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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.01 «Проектирование в дизайне мультимедиа»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

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

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

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

1.1 Основные современные методы и принципы дизайн-проектирования мультимедиа.

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

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

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

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

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

Основные современные тенденции проектирования мультимедиа об экстремальных природных условиях.

Тесты.

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

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

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

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

- функциональное
- техническое

К какому виду проектной графики относятся чертежи?

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

Какой вид проектной графики наиболее условен?

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

К основным типам проектно-графических изображений не относятся:

- наброски
- макеты
- эскизы
- чертежи общего вида

Как в архитектурном выполненные «от руки»?

- кроки
- наброски
- эскизы
- технические рисунки

В каком виде набросков основным изобразительным средством является линия?

- в контурных набросках
- в контурно-тональных набросках
- в живописно-тональных набросках
- нет правильного варианта ответа

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

- поисковый эскиз
- чистовой эскиз
- кроки
- зарисовки

В каких изображениях проектировщик прибегает к методам перспективных построений?

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

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое дополненная реальность?

а) Технология, позволяющая добавлять мнимые объекты в реальный мир

б) Способ создания трехмерных моделей объектов

в) Методика обработки изображений и видео

г) Инструмент для разработки интерактивного контента

2. Какие устройства используются для работы с технологиями дополненной реальности?

а) Смартфоны и планшеты

б) Очки и шлемы виртуальной реальности

в) Специальные маркеры

г) Компьютеры и ноутбуки

3. Какое приложение использует технологию дополненной реальности для просмотра 3D-моделей товаров?

а) IKEA Place

б) Google Maps

в) Snapchat

г) Pokemon GO

4. Что такое виртуальная реальность?

а) Технология, позволяющая полностью погрузиться в цифровой мир

б) Методика создания трехмерных моделей объектов
в) Инструмент для разработки интерактивного контента
г) Способ обработки изображений и видео
странстве.

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

а) Google Street View

б) YouTube 360

в) Snapchat

г) Pokemon GO

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

а) Погружение в цифровой мир

б) Создание трехмерных моделей

в) Обработка изображений и видео

г) Разработка интерактивного контента

3. Что такое проектирование в дизайне?

а) Процесс создания концепции дизайна

б) Разработка технических требований к продукту

в) Планирование этапов разработки продукта

г) Все вышеперечисленное

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

а) Исследование, концепция, прототипирование, тестирование

б) Планирование, разработка, тестирование, внедрение

в) Анализ, дизайн, реализация, оценка

г) Все вышеперечисленное

5. Какова цель проектирования в дизайне?

а) Создание эстетически привлекательного продукта

б) Удовлетворение потребностей пользователей

в) Обеспечение функциональности продукта

г) Все вышеперечисленное

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

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

5-с

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется процесс создания анимации для мультимедийного контента?

a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Анимация

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

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

a) Иллюстрация
b) Моделирование
c) Оптимизация

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

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

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

a) Звуковая дорожка
b) Аудиоинженеринг
c) Монтаж звука

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой из этих форматов относится к аудиоформатам?

a) MP3

b) AVI

c) MOV

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

a) Разработка интерфейса

b) Моделирование

c) Анимация

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

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

b) Процесс создания анимации

c) Оптимизация графических элементов

4. Как называется процесс создания виртуальной реальности?

a) VR-разработка

b) Анимация

c) Звуковая редакция

5. Какой из этих форматов относится к изображениям?

a) JPEG

b) WAV

c) MP3

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.02 «Сториборд и анимация»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тесты

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

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

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

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

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

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

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

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

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

a) Большое количество персонажей на экране

b) Использование сложных спецэффектов

c) Хорошая композиция кадров и удачный выбор ракурсов

10. Что такое "монтаж" в анимации?

a) Первоначальный набросок сюжета и персонажей

b) Объединение разных элементов в один таймлайн

c) Готовый продукт, созданный на основе сториборда

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ:

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

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

ритм сцен, помогая создать правильное настроение и эмоциональную динамику.

