Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Сленухин Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 17.11.2025 15:02:34
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 мультимедиа среды»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Е.И. Рузова

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1 – Тема 9	Тема 1 – Тема 9	Не предусмотрены	Защита практической работы, выполнение проекта
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1 – Тема 9	Тема 1 – Тема 9	Не предусмотрены	Защита практической работы, выполнение проекта
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Тема 1 – Тема 9	Тема 1 – Тема 9	Не предусмотрены	Защита практической работы, выполнение проекта
ПК-4	Способен применять комплекс	Тема 1 –	Тема 1 –	Не	Защита

	информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач	Тема 9	Тема 9	предусмотрены	практической работы, выполнение проекта

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Способность на базовом уровне обосновать предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач при проектировании в дизайне мультимедиа среды	Способность на среднем уровне обосновывать предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению задач при проектировании в дизайне мультимедиа среды	Способность на высшем уровне обосновывать предложения при разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению задач при проектировании в дизайне мультимедиа среды и обобщать набор возможных решений профессиональных задач
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Осуществлять процесс проектирования и визуализирования концепции дизайн-проектов мультимедиа среды с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение на базовом уровне	Осуществлять процесс проектирования и визуализирования концепции дизайн-проектов мультимедиа среды с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение на среднем уровне	Осуществлять процесс проектирования и визуализирования концепции дизайн-проектов мультимедиа среды с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение на высшем уровне
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов	Базовые умения и способности применять методы, принципы, этапы проведении работ по обработке и анализу	Основные умения и способности применять методы, принципы, этапы проведении работ по обработке и анализу	Все основные умения и способности применять методы, принципы, этапы проведении работ по обработке и анализу научно-

	средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	научно-технической информации для проектирования в дизайне мультимедиа среды, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств	научно-технической информации для проектирования в дизайне мультимедиа среды, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств	технической информации для проектирования в дизайне мультимедиа среды, планировочного решения и функционального наполнения средовых пространств
ПК-4	Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач	Базовые навыки работы в современных информационных базах и графических программ, используемых при создании цифровой - продукции в области медийной среды	Основные навыки работы в современных информационных базах и графических программ, используемых при создании цифровой - продукции в области медийной среды	Все основные умения и способности применять навыки работы в современных информационных базах и графических программ, используемых при создании цифровой - продукции в области медийной среды

Шкала оценивания

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

ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

№ п/п	Контрольные задания
I этап формирования компетенций	
1	Анализ принципов, методов и современной организации среды мультимедиа пространства. Задачи: - Изучить принципы, методы и современные принципы организации среды мультимедиа пространства - Изучить современные тенденции развития мультимедиа - Изучить методы организации среды мультимедиа пространства
2	Анализ существующей ситуации в сфере организации среды мультимедиа пространства. Задачи: - Выбрать объект проектирования, соответствующий актуальным требованиям к организации среды мультимедиа пространства - Осознать цели и ориентиры проектирования - Конкретизировать проектные задачи
3.	Анализ отечественных и зарубежных прототипов и аналогов. Задачи: - Исследовать проектные прототипы и аналоги с позиций функционального анализа - Исследовать проектные прототипы и аналоги с позиций конструктивного анализа - Исследовать проектные прототипы и аналоги с позиций эргономического анализа - Исследовать проектные прототипы и аналоги с позиций эстетического анализа - Изучить и применить на практике приемы инфографики
4.	Написание реферата по теме проектирования Задачи: - Самостоятельно провести предварительную научно-исследовательскую работу с изучением структуры написания
II этап формирования компетенций	
5.	Разработка концепции организации среды мультимедиа пространства Задачи: - Выполнить графическое упражнение на первичное формирование образно-содержательной идеи проекта - Создать проектную концепцию на основе образной идеи - Разработать «сценарный» план средовой ситуации с учетом смысловой и формообразующей составляющих - Создать сквозную образную концепцию на всех уровнях проектируемой среды: от планировочных до объемно-пространственных и пластических решений - Изучить в процессе проектирования методы сценарного и образного моделирования
6.	Выработка основных методов и приемов реконструкции с выявлением специфики функционального зонирования пространства Задачи: - Включить в проектирование инновационные приемы преобразования организации среды мультимедиа пространства - Изучить в процессе проектирования методы системного проектирования, предполагающие комплексное решение проектных задач
7.	Определение композиционных приемов и формообразующих элементов

