведомость в соответствии с установленной шкалой:

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

Шкала оценивания

Объектами оценивания выступают:

Отчет по практике:

- полнота выполнения задания по практике;
- личная заинтересованность в результатах работы;
- соответствие требованиям оформления отчета;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам работы;
- результаты самостоятельной работы студента;
- графическая культура подачи материала.

Дневник практики:

- последовательность работы над заданием по практике;
- аккуратное ведение дневника;
- наличие отметок преподавателя о выполнении работ (руководителя практикой);
- наличие отзыва преподавателя (руководителя практикой).

3. Процедура оценивания

Во время прохождения учебной практики: НИР (по получению первичных навыков научно-исследовательской работы) предусматривается следующие способы текущей оценки уровня

сформированности компетенций: устный опрос; наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения учебной практики студентом в течение пяти дней предоставляется на кафедру отзыв руководителя о выполнении программы практики, дневник по учебной практике, отчет по учебной практике. На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся на кафедру по окончании практики, а также защиты отчета по учебной практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой практики, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках производства, а также особенности структуры и функционирования предприятий отрасли; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы учебной практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе, показавший систематический характер знаний по учебной практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий, предусмотренных программой практики, знакомых с основной литературой, рекомендованной программой. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение по окончании учебной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

ВОПРОСЫ К ЗАЧЁТУ

1. Опишите основные этапы проведения научно-исследовательской работы в области дизайна мультимедиа.
2. Каковы ключевые аспекты разработки гипотезы и методологии исследования?
3. Какие современные технологии используются в дизайне мультимедиа.
4. Приведите примеры инноваций в этой области и их влияние на дизайн-проекты.
5. Какие методы анализа рынка применимы к проектам в области дизайна мультимедиа?
6. Как определить целевую аудиторию и конкурентов в этом секторе?
7. Опишите процесс создания концепции мультимедийного проекта.
8. Какие этапы включает в себя разработка визуальных решений и стиля проекта?
9. Какие методы тестирования применимы к мультимедийным проектам?
10. Как проводить оценку и интерпретацию результатов тестирования?
11. Расскажите о развитии мультимедийного дизайна в последние десятилетия.
12. Каковы текущие тенденции и перспективы развития этой области?
13. Как культурные различия влияют на подходы к мультимедийному дизайну?
14. Приведите примеры проектов, учитывающих культурные особенности.
15. Расскажите о вкладе известных дизайнеров в развитие мультимедийного дизайна.
16. Приведите примеры работ и их особенности.
17. Приведите примеры успешного внедрения научных подходов в мультимедийный дизайн.

ОТВЕТЫ

1. Основные этапы проведения научно-исследовательской работы в области дизайна мультимедиа включают формулировку проблемы, определение целей и задач исследования, сбор и анализ данных, разработку гипотезы и методологии исследования, проведение экспериментов и анализ результатов.
2. Ключевые аспекты разработки гипотезы и методологии исследования включают определение объекта и предмета исследования, выбор методов сбора и анализа данных, формулировку гипотезы и определение критериев ее проверки.
3. Современные технологии, используемые в дизайне мультимедиа, включают 3D-моделирование, анимацию, виртуальную реальность,

интерактивные интерфейсы и технологии искусственного интеллекта.

4. Примеры инноваций в области дизайна мультимедиа включают использование виртуальной и дополненной реальности для создания иммерсивных опытов, внедрение искусственного интеллекта для персонализации контента и автоматизации процессов, а также использование интерактивных интерфейсов для улучшения пользовательского опыта.
5. Методы анализа рынка, применимые к проектам в области дизайна мультимедиа, включают исследование спроса и предложения, анализ конкурентов, сегментацию рынка и определение целевой аудитории.
6. Определение целевой аудитории и конкурентов в области дизайна мультимедиа включает анализ демографических, психографических и поведенческих характеристик потенциальных пользователей, а также изучение продуктов и услуг конкурентов.
7. Процесс создания концепции мультимедийного проекта включает определение целей и задач проекта, анализ потребностей и ожиданий пользователей, разработку функциональных и эстетических требований, а также создание предварительных эскизов и прототипов.
8. Разработка визуальных решений и стиля проекта включает выбор цветовой гаммы, шрифтов, графических элементов и общей стилистики, а также создание макетов и прототипов для тестирования.
9. Методы тестирования, применимые к мультимедийным проектам, включают юзабилити-тестирование, A/B-тестирование и фокус-группы.
10. Оценка и интерпретация результатов тестирования мультимедийных проектов включает анализ данных, полученных в ходе тестирования, определение сильных и слабых сторон проекта, а также внесение необходимых корректировок.
11. Развитие мультимедийного дизайна в последние десятилетия характеризуется внедрением новых технологий, таких как виртуальная и дополненная реальность, а также использованием искусственного интеллекта и машинного обучения для создания персонализированного контента.
12. Текущие тенденции и перспективы развития мультимедийного дизайна включают усиление акцента на интерактивность, иммерсивность и персонализацию, а также использование технологий для создания более эффективных и удобных пользовательских интерфейсов.
13. Культурные различия влияют на подходы к мультимедийному дизайну, поскольку разные культуры имеют различные предпочтения в отношении цветов, символов, языка и других элементов дизайна.
14. Примеры проектов, учитывающих культурные особенности, включают веб-сайты и мобильные приложения, адаптированные для

разных языковых и культурных групп, а также мультимедийные продукты, созданные с учетом местных традиций и обычаев.

15. Известные дизайнеры, внесшие вклад в развитие мультимедийного дизайна, включают Джонатана Айва, Стива Джобса, Джонатана Гейла и многих других, чьи работы оказали значительное влияние на индустрию.
16. Примеры работ известных дизайнеров включают интерфейсы Apple, дизайн сайтов Google и Facebook, а также множество других проектов, которые стали эталонами в индустрии.
17. Примеры успешного внедрения научных подходов в мультимедийный дизайн включают использование данных аналитики для оптимизации пользовательского опыта, использование искусственного интеллекта для персонализации контента и автоматизации процессов, а также использование принципов психологии для создания более эффективных интерфейсов.

ОПК-1 – способен применять знания в области истории и теории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства и дизайна в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое научно-исследовательская работа? Дайте определение научно-исследовательской работы в контексте дизайна мультимедиа.
2. Назовите и кратко опишите основные методы исследования, используемые в дизайне мультимедиа.
3. Как проводить обзор литературы по теме исследования и какие источники являются наиболее надежными?
4. Как формулируется гипотеза и каковы требования к формулировке целей и задач научного исследования?
5. Какие современные технологии используются в мультимедийном дизайне и как они влияют на процесс создания проекта?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Научно-исследовательская работа в контексте дизайна мультимедиа представляет собой систематический процесс изучения, анализа и оценки различных аспектов и явлений в этой области с целью получения новых знаний и разработки творческих решений.