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

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

6. В целом, следование сториборду в процессе анимации является ключевым фактором для успешного завершения проекта. Это помогает сохранить целостность и качество произведения, а также обеспечить эффективное взаимодействие между участниками команды.
7. Создание динамичного и интересного сториборда играет важную роль в процессе разработки анимационного произведения. Вот несколько техник, которые можно использовать для придания сториборду динамики и привлекательности:

- Динамичные ракурсы
- Динамические композиции
- Использование динамических линий и движения передать динамику и активность сцены.
- Игра тонов и контрастов.
- Динамичная последовательность кадров

Используя эти техники и экспериментируя с различными подходами, вы сможете создать динамичный, интересный и эмоционально насыщенный сториборд, который будет эффективно передавать задумки и идеи вашего проекта

8. Сториборд является мощным инструментом, который помогает разработчикам анимационных произведений лучше понять, визуализировать и организовать концепцию проекта, что в конечном итоге способствует более качественному и эффективному процессу создания анимации.
9. При создании сториборда для разных жанров анимации необходимо учитывать ряд аспектов, которые помогут лучше передать особенности и настроение конкретного жанра. Вот несколько ключевых аспектов, которые следует учитывать при создании сториборда для различных жанров анимации:

1. Комедия:
   - Уделите внимание визуальным шуткам, гримасам и комическим ситуациям.
   - Используйте динамичные и экспрессивные позы персонажей.
2. Драма:
   - Подчеркните эмоциональную глубину персонажей через выразительные позы и лица.
   - Используйте драматическое освещение и композицию для создания атмосферы.
3. Фэнтези:
   - Визуализируйте магические элементы, фантастические миры и существа.
   - Уделите внимание деталям архитектуры, ландшафта и костюмов.
4. Научная фантастика:
   - Представьте технологические устройства, космические корабли и футуристические города.
   - Используйте современные технологии и спецэффекты для создания визуальных эффектов.
   - Уделите внимание деталям и логике футуристического мира.
5. Приключения:
   - Подчеркните динамичные действия, погони, схватки и опасные ситуации.
   - Используйте разнообразные ракурсы и камерные движения для создания напряжения и динамики.
   - Уделите внимание деталям важных предметов, карт и путешествий.
10. В целом, сториборд является мощным инструментом для оптимизации процесса создания анимации, улучшения качества конечного продукта и сокращения времени и затрат на производство. Он помогает команде работать более эффективно, согласованно и целенаправленно, что в конечном итоге способствует созданию высококачественной анимации.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

перспективы.

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

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

a) Большое количество персонажей на экране

b) Использование сложных спецэффектов

c) Хорошая композиция кадров и удачный выбор ракурсов

5. Что такое "монтаж" в анимации?

a) Первоначальный набросок сюжета и персонажей

b) Объединение разных элементов в один таймлайн

c) Готовый продукт, созданный на основе сториборда

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.03 «Интерфейс в средовом проектировании»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Тесты

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

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

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

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

2.Основные задачи включают:

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

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

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

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

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

7.Проектная культура включает в себя:

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое пользовательский интерфейс (UI)?

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

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

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

3. Что такое wireframe в контексте UI-дизайна?

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

4. Какой метод используется для оценки удобства использования интерфейса?

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

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

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

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

   - A) Бумажное прототипирование

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое пользовательский интерфейс?

2. Какие основные типы пользовательских интерфейсов существуют?

3. Что такое принцип "Прямого манипулирования" в дизайне интерфейсов?

4. Что такое "Визуальная иерархия" в дизайне пользовательского интерфейса?

5. Какие принципы управления цифровыми интерфейсами вы знаете?

6. Что такое "Принцип Парето" в дизайне интерфейсов?

7. Какие методы тестирования пользовательского интерфейса вы знаете?

8. В чем разница между пользовательским интерфейсом (UI) и пользовательским опытом (UX)?

9. Какие программы используются для работы с интерфейсами?

10. Какая модульная сетка используется в веб-интерфейсах?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Пользовательский интерфейс (User Interface, UI) - это способ взаимодействия пользователя с компьютерной программой или устройством.