	организации среды мультимедиа пространства и светодизайна Задачи: - Разработать композиционно-планировочное решение организации среды мультимедиа пространства - Проработать формообразование всего объекта в целом и его отдельных элементов с учетом целостности комплекса - Изучить в процессе проектирования участие средств цветовой и световой гармонизации среды мультимедиа пространства - Изучить в процессе проектирования влияние средств мультимедиа и светодизайна в организации среды мультимедиа пространства - Разработать схемы организации среды мультимедиа пространства
8.	Графическое и объемно-пространственное представление концепции организации среды мультимедиа пространства Задачи: - Провести фотофиксацию объекта с текстовым описанием зон - Выполнить чертежи генплана или ситуационного плана, ортогональных проекций, разрезов, разверток, отдельных элементов объекта - Создать наиболее выгодные ракурсы объекта реконструкции с помощью 3D моделирования или ручного скетченга
9.	Создание видеопрезентации к проекту Задачи: - Разработать сценарий видеопрезентации с задачей максимальной выразительности основной идеи проекта - Создать видеопрезентацию с использованием двух- и трехмерных графических моделей, полученных в результате концептуального проектирования, в одной из профессиональных компьютерных программ: Adobe After Effects CS6, ScetchUp, Adobe Premiere Pro CS6, Cinema 4d R15 или Autodesk 3ds Max 2014 (V-ray).

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

1. Дайте определение понятию «мультимедиа среда».
2. Перечислите проектные методы, наиболее востребованные в дизайне мультимедиа среды.
3. Что такое проектная концепция применительно к проектированию мультимедиа среды?
4. Что такое образный сценарий в концептуальном проектном мультимедиа решении?
5. Какова связь мультимедиа сценария и функционального зонирования проектируемой территории?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Мультимедиа среда – это комплексная информационно-коммуникационная среда, которая объединяет различные формы представления информации (текст, графика, аудио, видео, анимация) и обеспечивает интерактивную связь пользователя с этой информацией.

2. Наиболее востребованные проектные методы в проектировании мультимедиа среды: метод системного анализа, метод сценарного проектирования, метод прототипирования, метод концептуального проектирования.

3. Проектная концепция в дизайне мультимедиа среды – это ключевая идея, определяющая основные принципы, подходы и направления проектирования мультимедийной системы или среды.

4. Образный сценарий в концептуальном проектном мультимедиа решении – это описание визуально-образного решения мультимедийного проекта, раскрывающее его эмоциональную, эстетическую и смысловую составляющие.

5. Связь мультимедиа сценария и функционального зонирования проектируемой территории заключается в том, что мультимедийный сценарий должен учитывать и отражать функциональное назначение различных зон проектируемой среды, обеспечивая их информационно-коммуникационное наполнение.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое мультимедиа среда?
   а) Интегрированная информационная среда, объединяющая различные типы данных и обеспечивающая интерактивную связь с пользователем
   б) Набор технических средств для создания и воспроизведения аудио и видео контента
   в) Совокупность программных и аппаратных средств для обработки графической информации

2. Какие проектные методы наиболее востребованы в проектировании мультимедиа среды?
   а) Метод системного анализа, метод прототипирования, метод сценарного проектирования, метод концептуального проектирования

б) Метод сценарного проектирования, метод концептуального проектирования
в) Оба ответа верны

3. Проектная концепция применительно к дизайну мультимедиа среды – это:
а) Общий замысел, идея, определяющие стратегию и основные принципы проектирования мультимедийной системы
б) Набор технических требований и спецификаций для создания мультимедийного продукта
в) Процесс создания прототипов и макетов мультимедийных объектов

4. Образный сценарий в концептуальном проектном мультимедиа решении – это:
а) Визуальное представление возможных технических решений создания мультимедийного продукта
б) Визуальное представление идеи, замысла, сюжетной линии, определяющих художественно-образное решение мультимедийного проекта
в) Процесс создания прототипов мультимедийных объектов

5. В чем состоит связь мультимедиа сценария и функционального зонирования проектируемой территории?
а) Сценарий определяет технические требования к оборудованию, которое должно быть размещено в функциональных зонах
б) Сценарий определяет логику и последовательность взаимодействия пользователя с мультимедийными объектами, которые должны быть размещены в соответствующих функциональных зонах
в) Сценарий не связан с функциональным зонированием, это независимые элементы проектирования мультимедиа среды

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ПК-2 – Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения

профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий.