2. Основные методы исследования в дизайне мультимедиа включают анализ литературы, интервьюирование экспертов, анкетирование, наблюдение, эксперименты и кейс-стади. Эти методы помогают собирать, анализировать и интерпретировать данные для достижения целей исследования.
3. Обзор литературы в научной работе по дизайну мультимедиа включает систематическое изучение и анализ предшествующих исследований, публикаций, книг и других источников информации. Надежные источники включают академические статьи, книги, рецензированные журналы и электронные базы данных.
4. Гипотеза в научно-исследовательской работе по дизайну мультимедиа представляет собой предположение или предполагаемый результат исследования, который требует проверки. Цели и задачи исследования определяются для достижения конкретных результатов и получения ответов на поставленные вопросы.
5. Современные технологии включают в себя программное обеспечение для создания и редактирования графики, анимации, видео, аудио, веб-дизайна и визуальных эффектов. Они значительно упрощают процесс создания мультимедийных проектов и расширяют возможности дизайнеров.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

Вопрос 1: Что включает в себя анализ литературы в научно-исследовательской работе?

a) Проведение экспериментальных исследований.

b) Изучение и анализ доступных публикаций и источников.

c) Разработка программного обеспечения для мультимедийных проектов.

Вопрос 2: Какие методы тестирования чаще всего используются в мультимедийных проектах?

a) Анализ экспертов.

b) Чтение научных статей.

c) Эксперименты в лаборатории.

Вопрос 3: Что представляет собой гипотеза в научно-исследовательской работе?

a) Проверенная на практике теория.

b) Результаты исследования.

c) Предположение, требующее проверки.

Вопрос 4: Какие технологии являются ключевыми в современном мультимедийном дизайне?

a) Смартфоны.

b) Программное обеспечение для создания и редактирования мультимедийного контента.

c) Лазерная проекция.

Вопрос 5: Какие этапы включает в себя разработка мультимедийного проекта?

a) Концептуализация, проектирование, разработка, тестирование и выпуск.

b) Проектирование и выпуск.

c) Проектирование и разработка.

Ответы: 1- b, 2-a, 3- c, 4- b, 5-a,

ОПК-2 – способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Опишите основные этапы разработки мультимедийного проекта, начиная от концептуализации до финальной реализации.
2. Какие методы тестирования применимы к мультимедийным проектам и каковы основные критерии оценки их качества?
3. Какие ключевые элементы должны быть включены в презентацию научно-исследовательской работы для эффективного представления результатов?
4. Какие этические нормы необходимо соблюдать при проведении научно-исследовательской работы в области дизайна мультимедиа?

5. Какие текущие тенденции можно выделить в области дизайна мультимедиа и как они влияют на развитие этой области?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Основные этапы включают концептуализацию, исследование и анализ, проектирование и разработку, тестирование и отладку, выпуск и поддержку. Каждый этап имеет свои задачи и цели, которые направлены на успешное выполнение проекта.
2. Методы тестирования включают функциональное тестирование, пользовательское тестирование, тестирование совместимости и безопасности. Критерии оценки качества продукта включают производительность, стабильность, удобство использования и соответствие спецификациям.
3. Презентация результатов исследования включает в себя анализ данных, визуализацию ключевых выводов, демонстрацию проектных решений и обсуждение значимости полученных результатов для академического и профессионального сообщества.
4. Этические нормы включают защиту прав и интересов участников исследования, правильную атрибуцию использованных источников, открытость и прозрачность в проведении исследования, соблюдение конфиденциальности и обеспечение неприкосновенности данных.
5. Текущие тенденции включают в себя расширение возможностей виртуальной и дополненной реальности, развитие интерактивных интерфейсов и контента, усиление акцентов на пользовательский опыт и интеграцию искусственного интеллекта в дизайн-процессы.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

Вопрос 6: Какие методы тестирования мультимедийных продуктов наиболее эффективны для проверки пользовательского опыта?

a) Анализ истории браузера.

b) Тестирование функциональности и пользовательское тестирование.

c) Общение с друзьями.

Вопрос 7: Какие основные этапы включает в себя разработка научно-исследовательского проекта?

a) Анализ территории

b) Обзор литературы, формулирование гипотезы, сбор и анализ данных, выводы.

c) Проведение тестирования.

Вопрос 8: Что такое технологии в мультимедийном дизайне?

a) Сбор информации о звуках.

b) Современные средства создания, редактирования и представления графики, видео, звука и текста.

c) Программы по анимации.

Вопрос 9: Какие основные этические нормы должны соблюдаться при научно-исследовательской работе?

a) Пропускать критику.

b) Использование только своих данных.

c) Обеспечение конфиденциальности данных, честность в обработке результатов, уважение к участникам исследования.

Вопрос 10: Какие текущие тенденции наблюдаются в современном мультимедийном дизайне?

a) Увеличение использования виртуальной и дополненной реальности, развитие интерактивных элементов и увеличение внимания к пользовательскому опыту.

b) Использование AR через смартфон.

c) Увеличение мероприятий на открытом воздухе.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 6-b, 7-b, 8-b, 9-c, 10-a

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Московская государственная художественно-промышленная академия им. С.Г. Строганова"
(МГХПА им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации
по производственной практике: НИР

Направление подготовки:	**54.04.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	**«Дизайн мультимедиа»**
Квалификация (степень) выпускника:	магистр

Москва, 2024 г

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

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

У Т В Е Р Ж Д Е Н О

Проректор по производственной работе _____ В.В. Слепухин
и стратегическому развитию
образовательной деятельности (подпись) (Ф.И.О.)

Начальник Учебного управления _____ Е.Ф.Глумова

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции	Содержание компетенции	Оценочные средства
Этап проведения практики *(согласно программе практики)*	УК-1	способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий	Индивидуальное задание, просмотр
	УК-4	способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	Индивидуальное задание, просмотр
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ОПК-2	способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета и курсового проекта
	ОПК-3	способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этапы формирования компетенции	Индекс компетенции	Уровни освоения компетенции	Шкала оценивания (например, в баллах)
Подготовительный этап *(согласно программе практики);*	УК-1	***Пороговый*** Базовые умения и навыки проводить сравнительный анализ проектных и художественных решений	*10-20*
		Продвинутый Основные умения и навыки проводить сравнительный анализ проектных и художественных решений	*21-30*
		Превосходный Все основные умения и навыки проводить сравнительный анализ проектных и художественных решений.	*31-35*
	УК-4	***Превосходный*** Все основные умения и навыки применения принципов коммуникативной деятельности при разработке дизайн- проектов	*36-40*
		Продвинутый Основные умения и навыки применения принципов коммуникативной деятельности при разработке дизайн- проектов	*41-45*
		Превосходный Все основные умения и навыки применения принципов коммуникативной деятельности при разработке дизайн- проектов	*46-50*
Этап проведения практики *(согласно программе практики);*	ОПК-2	***Пороговый*** Базовые умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями	*51-56*
		Продвинутый Основные умения и навыки научно-исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями	*57-64*
		Превосходный Все основные умения и навыки научно-	*65-75*