2. Основные типы пользовательских интерфейсов: графический интерфейс (GUI), командный интерфейс (CLI), голосовой интерфейс, сенсорный интерфейс и др.

3. Принцип "Прямого манипулирования" означает, что пользователь должен иметь возможность манипулировать объектами на экране напрямую, без сложных команд или промежуточных шагов.

4. Визуальная иерархия отражает степень важности и связи между различными элементами интерфейса, помогая пользователю ориентироваться и быстро находить нужную информацию.

5. Некоторые принципы управления цифровыми интерфейсами: принципы видимости, обратной связи, однозначности, гибкости и простоты.

6. Принцип Парето (или принцип 80/20) гласит, что 80% эффектов происходят от 20% причин. В контексте дизайна интерфейсов это означает фокусировку на ключевых функциях и задачах пользователей.

7. Некоторые методы тестирования пользовательского интерфейса: тестирование сценариев использования, тестирование с использованием макетов (mockups), A/B-тестирование, экспертное оценивание и др.

8. UI (User Interface) отвечает за визуальную составляющую интерфейса, а UX (User Experience) охватывает весь опыт взаимодействия пользователя с продуктом, включая удобство использования, эмоциональный аспект и удовлетворение от использования.

9. Figma, Adobe XD

10. Модульная 12-ти колончатая сетка

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое адаптивная верстка?

   а) способ создания веб-страниц по шаблону

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

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

2. Какая программа используется для работы с интерфейсами?

   а) Figma

   б) After Effects

   в) Adobe Photoshop

3. Расшифруйте термин «Usability»:

   а) показатель того, насколько легко и удобно пользователю

взаимодействовать с интерфейсом

б) адаптация веб-страниц под пользовательские сценарии

в) характеристика размеров элементов интерфейса

4. Какой термин характеризует путь пользователя в продукте:

а) Job stories

б) Userflow

в) оба варианта верны

5. Что такое «Jobs to be done»:

а) качественный метод исследовании

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

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

6. Метод персон это:

а) метод исследования интерфейсов с помощью опросов аудитории

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

в) аналитический обзор целевой аудитории

7. Сколько процентов информации в сети занимает текст?

а) 90%

б) 50%

в) 70%

8. Оптимальный интерлиньяж для мобильной и веб- типографики:

а)100%

б)120%

в)90%

9. Кто автор термина «User experience design»?

а) Д. Норман

б) Д.Раскин

в) А.Купер

10. Wireframe это:

а) пользовательский интерфейс

б) прототип рабочего интерфейса на базе нарисованных макетов в короткие

временные сроки.

в) реализованный дизайн интерфейса

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.04 «Теория и методология дизайна»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Кудряшев Н.К.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Методология системного подхода в дизайне.

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

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

Раздел 2. Основы разработки проектной идеи

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

определяющие эргономические требования.

10. Антропометрические требования к изделиям.
11. Факторы окружающей среды. Освещение.
12. Методы эргономических исследований.
13. Рекомендации по эргономическому обеспечению проектирования.
14. Восприятие визуальной информации.
15. Цвет в средовых объектах.
16. Дизайн и авторское право.
17. Условия охраноспособности промышленного образца.
18. Художественно-конструкторское решение.
19. Существенные признаки промышленного образца.
20. Основные требования к заявке на выдачу патента на промышленный образец.
21. Защита прав автора и заявителей на промышленный образец.
22. Классификация заявленных художественно-конструкторских решений (произведения дизайна) в качестве промышленных образцов.
23. Произведения архитектуры – объект правовой охраны промышленных образцов.
24. Промышленная собственность и произведения индустриального и графического дизайна.
25. Что такое системный дизайн и дизайн программирование?
26. Какова системная модель объекта проектирования?
27. Каковы закономерности проектно-образного мышления?
28. В чем состоит системность и проблемность познавательного процесса в проектировании?
29. Что такое процессуальность проектно-образного мышления дизайнера?
30. Что понимается под операциональностью обратимостью мышления в ходе проектирования?
31. В чем заключается методичность процесса проектирования? Назовите основные стадии решения проектной проблемы?
32. Что означают понятия «целевая установка» и система «проектных целевых установок»?
33. Каковы целевые установки предпроектного исследования?
34. Перечислите проектные целевые установки поискового этапа проектирования.
35. Каковы целевые установки стадии творческой разработки в проектировании?
36. Каковы целевые установки завершающего этапа проектирования?
37. Какие теоретические и практические средства познания используются при проектировании предметно-пространственной среды? Можно ли сказать, что проектирование – это система теоретических и практических действий?
38. Какие структурные элементы включают этапы проектирования? Что понимают под ступенями проектирования и проектными действиями?
39. Укажите теоретические и практические действия на первой стадии (этапе)