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

3. Основные приемы и принципы светодизайна в структуре мультимедийного системного проекта: использование различных источников света (точечные, линейные, площадные), создание световых акцентов и динамических световых эффектов, применение энергоэффективных и экологичных светодиодных технологий, интеграция светового дизайна с другими элементами мультимедийной системы

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

1. Какие методы научных исследований применяются для создания дизайн-проектов мультимедиа?

2. Как проявляется междисциплинарный подход в концептуальном проектировании мультимедиа среды?
3. Раскройте понятие стилеобразующего элемента в мультимедийной проектной системе.
4. Перечислите отличительные особенности формообразования единичных и системных объектов в проектировании мультимедиа среды.
5. Раскройте понятие потребительского сценария в дизайне мультимедиа среды.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. При создании дизайн-проектов мультимедиа применяются такие методы научных исследований, как:
    - Системный анализ - для выявления структуры и взаимосвязей элементов мультимедийной системы
    - Моделирование - для создания виртуальных прототипов и тестирования концепций
    - Эксперимент - для апробации различных дизайнерских решений и оценки их эффективности
    - Наблюдение - для изучения поведения и предпочтений пользователей
    - Опрос - для сбора обратной связи и пожеланий аудитории

2. Междисциплинарный подход в концептуальном проектировании мультимедиа среды проявляется в: интеграции знаний из различных областей (дизайн, программирование, психология, эргономика и др.); комплексном учете технических, функциональных, эстетических и поведенческих аспектов; поиске нестандартных решений на стыке дисциплин; применении методов, характерных для смежных областей (например, сценарное проектирование)

3. Стилеобразующий элемент в мультимедийной проектной системе – это ключевой визуальный, аудиальный или интерактивный компонент, определяющий общую стилистику и эстетику проекта. Он задает единый художественный язык, обеспечивает целостность восприятия и узнаваемость бренда.

4. Отличительные особенности формообразования в мультимедиа среде:
    - Единичные объекты: гибкость, адаптивность, интерактивность форм
    - Системные объекты: модульность, масштабируемость, взаимосвязанность элементов
    - Сочетание реальных и виртуальных компонентов

- Динамичность и анимированность форм
- Ориентация на эргономику и удобство взаимодействия

5. Потребительский сценарий в дизайне мультимедиа среды – это последовательность действий и взаимодействий пользователя с системой для достижения определенной цели. Он учитывает потребности, мотивацию, ожидания и поведенческие паттерны аудитории, обеспечивая интуитивность и комфорт использования

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие методы научных исследований применяются для создания дизайн-проектов мультимедиа?
   а) Моделирование и эксперимент
   б) Системный анализ, моделирование, эксперимент, опрос
   в) Системный анализ и опрос

2. Как проявляется междисциплинарный подход в концептуальном проектировании мультимедиа среды?
   а) Интеграция знаний из различных областей (дизайн, информатика, психология, искусство и др.)
   б) Сочетание творческого и аналитического подходов
   Использование только дизайнерских методов
   в) Использование только дизайнерских методов

3. Что такое стилеобразующий элемент в мультимедийной дизайн-системе?
   а) Это совокупность концептуальных идей
   б) Это набор программных решений
   в) Это основной визуальный компонент, определяющий единый стиль всего мультимедийного проекта

4. Какие вы знаете отличительные особенности формообразования единичных и системных объектов в проектировании мультимедиа среды?
   а) Единичные объекты имеют более сложную форму, системные - более простую
   б) Единичные объекты имеют более простую форму, системные - более сложную
   в) Единичные объекты подчиняются законам композиции, системные - законам структуры