		исследовательской деятельности: планирование исследования, сбор информации, ее обработки; представлять итоги проделанной работы в виде эссе, отчетов, рефератов, владеть навыками публичных выступлений на семинарах, с научными сообщениями.	
	ОПК-3	***Пороговый*** Базовые умения и навыки владения методологией ведения предпроектных исследований и проектной деятельности, разработки проектных концепций на базе творческих предложений и научных исследований	*76-85*
		Продвинутый Основные умения и навыки владения методологией ведения предпроектных исследований и проектной деятельности, разработки проектных концепций на базе творческих предложений и научных исследований	*86-96*
		Превосходный Все основные умения и навыки владения методологией ведения предпроектных исследований и проектной деятельности, разработки проектных концепций на базе творческих предложений и научных исследований	*97-100*
			max 100

Описание шкалы оценивания

Согласно «Положению о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» при оценке результатов деятельности студентов в рамках производственной практики используется рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. Максимальное количество баллов – 100 баллов. Производится перерасчет рейтинговой оценки в традиционную четырех балльную оценку, проставляемую в экзаменационную ведомость в соответствии с установленной шкалой:

Шкала оценивания

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

			УК-1, УК-4, ОПК-2, ОПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-1, УК-4, ОПК-2, ОПК-3

Объектами оценивания выступают:

Курсовая работа и Отчет по практике:

- полнота выполнения задания по практике;
- личная заинтересованность в результатах работы;
- соответствие требованиям оформления отчета;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам работы;
- результаты самостоятельной работы студента;
- графическая культура подачи материала.

Дневник практики:

- последовательность работы над заданием по практике;
- аккуратное ведение дневника;
- наличие отметок преподавателя о выполнении работ (руководителя практикой);
- наличие отзыва преподавателя (руководителя практикой).

3. Процедура оценивания

Во время прохождения производственной практики: НИР предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; выполнение курсовой работы и наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения производственной практики студентом в течение пяти дней предоставляется на кафедру отзыв руководителя о выполнении программы практики, дневник по производственной практике, отчет по производственной практике. На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся на кафедру по окончании практики, а также защиты отчета по производственной практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания и курсовую работу, предусмотренные программой практики, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках производства, а также особенности структуры и функционирования предприятий отрасли; способен самостоятельно

разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы производственной практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания и курсовую работу, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе, показавший систематический характер знаний по производственной практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей производственной работы и профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий и курсовой работы, предусмотренных программой практики, знакомых с основной литературой, рекомендованной программой. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий и курсовой работы. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение по окончании производственной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

УК-1 – способен осуществлять критический анализ проблемных ситуаций на основе системного подхода, вырабатывать стратегию действий;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что включает в себя системный дизайн средовых объектов и какие основные принципы лежат в его основе?

2. Какие методы и подходы используются при проектировании экологически устойчивых объектов в рамках системного дизайна?

3. Какие инструменты анализа применяются для оценки экологической устойчивости проектов в системном дизайне средовых объектов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Системный дизайн средовых объектов включает в себя разработку и управление комплексными системами, ориентированными на создание устойчивых и эффективных решений в области средового дизайна. Основные принципы включают системный подход, учет экологических и социальных аспектов, интеграцию современных технологий и инноваций.
2. Используются методы жизненного цикла продукта, анализ экологического следа, оценка устойчивости материалов и технологий, применение принципов энергоэффективности и использования возобновляемых ресурсов.
3. Применяются методы экологического аудита, жизненного цикла продукта (Life Cycle Assessment, LCA), экологического следа (Ecological Footprint), анализа затрат на энергию и ресурсы.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что включает в себя системный дизайн средовых объектов?

a) Разработка компьютерных игр

b) Создание устойчивых и комплексных решений для объектов среды

c) Проектирование модных коллекций

2. Какой принцип лежит в основе системного дизайна?

a) Минимализм и простота

b) Системный подход и комплексное рассмотрение

c) Применение ярких цветов

3. Какие методы используются для оценки экологической устойчивости проектов в системном дизайне?

a) Методы жизненного цикла продукта, экологический след

b) Анализ моды и стиля

c) Использование графических редакторов

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b, 2-b, 3-a,

УК-4 – способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как социальные и экономические аспекты влияют на разработку системных решений в средовом дизайне?

2. Какие современные технологии поддерживают процесс системного дизайна средовых объектов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Социальные и экономические аспекты определяют потребности и предпочтения пользователей, влияют на устойчивость решений и обеспечивают социально-экономическую эффективность проектов.
2. Виртуальная реальность, компьютерное моделирование и симуляция, использование больших данных (big data), интернет вещей (IoT), технологии 3D-печати и цифрового проектирования.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие современные технологии поддерживают процесс системного дизайна средовых объектов?

a) Виртуальная реальность, 3D-печать, интернет вещей

b) Аналоговая фотография и ручная роспись

c) Телеграф и телеграммы

2. Какие этапы включает в себя выполнение научно-исследовательской работы в системном дизайне?

a) Организация творческих мастер-классов

b) Продажа готовых изделий

c) Сбор данных, разработка методологии, анализ результатов

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a, 2-c,

ОПК-2 – способен работать с научной литературой; собирать, анализировать и обобщать результаты научных исследований; оценивать полученную информацию; выполнять отдельные виды работ при проведении научных исследований с применением современных научных методов; самостоятельно обучаться; приобретать и использовать в практической деятельности новые

знания и умения; участвовать в научно-практических конференциях; делать доклады и сообщения;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие этапы включает в себя выполнение научно-исследовательской работы в области системного дизайна средовых объектов?

2. Какие факторы необходимо учитывать при оценке устойчивости и эффективности проектов в системном дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Этапы включают формулирование проблемы и целей исследования, сбор и анализ данных, разработку методологии, проведение исследовательских экспериментов, анализ результатов и формулирование выводов.
2. Учитываются экологические, экономические и социальные критерии, включая воздействие на окружающую среду, экономическую выгоду, удовлетворение потребностей пользователей и социокультурные аспекты.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие социальные и экономические аспекты влияют на разработку системных решений в средовом дизайне?

a) Потребности пользователей, экономическая эффективность

b) Использование редких материалов

c) Применение модных трендов

2. **Какие ключевые критерии оценки применяются для оценки эффективности и устойчивости проектов в системном дизайне?**

a) Цветовые решения и материалы

b) Экологические, экономические и социальные критерии

c) Оценка креативности и оригинальности проекта

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a, 2-b

ОПК-3 – способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и

эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие примеры успешных проектов демонстрируют применение системного дизайна в устойчивом развитии среды?

2. Каким образом системный подход влияет на процесс проектирования и управления средовыми объектами?

3. Какие ключевые критерии оценки применяются для оценки эффективности и устойчивости проектов в системном дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Примерами могут служить проекты по созданию энергоэффективных зданий, устойчивых городских инфраструктур, а также экологически чистых транспортных средств и уникальных архитектурных форм.
2. Системный подход способствует комплексному рассмотрению всех аспектов проектирования, управления и эксплуатации средовых объектов, обеспечивает целостное решение задач и минимизацию негативного воздействия на окружающую среду.
3. Ключевые критерии включают экологические показатели (например, уровень выбросов и потребления ресурсов), экономическую эффективность (возврат инвестиций, снижение операционных затрат) и социальную приемлемость (удовлетворение потребностей общества и улучшение качества жизни).