проектирования.

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

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

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

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

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

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

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

Тесты по дисциплине (контролирующие)

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

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

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

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

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

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

7. Что является объектом проектирования в дизайне?

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

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

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

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

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

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

E) гарнитур

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

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

14. Что является основой для формирования предметного ансамбля?

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

15. Что является необходимым условием для создания пространственного ансамбля?

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

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

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

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

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

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

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

C) внешний вид

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

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

20. Какой последовательностью характеризуются аспекты деятельности дизайнера?

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

21. Какие дизайн – факторы влияют на создание функции?

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

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

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

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

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

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

A) текстурой
B) фактурой
C) культурой

D) тектоникой
E) биотехникой

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

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

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

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

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

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

31. Как называется совокупность сооружений (или предметов), композиционно связанных в едином пространстве на основе общей художественной идеи?

A) стиль
B) композиция
C) ансамбль
D) комплекс
E) гарнитур

32. Что является необходимым условием для создания пространственного ансамбля?

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

33. Может ли являться комплекс из емкостей для ухода за автомобилем предметным ансамблем?

A) да, если они выполнены из одного материала
B) да, если они в фирменной упаковке
C) да, если они выполнены в стилевом единстве формы
D) да, если они имеют одинаковые наклейки
E) да, если они расставлены на основе художественной идеи

34. Можно ли считать комплекс детской площадки пространственным ансамблем?

A) нет, нельзя
B) да, если элементы выполнены в одном конструкторе
C) да, если элементы находятся в едином пространстве
D) да, если элементы выполнены на основе художественной идеи и объединены общим пространством
E) да, если элементы находятся в едином композиционном решении

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

A) графический ансамбль
B) изобразительный комплекс
C) знаковый ансамбль

D) визуальный ансамбль

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

E) система вывесок

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

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

43. Что такое понятие “стиль” в дизайне?

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

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

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

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

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

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

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

47. Какой тип стилизации соответствует современному этапу развития дизайна?

A) имитационная
B) рациональная

C) эстетическая
D) декоративная
E) конструктивная

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

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

Примерные темы презентации 2:

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каково место дизайна в системе проектной деятельности?

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

3. Опишите кратко эволюцию проектной культуры

4. Когда возник дизайн как специфический род проектной культуры?

5. Где и когда возникли первые школы дизайна?

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

7. Назовите особенности европейского подхода к дизайну

8. Назовите особенности американского подхода к дизайну.

9. Назовите особенности японского подхода к дизайну

10. Как развивался дизайн в СССР?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Зарождение дизайна как проектной дисциплины относится к

- XVI веку
- XIX веку
- XX веку

2. Значительный вклад в формирование современного дизайна внесли

- ВХУТЕМАС
- Парижская Академия изящных искусств
- Баухаус

3. Первой специализированной дизайнерской организацией в СССР стала

- Студия Азрикана
- ВНИИТЭ
- АХБ

4. Тезис «Красивое лучше продается» сформулирован

- Ле Корбюзье
- Раймондом Лоуи
- Юрием Долматовским

5. Стиль «Стримлайн» возник в межвоенный период в

- США
- Франции
- Германии

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

10. Что такое ретрофутуризм в искусстве и дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

a) - МГХПУ им. Строганова

b) - Свердловском архитектурном институте

c) - Московском архитектурном институте

2. Основателем группы «Мемфис» стал

a) - Джорджетто Джуджаро

b) - Томас Мальдонадо

c) - Этторе Соттсасс

3. Современный дизайн отличается особым вниманием к

a) - Проектированию изделий для особых социальных групп пользователей

b) - Проектированию товаров категории «люкс»

c) - Экодизайну

4. Основной задачей футуродизайна является:

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

b) - Проектирование объектов для пользования в ближайшем будущем

c) - Повышение потребительского спроса

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

a) модернизация

b) мода

c) реконструкция

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.05 «Макетирование»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Орешкин П.В.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания

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

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

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

Раздел 2. Макетирование объектов мультимедиа.