5. Что такое потребительский сценарий в дизайне мультимедиа среды?
   а) Это последовательность действий пользователя при взаимодействии с мультимедийным продуктом
   б) Это набор технических требований к мультимедийному продукту
   в) Это описание целевой аудитории мультимедийного проекта

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

1. Какие современные цифровые технологии применяются для решения профессиональных задач в создании мультимедиа проектов?
2. Что такое инфографика в структуре системного мультимедиа проекта?
3. Опишите роль скетчинга в мультимедийной проектной системе.
4. Что такое визуальный комплекс в мультимедиа среде?
5. Какую роль играет искусственный интеллект в создании современных проектов цифровой среды?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Современные цифровые технологии, применяемые в создании мультимедиа проектов: программное обеспечение для дизайна, 3D-моделирования, анимации, видеомонтажа; платформы для разработки интерактивных приложений и веб-сайтов; технологии виртуальной и дополненной реальности; базы данных; облачные сервисы для хранения и обработки мультимедийных данных.

2. Инфографика в структуре системного мультимедиа проекта – это визуальное представление данных и информации с помощью графических элементов. Она служит для эффективной передачи сложных концепций, повышения наглядности и запоминаемости контента.

3. Роль скетчинга в мультимедийной проектной системе: быстрое визуальное моделирование идей и концепций; коммуникация и обсуждение с заказчиками и командой; поиск и отработка различных вариантов дизайн-решений, фиксирование ключевых этапов проектирования.

4. Визуальный комплекс в мультимедиа среде – это совокупность графических, анимационных, видео- и фотоэлементов, объединенных единым стилем и образным решением. Он формирует целостное визуальное восприятие проекта, обеспечивает узнаваемость бренда и эмоциональное вовлечение пользователей.

5. Искусственный интеллект играет важную роль в создании современных проектов цифровой среды и позволяет автоматизировать рутинные задачи (генерация контента, оптимизация интерфейсов); адаптировать и персонализировать предпочтения пользователей; анализировать большие данные; имитировать человеческое поведение и взаимодействие (чат-боты, виртуальные ассистенты); прогнозировать тренды и поддержку принятия дизайнерских решений.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Перечислите современные цифровые технологии, которые применяются для решения профессиональных задач в создании мультимедиа проектов:
   а) Только графические редакторы
   б) Только программирование
   в) Технологии виртуальной и дополненной реальности, 3D-моделирование, анимация, интерактивные интерфейсы и др.

2. Инфографика в структуре системного мультимедиа проекта – это:
   а) Визуальное представление данных и информации
   б) Набор технических характеристик мультимедийного оборудования
   в) Структура взаимодействия пользователя с мультимедийным продуктом

3. Для чего нужен скетчинг в мультимедийной проектной системе?
   а) Скетчинг используется только для создания концептуальных эскизов
   б) Скетчинг применяется только на этапе технической реализации проекта

в) Скетчинг является важным инструментом на всех этапах проектирования мультимедийной среды

4. Визуальный комплекс в мультимедиа среде – это:
   а) Совокупность технических характеристик оборудования
   б) Набор графических элементов, определяющих единый стиль мультимедийного продукта
   в) Структура взаимодействия пользователя с мультимедийным продуктом

5. Искусственный интеллект в создании современных проектов цифровой среды служит для:
   а) Анализа данных, прогнозирования, принятия решений и автоматизации процессов и применяется на всех этапах проектирования
   б) Технической реализации проекта
   в) Создания художественного образа мультимедийного продукта

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.02 «Информационные цифровые технологии»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Е.А. Кузнецова

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1-Тема 9	Тема 1-Тема 21	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-4	Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач	Тема 1-Тема 9	Тема 1-Тема 21	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Базовые умения и способности получать необходимый материал и владеть техникой компьютерной визуализации своих идей.	Основные умения и способности получать необходимый материал и владеть техникой компьютерной визуализации своих идей	Владеть всеми основными умениями и способностями получать необходимый материал и владеть техникой компьютерной визуализации своих идей.
ПК-4	Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач	Базовые умения и способности к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, пользоваться информационными базами и современными графическими программами	Основные умения и способности к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, пользоваться информационными базами и современными графическими программами	Владеть всеми основными умениями и способностями к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, пользоваться информационными базами и современными графическими программами