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каким образом системный подход влияет на процесс проектирования и управления средовыми объектами?

a) Ограничивает креативность

b) Способствует комплексному рассмотрению всех аспектов проекта

c) Поддерживает разделение задач

2. Какие примеры успешных проектов демонстрируют применение системного дизайна в устойчивом развитии среды?

a) Проекты по созданию экологически чистых транспортных средств

b) Проекты по организации модных показов

c) Проекты по строительству высоких зданий

3. Какие основные вызовы стоят перед системным дизайном средовых объектов в современных условиях?

a) Недостаток квалифицированных специалистов

b) Климатические изменения, устойчивость материалов, технологические инновации

c) Высокие налоговые ставки

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b, 2-a, 3-b

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации
по учебной педагогической практике

Направление подготовки:	**54.04.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	**«Дизайн мультимедиа»**
Квалификация (степень) выпускника:	магистр

Москва, 2024 г

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Г.З. Спектор

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

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции	Содержание компетенции	Оценочные средства
Этап проведения практики *(согласно программе практики)*	УК-3	способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	Индивидуальное задание, просмотр
	УК-6	способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	Индивидуальное задание, просмотр
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ОПК-5	способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этапы формирования компетенции	Индекс компетенции	Уровни освоения компетенции	Шкала оценивания (например, в баллах)
Подготовительный этап *(согласно программе практики);*	УК-3	***Пороговый*** Базовые умения и навыки организовывать и руководить работой студентов, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	*5-10*
		Продвинутый Основные умения и навыки организовывать и руководить работой студентов, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели	*11-20*
		Превосходный Все основные умения и навыки организовывать и руководить работой студентов, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели.	*21-30*
	УК-6	***Пороговый*** Базовые умения и навыки определять и	*31-40*

		реализовывать приоритеты собственной педагогической деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	
		Продвинутый Основные умения и навыки определять и реализовывать приоритеты собственной педагогической деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	*41-50*
		Превосходный Все основные умения и навыки определять и реализовывать приоритеты собственной педагогической деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	*51-60*
Этап проведения практики *(согласно программе практики);*	ОПК-5	***Пороговый*** Базовые умения и навыки осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования	*61-66*
		Продвинутый Основные умения и навыки осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования	*67-84*
		Превосходный Все основные умения и навыки осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования	*85-100*
			max 100

Описание шкалы оценивания

Согласно «Положению о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» при оценке результатов деятельности студентов в рамках педагогической практики используется рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. Максимальное количество баллов – 100 баллов. Производится перерасчет рейтинговой оценки в традиционную четырех балльную оценку, проставляемую в экзаменационную ведомость в соответствии с установленной шкалой:

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций

			УК-3, УК-6, ОПК-5
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций УК-3, УК-6, ОПК-5
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-3, УК-6, ОПК-5
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-3, УК-6, ОПК-5

Объектами оценивания выступают:

Отчет по практике:

- полнота выполнения задания по практике;
- личная заинтересованность в результатах работы;
- соответствие требованиям оформления отчета;
- уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам работы;
- результаты самостоятельной работы студента;
- графическая культура подачи материала.

Дневник практики:

- последовательность работы над заданием по практике;
- аккуратное ведение дневника;
- наличие отметок преподавателя о выполнении работ (руководителя практикой);
- наличие отзыва преподавателя (руководителя практикой).

3. Процедура оценивания

Во время прохождения педагогической практики предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения педагогической практики студентом в течение пяти дней предоставляется на кафедру отзыв руководителя о выполнении программы практики, дневник по педагогической практике, отчет по педагогической практике. На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся на кафедру по окончании практики, а также защиты отчета по педагогической практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение

свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой практики, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках производства, а также особенности структуры и функционирования предприятий отрасли; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы педагогической практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе, показавший систематический характер знаний по педагогической практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей педагогической работы и профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий, предусмотренных программой практики, знакомых с основной литературой, рекомендованной программой. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение по окончании педагогической практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

УК-3 – способен организовывать и руководить работой команды, вырабатывая командную стратегию для достижения поставленной цели

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Расскажите о значении ФГОС в организации учебного процесса.
2. Какие виды профессиональной деятельности должны уметь осуществлять выпускники программы бакалавриата по направлению

54.03.01 «Дизайн» согласно ФГОС?

3. Какие группы компетенций устанавливает ФГОС 54.03.01 «Дизайн?
4. Какие объекты являются сферой профессиональной деятельности согласно ФГОС 54.03.01 «Дизайн?
5. В чем заключается отличие ФГОС 3++?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Федеральные государственные образовательные стандарты обеспечивают: единство образовательного пространства Российской Федерации; преемственность основных образовательных программ начального общего, основного общего, среднего (полного) общего, начального профессионального, среднего профессионального и высшего профессионального образования. ФГОС определяют обязательный минимум информативности учебных программ, максимальный объем нагрузки, а также устанавливают требования к процессу образования.
2. Выпускники программы бакалавриата по направлению «Дизайн» согласно ФГОС должны уметь осуществлять следующие виды профессиональной деятельности: научно-исследовательскую; художественную; проектную; информационно-технологическую; организационно-управленческую; педагогическую.
3. ФГОС 54.03.01 «Дизайн устанавливает следующие группы компетенций: универсальные компетенции, общепрофессиональные компетенции, профессиональные компетенции. Универсальные компетенции (ключевые), являющиеся персональными личностными качествами и навыками (общие, социально-личностные и т.д.), влияющие на успешную деятельность человека как в ежедневной жизни, так и в профессиональной деятельности. Общепрофессиональные-это базовые основополагающие компетенции, определяющие общий характер профессиональной деятельности в сфере дизайна. Профессиональные компетенции (узконаправленные), определяются спецификой дизайнерской деятельности и устанавливаются

на основе анализа требований, предъявляемых к выпускникам на рынке труда.

4. Сферой профессиональной деятельности согласно ФГОС 54.03.01 «Дизайн являются следующие объекты: предметно-пространственная и архитектурная среда, удовлетворяющая утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
5. Согласно ФГОС 3++ Профессиональные компетенции определяются Организацией самостоятельно на основе профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников (при наличии). При определении профессиональных компетенций на основе профессиональных стандартов Организация осуществляет выбор профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников, из числа указанных в приложении к ФГОС ВО и (или) иных профессиональных стандартов, соответствующих профессиональной деятельности выпускников, из реестра профессиональных стандартов (перечня видов профессиональной деятельности), размещенного на специализированном сайте Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации "Профессиональные стандарты" (http://profstandart.rosmintrud.ru) [4] (при наличии соответствующих профессиональных стандартов).