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

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

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

Вопросы для подготовки к экзамену:

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

чертежами по макетированию?

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Расскажите какой основной инструмент используется студентами на макетировании?

   a) Макетный нож
   b) Ножницы
   c) Кусачки

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

   a) 3d Max
   b) SketchUp
   c) Blender

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

   a) ПВА

b) Момент резиновый
c) Суперклей

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

a) Пластик
b) Металл
c) Дерево

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

a) Полоска
b) Бортик
c) Клапан

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

a) Пластик
b) Дополнительный лист
c) Макетный коврик

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

a) Метры
b) Миллиметры
c) Дюймы

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

a) Масштаб
b) Соразмерность
c) Пропорция

9. Какое количество деталей необходимо для создания развертки цилиндра?

a) 2
b) 4
c) 6

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

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

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.06 «Основы средовой композиции»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

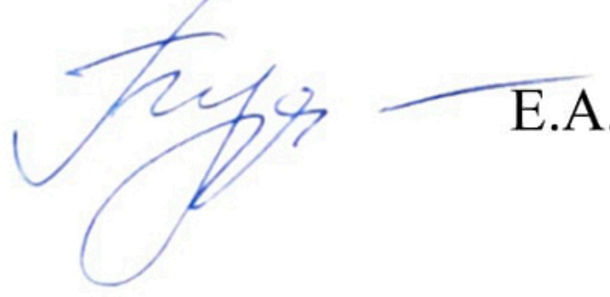
Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Рузова Е.И.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.	Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований.	Все основные умения к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований.
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ,	Базовые умения и способности к разработке дизайн-проекта, основанных на световом шоу, графики и инсталляции для различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей.	Основные умения и способности к разработке дизайн-проекта, основанных на световом шоу, графики и инсталляции для различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей.	Все основные умения к разработке дизайн-проекта, основанных на световом шоу, графики и инсталляции для различных модных показов, музеев, арт-галерей, фестивалей.

	удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.			

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ И ЗАДАНИЯ

Тесты

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

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

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

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

Что такое симметрия в композиции?
а) Равновесие визуальных объектов
б) Два одинаковых объекта
в) Одинаковый цвет объектов

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

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

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

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

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

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

Раздел 1. Изучение основ композиции на основе графических упражнений.

Тема 1. Метрическая закономерность. Организация метрического ряда.

1. На листе формата А3 организовать три метрических ряда на основе фрагментов предметно-пространственной среды.

2. В организации ряда использовать от четырех до семи повторов.

3. В основу построения заложить простейшие геометрические фигуры: квадрат, окружность, треугольник или их производные.

4. Проявить метрическую закономерность в изобразительных средствах и графических приемах.

Тема 2. Организация композиции на основе метрического повтора.

1. На листе формата А3 организовать композицию на основе метрических повторов.

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

3. Проявить метрическую закономерность в изобразительных средствах и графических приемах.

Тема 3. Создание фактуры

1. На листе формата А3 построить два самостоятельных варианта фактуры.

2. В основу построения заложить модуль, базирующийся на простейших геометрических фигурах: квадрате, окружности, треугольнике и их производных.

3. Отказаться от использования в работе лекальных кривых и сложных многосоставных деталей во избежание декоративной орнаментальности.

4. В построении применить метрический повтор.

Тема 4. Ритм. Организация композиции на основе ритмических структур.

1. На листе формата А3 организовать композицию на основе ритмических рядов.

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

3. Проявить ритмическую закономерность в изобразительных средствах и графических приемах.