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

Контрольные задания

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

№ п/п	Типовые контрольные задания
I этап формирования компетенций	
1	Практическая работа Тема: Тест-задание. (свободная тема) Цель задания: Выявление уровня знакомства с компьютерным оборудованием и степенью владения инструментарием прикладных программ, что в дальнейшем поможет подходить по возможности индивидуально (в рамках данной учебной программы) к студентам, обладающим разным уровнем знаний графических программ.
2	Тема: Поиск информации по конкретной заданной преподавателем теме (тематика может совпадать с темой дизайн проекта магистров). Цель задания: Приобретение профессиональных навыков поиска необходимых исходных данных.
3.	Практическая работа Тема: Получение информации из различных источников Цель задания: Знакомство со спецификой получение информации из различных источников, работы и поиска информации в сети Internet. Поисковые системы Yandex и т.д.
4.	Практическая работа Тема: Рисование различных объектов в CorelDRAW и Photoshop. Цель задания: Это задание поможет приобрести и закрепить полученные ранее навыки работы с программами, а также проявить творческий подход при создании графических изображений.
5.	Практическая работа Тема: Создание различных фактур (стекло, металл, дерево и т. д.). Создание и редактирование собственного двуцветного узора, загрузка полноцветного узора, загрузка растрового узора. Эксперимент по наложению одной текстуры на другую. Цель задания: Использование на практике текстурных заливок, применяя их в текущей работе по проектированию.
6.	Практическая работа

	Тема: светотеневое моделирование объема Цель задания: Выполняя это задание, магистранты приобретают навыки тонового моделирования объема средствами программы CorelDRAW, углубленно изучают приемы создания собственных и падающих теней в 2D программах.
7.	Практическая работа Тема: изображение различных объектов: инженерно-техническая (машины-механизмы); бионическая тема, (например, обитатели морского дна); и т.д. Цель задания: Освоение графической техники изображения различных объектов применяя весь накопленный потенциал знаний
8.	Практическая работа Тема: Создание псевдообъёмных изображений Цель задания: Научиться средствами программ 2D создавать фрагменты объемных изображений, компонуя из них сложные объекты, которые возможно использовать в студенческих проектах, в процессе эскизирования и в демонстрационных рисунках будущих изделий.
II этап формирования компетенций	
9.	Практическая работа Тема: Создание аналитической таблицы Цель задания: Выполняя это задание магистр учится систематизации и структурированию накопленного материала, изучает графические приемы наглядной демонстрации визуальной информации.
10.	Практическая работа Тема: Работа с группой инструмента «Заливка». Цель задания: Создание псевдореалистических изображений в CorelDRAW близких к фотографическому качеству.
11.	Практическая работа Тема: Работа с цветом в векторных и растровых программах. Цель задания: Освоение работы с цветом в 2D программах.Изучение специфических приемов работы с цветом в процессе создания изображений.
12.	Практическая работа Тема: Выполнение ортогонального чертежа и его образмеривание. Цель задания: Навыки, полученные в ходе выполнения этого задания будут применяться в проектной работе при создании чертежей различных объектов. Учитывая тему проектного задания в рамках курса Дизайн-

	проектирования, тема практической работы формулируется в соответствии с возникающими на данном этапе проектирования вопросами. Здесь необходимы: - чертежи эргономов в различных позах и ситуациях. - чертежи проектируемых объектов с построением сечений или разрезов. - соблюдение требований ГОСТа к оформлению чертежей - соблюдение масштабности толщины линий чертежа на планшетах соразмерно покраске и величине планшетов.
13.	Практическая работа Тема: Создание на экспозиционной плоскости иллюминованного изображения спроектированного объекта. Цель задания: При помощи информационных технологий создание объекта презентационного качества.
14.	Практическая работа Тема: Выполнение презентации при помощи 2D программ Цель задания: При помощи информационных технологий создание презентации по теме проекта или исследования.
15.	Практическая работа Тема: Создание анимации в программе Adobe Photoshop Цель задания: закрепляются навыки проекционного черчения, приобретаются навыки анимирования спроектированных объектов.