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. ФГОС вводятся с целью:
    a) Формирования личностных качеств обучающихся
    b) Выполнения конституционных норм в сфере образования
    c) Обеспечения единства образовательного пространства
2. На каком основном принципе базируется ФГОС
    a) Научность
    b) Вариативность
    c) Преемственность
3. В каком документе прописаны требования к образовательной программе?
    a) Устав образовательного учреждения
    b) ФГОС
    c) Конституция РФ
4. Какой вид компетенций учебное заведение разрабатывает самостоятельно?

a) Универсальные
b) Общепрофессиональные
c) Профессиональные

5. Какой вид профессиональной деятельности должны уметь осуществлять выпускники направления обучения 54.03.01. «Дизайн»
   a) Проектную
   b) Самостоятельную
   c) Индивидуальную

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

УК-6 – способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Предусматривает ли ФГОС возможность организации дистанционного и электронного обучения?
2. Каковы сроки получения образования по программе бакалавриата54.03.01 «Дизайн»?
3. Какие блоки входят в структуру программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» согласно ФГОС?
4. Какие позиции входят в блок Государственная итоговая аттестация?
5. Какие части программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» согласно ФГОС Вы можете перечислить?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. При реализации программы бакалавриата Организация вправе применять электронное обучение, дистанционные образовательные технологии. Реализация программы бакалавриата с применением исключительно электронного обучения, дистанционных образовательных технологий не допускается.
2. Срок получения образования по программе бакалавриата (вне зависимости от применяемых образовательных технологий): в очной форме обучения, включая каникулы, предоставляемые после прохождения государственной итоговой аттестации, составляет 4 года; в очно-заочной форме обучения увеличивается не менее чем на 6 месяцев и не более чем на 1 год по сравнению со сроком получения образования в очной форме обучения; при обучении по индивидуальному учебному плану инвалидов и лиц с ОВЗ может быть

увеличен по их заявлению не более чем на 1 год по сравнению со сроком получения образования, установленным для соответствующей формы обучения.

3. Структура программы бакалавриата 54.03.01 «Дизайн» состоит из следующих блоков: дисциплины, практики, Государственная итоговая аттестация.
4. В "Государственная итоговая аттестация" входят: подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы.
5. В рамках программы бакалавриата выделяются обязательная часть и часть, формируемая участниками образовательных отношений. К обязательной части программы бакалавриата относятся дисциплины (модули) и практики, обеспечивающие формирование общепрофессиональных компетенций, определяемых ФГОС ВО. дисциплины (модули) по физической культуре и спорту, реализуемые в рамках Блока 1 "Дисциплины (модули)". Дисциплины (модули) и практики, обеспечивающие формирование универсальных компетенций, определяемых ФГОС ВО, а также профессиональных компетенций, определяемых Организацией самостоятельно, могут включаться в обязательную часть программы бакалавриата и в часть, формируемую участниками образовательных отношений.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие формы обучения предусмотрены ФГОС ВО?
    a) Очная
    b) Дистанционная
    c) Все выше перечисленное
2. Каковы сроки обучения по направлению подготовки 54.03.01. «Дизайн»
    a) 5 лет
    b) 4 года
    c) 6 лет
3. Основная образовательная программ определяет
    a) Расписание занятий
    b) Цели, задачи, результаты, содержание и организацию образовательного процесса
    c) График учебного процесса
4. Выберите дисциплины которые относятся к обязательной части образовательной программы по направлению подготовки 54.03.01. «Дизайн»

a) Организация проектной деятельности
b) История искусства
c) Философия

5. Освоение образовательной программы завершается
   a) Контрольной работой
   b) Выездной практикой
   c) Защитой ВКР

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

ОПК-5 – способен осуществлять педагогическую деятельность по программам профессионального образования и дополнительного профессионального образования.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. На основании какого документа составляется учебный план?
2. Каково содержание учебного плана?
3. Сколько учебных часов включено в одна зачетную единицу?
4. Какую информацию об учебной дисциплине содержит учебный план?
5. Какие виды педагогической нагрузки Вы знаете?
6. Дайте определение понятию расписание учебных занятий. На основании каких документов составляется расписание учебных занятий?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Учебный план составляется согласно ФГОС ВО.
2. Учебный план включает: 3 связанные между собой составляющие: содержание образовательной программы, график обучения, количество часов.
3. Одна зачетная единица включает 36 часов учебной нагрузки.
4. В учебном плане содержится информация о том какие компетенции формируются в результате изучения дисциплины, в каком семестре изучается дисциплина, какова форма промежуточного контроля по дисциплине, сколько часов учебного времени отведено на дисциплину, как

они распределены на лекционные, практические занятия и самостоятельную работу, сколько зачетных единиц составляет объем учебной дисциплины.

5. Основные виды педагогической нагрузки: учебная (аудиторная и внеаудиторная); учебно-методическая; научно-исследовательская; организационно-методическая.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. На основании какого документа составляется учебный план?
   a) ФГОС ВО
   b) Расписание занятий
   c) График учебного процесса

2. Какие позиции содержит учебный план?
   a) График учебного процесса
   b) Формы промежуточного контроля
   c) Все выше перечисленное

3. Сколько учебных часов включено в одна зачетную единицу?
   a) 54
   b) 160
   c) 36
4. Какую информацию об учебной дисциплине содержит учебный план?
   a) Название
   b) Содержание
   c) Цели и задачи

5. Какие виды педагогической нагрузки Вы знаете?
   a) Творческая
   b) Учебная
   c) Спортивная

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а); 2-с); 3-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

для проведения промежуточной аттестации
по производственной проектной практике

Направление подготовки:	**54.04.01 Дизайн**
Профиль подготовки:	**«Дизайн мультимедиа»**
Квалификация (степень) выпускника:	магистр

Москва, 2024 г

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»

Рузова Е.И.

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

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенций	Формируемые компетенции	Содержание компетенции	Оценочные средства
Этап проведения практики *(согласно программе практики)*	УК-6	способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки	Индивидуальное задание, просмотр
Заключительный этап *(согласно программе практики)*	ПК-2	способен к моделированию, визуализации, презентации средовых объектов и систем, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Проверка индивидуального задания, рецензирование отчета по практике, защита отчета

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этапы формирования компетенции	Индекс компетенции	Уровни освоения компетенции	Шкала оценивания (например, в баллах)
Подготови-тельный этап *(согласно программе практики);*	УК-6	***Пороговый*** Базовые умения и навыки эффективной организации рабочего места и собственной проектной деятельности	*10-20*
		Продвинутый Основные умения и навыки эффективной организации рабочего места и собственной проектной деятельности, а также выполнения определенных профессиональных функций в соответствии с квалификационными требованиями	*21-30*
		Превосходный Все основные умения и навыки эффективной организации рабочего места и собственной проектной деятельности, а также выполнения определенных профессиональных функций в соответствии с квалификационными требованиями	*31-35*
Этап проведения практики *(согласно программе практики);*	ПК-2	***Пороговый*** Базовые умения и навыки владения проектной деятельностью, разработки рациональных вариантов разработки дизайн-концепции и создания прототипа мультимедиа продукта с применением компьютерных технологий	*36-45*

3		от 51 до 70	***Продвинутый*** Основные умения и навыки владения методологией ведения проектной деятельности, разработки наиболее рациональных вариантов разработки дизайн-концепции и создания прототипа мультимедиа продукта с применением компьютерных технологий	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-6, ПК-2	
2		до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-6, ПК-2	*40-76*
Объектами оценивания выступают: *Отчет по практике:* - полнота выполнения задания по практике; - личная заинтересованность в результатах работы; - соответствие требованиям оформления отчета; - уровень овладения практическими умениями и навыками по всем видам работы;			***Превосходный*** Все основные умения и навыки владения методологией ведения проектной деятельности, разработки наиболее рациональных вариантов разработки дизайн-концепции и создания прототипа мультимедиа продукта с применением компьютерных технологий		*77-100* ***max 100***

- результаты самостоятельной работы студента;
- графическая культура подачи материала.