Тема 5. Контраст. Организация композиции на основе смысловых контрастных отношений с выявлением тоновых, размерных, пропорциональных и т.п. различий.

1. На листе формата А3 организовать композицию на основе смысловых контрастных отношений с выявлением тоновых, размерных, пропорциональных и т.п. различий.

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

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

Тема 6. Нюанс. Организация нюансного ряда.

1. На листе формата А3 организовать нюансный ряд на основе стилизованного изображения элементов предметно-пространственной среды.

2. В организации ряда использовать от четырех до семи повторов.

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

Тема 7. Организация композиции с выявлением нюансного изменения.

1. На листе формата А3 организовать композицию на основе нюансного изменения одного из композиционных элементов.

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

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

Тема 8. Свет и освещенность. Организация композиции с введением условного

источника освещения.

На листе формата А3 организовать композицию с использованием стилизованного изображения источников света: настольной лампы, уличного фонаря, театральных прожекторов, автомобильных фар и т.д.

1. Использовать в работе принцип контраста.

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

Тема 9. Поиск образа. Организация серии композиций с выявлением образного

начала.

1. На двух листах формата А3 организовать 4 композиции (по две на листе) на темы «Сдвиг», «Изгиб», «Разрыв», «Растяжение».

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

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

Тема 10. Масштаб и масштабность.

Организация серии композиций на тему «Предмет в среде»

1. Выбрать предмет из современной или исторической среды.

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

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

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

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

Тема 11. Создание рельефа.

Темы по выбору «Промышленная зона», «Театральная среда».

Выполнить предварительный графический эскиз.

1. На вертикальной плоскости формата А3 создать рельеф с максимальной высотой до 1,5 см.

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

3. Для достижения цельности композиции задание предлагается выполнить в оттенках ахроматических цветов, используя градации серого цвета.

Тема 12. Фронтальная композиция.

Создание фронтальной композиции с развитой глубинной характеристикой и метроритмическими членениями поверхности методом бумагопластики.

1. Выполнить копии работ по выданным чертежам.

2. Изучить порядок расчета глубинных метроритмических членений.

3. Из листа формата А4 организовать пространственно развитую композицию на тему архитектурных сооружений в контексте городской среды.

4. Выполнить упражнение из единого листа бумаги без склейки.

Тема 13. Объемная композиция.

Создание объемной композиции на тему «Контраст»

1. Организовать объемную композицию на основе смысловых контрастных отношений с выявлением размерных, пропорциональных, цветовых, фактурных и т.п. различий.

2. Размер основания макета не должен превышать формат А4.

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

Тема 14. Инсталляция на основе средств гармонизации.

1. Создать тематическую инсталляцию, связанную с одним из видов искусства, науки или профессиональной деятельностью.

2. Размер основания макета не должен превышать формат А4.

3. Проявить в инсталляции образную составляющую.

4. Организовать композицию с использованием средств гармонизации: метрического повтора, ритма, контрастно-нюансных отношений, цветовых сочетаний.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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

7. Симметрии принадлежит роль организующего начала, когда порядок складывается в совершенную форму в результате определенного повторения, тождественного отображения левого в правом, верхнего в нижнем и т.д. В такой композиции одинаковые элементы располагаются симметрично относительно главной оси – оси симметрии. Симметричную композицию легче уравновесить, сбалансированность ее частей имеет более очевидный характер. Симметрия облегчает процесс восприятия формы, раскрытие гармонии симметричной композиции происходит почти всегда мгновенно.

   Асимметрия это – отсутствие или нарушение симметрии, когда более значительные отклонения превращают форму в асимметричную. Задача по организации многоэлементных композиций со сложной объемно-пространственной структурой является наиболее трудной, так как отдельные части такой композиции могут иметь свои, частные оси симметрии.

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

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

4. За счет чего достигается статика или динамика в композиции?
   а) баланс горизонталей и вертикалей

б) размер элементов композиции
в) оба варианта верны

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

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

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

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

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

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

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

ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное,

образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

2. Метрический повтор, ритм, контраст.

Одним из основных законов композиции является ритм. Простейшее проявление ритма – **метрический повтор**, или **метр** – монотонное чередование одного и того же одноразмерного элемента с равными интервалами, бесконечная его повторяемость.

Ритм как композиционное средство характеризуется закономерным повторением и чередованием соразмерных элементов. Простой ритм основывается на повторении одной и той же формы, более сложный ритмический рисунок может быть основан на повторении групп форм. Сложные ритмические ряды образуются в

ряде случаев путем сочетания нескольких простых рядов, а также могут возникнуть при наложении двух метрических рядов с различным числом элементов и т.д. Количество комбинаций и их разнообразие бесконечны. В организации ритмического ряда особая роль принадлежит интервалу. Оперируя величиной интервала, можно создавать сложные, выразительно активные ритмические структуры. Ритмический строй, в отличие от метрического, всегда подвижен, в нем заложено динамическое начало.

Контраст – это резкое различие признаков элементов композиции. Контраст проявляется на стыке противоположностей, контрастная композиция всегда обладает активным визуальным воздействием на зрителя.

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

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

5. Одним из средств, направленных на достижение гармоничности композиции, является определение правильной масштабности. В обычном смысле масштаб устанавливает соотношение размеров реального и изображаемого объекта и выражается в числах – 1:1, 1:2, 1:10 и т.д. Понятия масштаба и масштабности используют для характеристики соразмерности или относительного соответствия размеров и формы предмета, целого и отдельных его частей, а также предмета и человека. С древнейших времен человек выступал мерилом всех вещей. Формируя материальную среду, человек создавал и создает предметы, изделия, архитектурные и инженерные сооружения, соразмерные самому себе, соотносимые с размерами человека.

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

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

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

9. В декоративно-прикладном искусстве на основе метрического повтора выстраиваются различные виды орнаментов и раппортов. Характерна тема «метра» и для изделий промышленного дизайна – функциональных прорезей, шкал технических приборов, конструктивных опор, деталей крепежа, расположения клавиш и кнопок. В архитектуре с помощью метрического порядка образуются архитектурные членения и детали: колоннады классических построек, бесконечные ряды окон и балконов современных жилых и промышленных построек, фрагменты

ограждений и решеток. Метрические законы проявляются в интерьерной и экстерьерной предметно-пространственной среде – в повторах лестничных маршей, фонарей, турникетов в метро, в расстановке мебели в общественных помещениях, и т.д. Метрический повтор явно проявляется в чередовании линейных объектов в цифровой графике.

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Композиция это –

а) структура любого художественного произведения

б) закономерное чередование элементов

в) условное обозначение объектов

2. Какое свойство композиции является основным в композиционной деятельности?

а) пропорциональности

б) единства и целостности

в) равновесия

3. Какой закон гармонизации вносит в композицию динамическое начало?

а) метрический повтор

б) ритм

в) контраст

4. Какой закон гармонизации объединяет все элементы объемно-пространственной композиции?

а) свет

б) нюанс

в) ритм

5. В чем состоит отличие фронтальной композиции от других видов?

а) доминирующая роль пространства

б) восприятие фронтальной композиции зрителем происходит спереди, с фасада

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

6. В основе определения масштаба объекта содержится

а) размерность относительно окружающего пространства

б) размерность относительно других объектов

в) размерность относительно человека

7. Бумагопластика – это

а) вид искусства работы с трехмерными объемами из бумаги

б) вид коллажной техники

в) сочетание работы с бумагой и пластиком

8. К объемным композициям относятся

а) рельефные изображения

б) малые архитектурные формы

в) архитектурные фасады

9. Что может являться наиболее значимым композиционным центром для окружающей глубинно-пространственной среды?

а) единичные объекты

б) линейно расставленные объекты

в) объемный комплекс

10. Каков первоначальный этап в работе над композицией?

а) проектный этап

б) эскизный этап

в) этап создания макета

Правильные ответы на тесты:

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.07 «Проектирование AR»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2024

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ТЕСТЫ, ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Тесты

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:

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

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

Контрольные задания

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

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

Тема 2. Сборка и тестирование AR приложений в Unity.

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

Тема 3. Проектирование AR-приложения.

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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

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

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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