Дневник практики:

- последовательность работы над заданием по практике;
- аккуратное ведение дневника;
- наличие отметок преподавателя о выполнении работ (руководителя практикой);
- наличие отзыва преподавателя (руководителя практикой).

3. Процедура оценивания

Во время прохождения производственной (проектной) практики предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения производственной проектной практики студентом в течение пяти дней предоставляется на кафедру отзыв руководителя о выполнении программы практики, дневник по производственной практике, отчет по производственной практике. На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся на кафедру по окончании практики, а также защиты отчета по производственной практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой практики, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках производства, а также особенности структуры и функционирования

предприятий отрасли; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы производственной практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе, показавший систематический характер знаний по производственной практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей производственной работы и профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий, предусмотренных программой практики, знакомых с основной литературой, рекомендованной программой. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение по окончании производственной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

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

№ п/п	Контрольные задания
I этап формирования компетенций	
1.	**Ознакомление с технологией проектной работы, порядком согласования и утверждения проектных материалов. Работа с технической и производственной документацией.** **Задачи:** - Изучить технологические особенности проектной работы

	организации, порядок согласования и утверждения всех этапов проектирования – от выдачи задания на проектирование до завершающего этапа сдачи проекта. - Изучить и применить на практике технологию постадийного формирования идеи проекта путем движения от первоначального эскизного замысла (клаузурной идеи, форэскиза) в композиционном, функционально-эргономическом, конструктивном аспекте к законченному творческому произведению. - Проанализировать техническую и производственную документацию, предоставленную проектным подразделением организации. - Подобрать, изучить и проанализировать специальную литературу по теме проекта, справочные и нормативные документы. - Провести предпроектный анализ и оценить исходную ситуацию для проектирования. - Проанализировать опыт проектирования объектов-аналогов по выбранной теме. - Составить план-график выполнения проектных работ.
2.	**Сбор материала по практике по утвержденному плану.** Задачи: – Подобрать, изучить и усвоить периодическую и специальную литературу по теме проекта, с целью получения актуальной информации о развитии науки в данной области дизайна. – Получить новейшую информацию о тенденциях проектирования объекта, предложенного магистранту для творческой разработки, на основе анализа опыта проектирования объектов-аналогов по выбранной теме. – Подобрать, изучить и усвоить справочные и нормативные документы для выполнения конкретного проекта в соответствии с техническим заданием, полученным от руководителя практики от производства.
3.	**Выполнение эскизного этапа по выбранной тематике.** **Задачи:** - Разработать серию графических эскизов на поиск концептуальных идей. - Разработать эскизы в масштабе. - Вести работу над выполнением комплекта проектной документации в соответствии с индивидуальным планом магистра.
II этап формирования компетенций	
4.	**Подготовка отчета по практике.** **Задачи:** - Систематизировать материалы по разделам в соответствии с заданием. - Составить отчет с приложением фотоматериалов о прохождении практики. - Подготовить доклад на кафедральный просмотр для защиты отчета:

	- определить собственную проектную концепцию; - убедительно и доказательно аргументировать свою позицию, точку зрения по рассматриваемой проблеме; - сформулировать основные выводы, характеризующие результаты работы. - Результаты представить в виде отчета.

УК-6 Способен определять и реализовывать приоритеты собственной деятельности и способы ее совершенствования на основе самооценки

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какими методами проводится работа над дизайн-проектом в проектной организации?
2. Что такое технологические особенности проектной работы над дизайн-проектом?
3. Опишите этапы работы над дизайн-проектом в проектной организации.
4. Как ведется постадийное формирование идеи дизайн-проекта?
5. Что такое техническое задание на дизайн-проектирование?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В работе над дизайн-проектом в проектной организации используются различные методы. Это может включать исследование рынка и требований заказчика, проведение анализа конкурентов, создание концепции и эскизирование, прототипирование и тестирование, а также доработку и финальное оформление проекта.

2. Технологические особенности проектной работы над дизайн-проектом включают использование специализированного программного обеспечения для создания дизайна, применение современных технологий визуализации (например, 3D-моделирования), а также учет требований к материалам, изготовлению и монтажу при разработке дизайна.

3. Этапы работы над дизайн-проектом в проектной организации обычно включают следующие: изучение задачи и требований заказчика; проведение предварительного анализа объекта; разработка концепции проектирования; создание эскизных решений; составление технического задания на

выполнение работ по проектированию; подготовка рабочей (конструкторской) документации; контроль за выполнением работ по проектированию.

4. Постадийное формирование идеи дизайн-проекта может осуществляться путем изучения требований заказчика и рыночных условий, проведения маркетинговых исследований для определения потребностей целевой аудитории, составления мудборда или коллажей с примерами стилей или элементами интерьера/экстерьера/объекта.

5. Техническое задание на дизайн-проектирование – это основной инструмент коммуникации между заказчиком и исполнителем при разработке дизайна. Оно содержит информацию о предмете проектирования, его технических характеристиках, функциональных требованиях к объекту, структуре композиции интерьера/элементам экстерьера или другим параметрам.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Способы проведения работы над анализом опыта проектирования объектов-аналогов включают:
   а) Изучение внешнего вида объектов
   б) Анализ функциональности и удобства использования
   в) Сравнение стоимости проектов

2. Что входит в комплект проектной документации?
   а) Техническое задание и сметная документация
   б) Только рабочий проект
   в) Все перечисленные документы

3. На основе каких данных формируется проектная концепция?
   а) На основе интуиции дизайнера
   б) По результатам маркетинговых исследований
   в) По требованиям заказчика

4. Основные положения отчета по проектной производственной практике включают:
   а) Анализ рыночной ситуации
   б) Оценку достигнутых результатов
   в) Рекомендации по улучшению процесса проектирования

5. На основе каких данных формируются основные выводы, характеризующие результаты работы над дизайн-проектом?
   а) Исходя из стоимости материалов
   б) На основе отзывов целевой аудитории
   в) В зависимости от текущих модных тенденций

Правильные ответы на тесты:

1б, 2в, 3 все (а,б,в), 4бв, 5б

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

1. Какие современные информационные базы и графические программы используются при создании цифровой продукции в области медийной среды?
2. Что такое видеопрезентация проекта?
3. Перечислите основные приемы и принципы светодизайна в структуре мультимедийного системного проекта.
4. Какова роль прототипирования в создании проектного решения цифрового проекта?
5. Что такое фирменный стиль в мультимедиа дизайне? Опишите суть брендирования мультимедийного системного объекта.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Современные информационные базы и графические программы, используемые при создании цифровой продукции в области медийной среды: различные базы данных (Shutterstock), графические редакторы (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, SketchUp, Figma), программы для создания анимации и видео (Adobe After Effects, Blender, Cinema 4D), инструменты для разработки веб-сайтов и приложений (InVision)

2. Видеопрезентация проекта _ это динамическое представление основных идей, концепций и решений мультимедийного проекта в видеоформате

3. Основные приемы и принципы светодизайна в структуре мультимедийного системного проекта: использование различных

источников света (точечные, линейные, площадные), создание световых акцентов и динамических световых эффектов, применение энергоэффективных и экологичных светодиодных технологий, интеграция светового дизайна с другими элементами мультимедийной системы

4. Роль прототипирования в создании проектного решения цифрового проекта заключается в возможности быстрого тестирования и оценки различных вариантов решений, выявления ошибок и недостатков на ранних стадиях проектирования.

5. Фирменный стиль в мультимедиа дизайне – это совокупность визуальных, аудиальных и интерактивных элементов, формирующих узнаваемый образ мультимедийного системного объекта. Брендирование мультимедийного системного объекта подразумевает создание и продвижение его уникального образа, основанного на фирменном стиле.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие вы знаете современные информационные базы и графические программы, которые используются при создании цифровой продукции в области медийной среды?
   а) Базы данных (Shutterstock), графические редакторы (Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw), программы для 3D-моделирования (Autodesk 3ds Max, Blender), программы для видеомонтажа (Adobe Premiere)
   б) Microsoft Office, Google Docs
   в) Системы управления базами данных, языки программирования (Python, Java)

2. Что такое видеопрезентация проекта?
   а) Графический формат статического визуального представления концепции, идеи, основных функциональных и технических характеристик проекта
   б) Видео формат динамического визуального представления концепции, идеи, основных функциональных и технических характеристик проекта с использованием мультимедийных средств
   в) Текстовое описание концепции, идеи, основных функциональных и технических характеристик проекта

3. Основные приемы и принципы светодизайна в структуре мультимедийного системного проекта – это:
   а) Использование различных источников света, создание динамических световых эффектов, интеграция света с другими мультимедийными элементами, обеспечение необходимого уровня освещенности и контрастности, соблюдение эргономических и эстетических требований б) Выбор оптимального оборудования, расчет энергопотребления, обеспечение безопасности, разработка системы управления
   в) Разработка концепции, создание сценария, подбор контента, тестирование

4. Для чего служит прототипирование в создании проектного решения цифрового проекта?
   а) Прототипирование необходимо для создания технической документации и спецификаций
   б) Прототипирование не играет важной роли в создании проектного решения цифрового проекта
   в) Прототипирование позволяет быстро создавать и тестировать различные варианты дизайна, функциональности и взаимодействия, что помогает оптимизировать и улучшить конечное решение

5. Что такое фирменный стиль в мультимедиа дизайне и что такое брендирование мультимедийного системного объекта?
   а) Фирменный стиль – это совокупность графических, цветовых, типографических, аудиовизуальных и других констант, обеспечивающих визуальное и смысловое единство мультимедийного продукта, а также его узнаваемость и ассоциацию с определенным брендом. Брендирование – это процесс создания и продвижения узнаваемого бренда, включающий разработку фирменного стиля, логотипа, слогана и других элементов
   б) Фирменный стиль – это набор технических требований к мультимедийному продукту. Брендирование – это процесс разработки и внедрения программного обеспечения
   в) Фирменный стиль – это дизайн интерфейса мультимедийного продукта. Брендирование – это процесс создания мобильного приложения

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации
по преддипломной практике

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

Москва, 2024 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

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

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования

Этапы формирования компетенции	Формируемые компетенции	Содержание компетенции	Оценочные средства
Преддипломная практика			
Организационное собрание. Ознакомительная лекция о цели и задачах преддипломной практики как предпроектного этапа ВКР	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	Контроль индивидуального задания, устный опрос
Ознакомление с методикой поэтапного предпроектного анализа. Определение темы ВКР. Сбор информационного материала по тематике ВКР – прототипы, аналоги, технологические аспекты, и т.д.	ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Контроль индивидуального задания

Систематизация, анализ и обобщение собранного теоретического и проектного материала по теме ВКР в форме презентации	ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации, идентификации и коммуникации	Контроль индивидуального задания
Защита результатов практики на кафедре	ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию медиа контента и интерактивного дизайна	Контроль индивидуального задания, отчет по практике
	ПК-4	Способен применять информационные цифровые технологии при проектировании медиа среды	Контроль индивидуального задания, отчет по практике

2. Показатели и критерии оценивания компетенций на этапах их формирования с описанием шкал оценивания

Этап формирования компетенции	***Индекс компетенции***	***Уровни освоения компетенции***	***Шкала оценивания (например, в баллах)***
Организационное собрание. Ознакомительная лекция о цели и задачах преддипломной практики как предпроектного этапа ВКР	УК-2	***Пороговый*** Умеет нестандартно решать творческие задачи, видеть проблему под новым углом зрения, синтезировать информацию о научных достижениях из разных областей знания, применять эти знания в современных проектных технологиях;	*2-4*
		Продвинутый Владеет методологией композиционного и стилистического анализа предметно-пространственной среды с концептуальным осмыслением основных	*5-15*

		современных проблем искусства интерьера.	
		Превосходный Умеет создавать свой собственный авторский текст в разных жанрах художественной критики и искусствоведческого эссе. Владеет методами критической оценки результатов научной деятельности.	*16-20*
Ознакомление с методикой поэтапного предпроектного анализа. Определение темы ВКР. Сбор информационного материала по тематике ВКР – прототипы, аналоги, технологические аспекты, и т.д.	ПК-1	***Пороговый*** Имеет базовые умения и способности решать стандартные задачи моделирования, анализировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта	*2-4*
		Продвинутый Имеет основные умения и способности решать стандартные задачи моделирования, анализировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта с применением информационно-коммуникацион-ных технологий	*5-15*
		Превосходный Владеет всеми основными умениями решать стандартные задачи моделирования средовых пространств, предлагать их композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, удовлетворяющее эмоционально-эстетическим потребностям заказчика с применением информационно-коммуникационных технологий	*16-20*
Систематизация, анализ и обобщение собранного теоретического и проектного материала по теме ВКР в	ПК-2	***Пороговый*** Имеет базовые умения и способности осуществлять выбор проектно-методических подходов в решении профессиональных задач	*2-4*
		Продвинутый Имеет основные умения и способности осуществлять выбор проектно-методических подходов в решении профессиональных задач по созданию объекта визуальной информации,	*5-15*

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

Описание шкалы оценивания

Согласно «Положению о балльно-рейтинговой системе оценки знаний студентов и обеспечения качества учебного процесса» при оценке результатов деятельности студентов в рамках преддипломной практики используется

рейтинговая система. Рейтинговая оценка формируется на основании текущего и промежуточного контроля. Максимальное количество баллов – 100 баллов. Производится перерасчет рейтинговой оценки в традиционную четырех бальную оценку, проставляемую в экзаменационную ведомость в соответствии с установленной шкалой:

Итоговая шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)

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

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

Виды индивидуальных заданий

1. Сбор патентных, литературных, видео- источников со спецификой медиа дизайна с целью определения актуальности выбранной темы выпускной квалификационной работы.
2. Систематизация, анализ и обобщение собранного теоретического и проектного материала по теме ВКР.
3. Подготовка компьютерной презентации с использованием цифровых технологий. Любая стандартная демонстрационная программа, обеспечивающая

воспроизведение средств фото презентаций и видео проекционных материалов (ppt, pptx, avi и др.).
4. Оформление эскизного материала.

3. Процедура оценивания

Во время прохождения преддипломной практики предусматривается следующие способы текущей оценки уровня сформированности компетенций: устный опрос; контроль проведения испытаний; наблюдение руководителем практики за действиями студента. По окончании прохождения преддипломной практики студентом в течение пяти дней предоставляется на кафедру отзыв руководителя о выполнении программы практики, дневник по преддипломной практике, отчет по преддипломной практике. Отчётом по преддипломной практике могут считаться:

-Дневник практики;
- Компьютерная презентация;
- Эскизы – 6-8 листов А4.

На основании текущей оценки, отчетной документации, сданной обучающимся на кафедру по окончании практики, а также защиты отчета по преддипломной практике преподаватель-руководитель практики оценивает уровень сформированности компетенций (пункт 2).

Оценки «отлично» заслуживает обучающийся, обнаруживший всестороннее, систематическое и глубокое знание учебного материала, умение свободно выполнять практические задания, предусмотренные программой практики, усвоивший основную литературу и знакомый с дополнительной литературой, рекомендованной программой; знает особенности закономерностей, содержания и сущности процессов и явлений профессиональной деятельности в рамках производства, а также особенности структуры и функционирования предприятий отрасли; владеет необходимыми методами и средствами расчетов любых объектов, совокупностью инженерных и управленческих знаний, позволяющих решать нетиповые задачи повышенной сложности в профессиональной деятельности; способен самостоятельно разрабатывать алгоритм решения и решать сложные задачи, а также принимать ответственные инженерные и управленческие решения в условиях неполной определенности; самостоятельно осваивать новые виды деятельности в рамках программы производственной практики.

Оценки «хорошо» заслуживает обучающийся, обнаруживший полное знание учебного материала, успешно выполняющий предусмотренные в программе практические задания, усвоивший основную литературу, рекомендованную в программе, показавший систематический характер знаний по производственной практике и способность к их самостоятельному пополнению и обновлению в ходе дальнейшей учебной работы и профессиональной деятельности; владеет методами и средствами типовых расчетов объектов, совокупностью инженерных и управленческих знаний, позволяющих решать типовые задачи профессиональной деятельности; способен самостоятельно решать типовые задачи и принимать инженерные и управленческие решения по известному алгоритму в условиях полной определенности.

Оценки «удовлетворительно» заслуживает обучающийся, обнаруживший знания основного учебного материала в объеме, необходимом для дальнейшей учебы и предстоящей работы по профессии, справляющийся с выполнением практических заданий, предусмотренных программой практики, знакомых с основной литературой, рекомендованной программой. Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающимся, допустившим погрешности в оформлении документации по практике и написании отчета по практике, при защите отчета, но обладающим необходимыми знаниями для их устранения под руководством преподавателя.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется обучающемуся, обнаружившему пробелы в знаниях основного учебного материала, допустившему принципиальные ошибки в выполнении предусмотренных программой практических заданий. Оценка «неудовлетворительно» ставится обучающимся, которые не могут продолжить обучение или приступить к профессиональной деятельности по окончании производственной практики без дополнительных занятий, восполняющих пробелы в знаниях и навыках, предусмотренных программой практики.

МАТЕРИАЛЫ, УСТАНАВЛИВАЮЩИЕ СОДЕРЖАНИЕ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО И ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

ВОПРОСЫ К ЗАЧЁТУ

ПК-1 — применение знаний о принципах и методах дизайна

1. Дизайн-исследование — это...

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

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

3. Какие навыки должны быть у медиа дизайнера?

ПК-1 — применение знаний о принципах и методах дизайна

3. В чём состоит особенность дизайн-исследований?

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

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

УК-2 — организация совместной работы и принятие управленческих решений

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

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

УК-2 — организация совместной работы и принятие управленческих решений

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

УК-2 — организация совместной работы и принятие управленческих решений

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

УК-2 — организация совместной работы и принятие управленческих решений

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

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

УК-2 — организация совместной работы и принятие управленческих решений

10. Какие документы оформляются по результатам дизайн-исследований?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ К ЗАЧЁТУ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

5. Какие цифровые технологии были использованы в проектной работе?

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

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

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

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

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

Группировка по компетенциям:

Распределение вопросов согласно показателям и критериям оценивания компетенций:

УК-2: Способен определить круг задач в рамках поставленной цели и выбрать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений.

Вопросы: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

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

Вопросы: 5, 8, 9.

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

Вопросы: 2, 4, 6.

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

Вопросы: 5, 8, 9.

Тесты.

1. Что такое дизайн-исследование?

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

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

C. Работа над созданием уникального стиля и имиджа бренда.

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

Правильный ответ: A.

2. Какие виды медиа дизайн-проектов вы знаете?

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

B. Ландшафтный дизайн, интерьерный дизайн, промышленный дизайн.

C. Рекламный дизайн, иллюстративный дизайн, фотодизайн.

D. Архитектурный дизайн, дизайн мебели, дизайн одежды.

Правильный ответ: A.

3. Какие навыки необходимы медиадизайнеру?

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

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

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

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

Правильный ответ: A.

4. В чем состоит особенность дизайн-исследований?

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

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

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

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

Правильный ответ: A.

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

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

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

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

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

Правильный ответ: D.

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

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

B. Только для создания визуальных образов и композиций.

C. Для работы с текстами, создания презентаций и документов.
D. Для анализа данных и принятия управленческих решений.
Правильный ответ: A.

7. Какие методы и приемы разработки концептуальных идей вы знаете?
A. Мозговой штурм, метод ассоциаций, SWOT-анализ, эмпатия и другие.
B. Создание мудборда, работа с референсами, эксперименты с цветом и формой.
C. Интервьюирование клиентов, проведение опросов, анализ отзывов.
D. Разработка технического задания, планирование бюджета, контроль сроков выполнения работ.
Правильный ответ: A.

8. Какие качества формируются у медиадизайнера в процессе обучения?
A. Творческое мышление, аналитические способности, коммуникативные навыки, умение работать в команде.
B. Знание истории искусства, владение техниками рисунка и живописи.
C. Опыт работы с клиентами, умение презентовать свои идеи.
D. Навыки программирования, понимание принципов веб-разработки.
Правильный ответ: A.

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

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

Приложение № 1
к Рабочей программе по бионической практике

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

Дневник прохождения
_____ практики обучающегося
(вид практики)

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

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

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

М.П. Руководитель практики
_____ /_____ /

«_____»_____ _____Г.

Приложение № 2
к Рабочей программе по бионической практике

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

ОТЧЕТ РУКОВОДИТЕЛЯ
_____ ПРАКТИКИ
(вид практики)

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

Структура отчета

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

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

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

4.Предложения по совершенствованию системы организации практической подготовки обучающихся

Руководитель практики от Университета

_____
«_____»_____20_____
(подпись)

Приложение № 3
к Рабочей программе по бионической практике

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

Факультет	
Кафедра	
Вид практики	

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

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

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

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

_____ _____
(подпись) (расшифровка подписи)

«_____»_____20___г.