Тест по дисциплине
«Информационные цифровые технологии»

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

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

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

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

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

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

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

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

9. В компьютерной графике максимальное число цветов, видимое глазом на изображении, – это:
    - **Глубина цвета;**

- Цветовой (тоновый) диапазон;
- Цветовая модель.

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое растровая графика?
2. Чем отличается векторная графика от растровой?
3. Какие программы используются для создания и редактирования растровых изображений?
4. Назовите основные инструменты векторного редактора.
5. Что такое разрешение изображения и как оно влияет на качество?
6. Что такое альфа-канал?
7. Какие основные форматы файлов поддерживают прозрачность?
8. Что такое антиалиасинг?
9. Что такое слои в графическом редакторе?
10. Какой формат файла лучше всего подходит для печати и почему?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Растровая графика представляет собой изображение, состоящее из пикселей. Каждый пиксель имеет свой цвет и расположение в сетке, что в совокупности формирует изображение. Примеры растровых форматов: JPEG, PNG, BMP.
2. Векторная графика состоит из объектов, таких как линии, кривые и полигоны, которые определяются математическими формулами. В отличие от растровой графики, векторная графика масштабируется без потери качества. Примеры векторных форматов: SVG, AI, EPS.
3. Основные программы для работы с растровыми изображениями включают Adobe Photoshop, GIMP, Corel PHOTO-PAINT и Paint.NET.
4. Основные инструменты векторного редактора включают перо (Pen Tool), прямоугольник (Rectangle Tool), эллипс (Ellipse Tool), инструмент для создания кривых Безье, а также инструменты для трансформации объектов (масштабирование, вращение и т.д.).
5. Разрешение изображения измеряется в пикселях на дюйм (PPI) и определяет количество пикселей на единицу длины. Чем выше разрешение, тем больше деталей может содержать изображение и тем лучше его качество при печати. Однако высокое разрешение также увеличивает размер файла.
6. Альфа-канал — это дополнительный канал в изображении, который определяет прозрачность каждого пикселя. Значения альфа-канала могут варьироваться от 0 (полностью прозрачный) до 255 (полностью непрозрачный).
7. Основные форматы файлов, поддерживающие прозрачность, включают PNG, GIF и TIFF.
8. Антиалиасинг — это метод сглаживания неровностей на краях объектов в растровой графике. Он уменьшает эффект "ступенек" путем добавления промежуточных цветов между объектом и фоном.
9. Слои позволяют разделить различные элементы изображения на отдельные уровни, которые можно редактировать независимо друг от

друга. Это облегчает процесс редактирования и позволяет применять эффекты только к определенным частям изображения.

10. Формат TIFF часто используется для печати, так как он поддерживает высокое разрешение и сохранение всех деталей изображения без сжатия. TIFF также поддерживает цветовые профили и альфа-каналы.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое RGB?

a) Разновидность цветовой модели

b) Разрешение экрана

c) Тип шрифта

2. Какая программа является стандартом в области векторной графики?

a) Adobe Photoshop

b) Adobe Illustrator

c) CorelDRAW

3. Что такое DPI?

a) Графический формат

b) Единица измерения разрешения печати

c) Тип файла

4. Какой формат файла лучше использовать для сохранения изображений с прозрачным фоном?

a) JPEG

b) PNG

c) GIF

5. Что такое "типографика" в дизайне?

a) Использование цветовых схем

b) Изучение шрифтов и их визуальное оформление

c) Создание анимации

6. Какие инструменты используются для создания растровой графики?

a) Карандаши и мольберты

b) Векторные объекты

c) Пиксели и кисти

7. Что такое "цветовая гамма" в дизайне?

a) Совокупность всех цветов

b) Одиночный цвет

c) Черно-белая палитра

8. Какой эффект можно достичь с помощью инструмента "Градиент" в графическом редакторе?

a) Добавление текста

b) Плавное переход цветов

c) Размытие изображения

9. Что такое "mockup" в дизайне?

a) Макет будущего сайта или продукта

b) Специальный эффект для фотографий

c) Техника анимации

10. Какой формат файла обеспечивает сохранение всех слоев и настроек в Photoshop?

a) JPEG

b) PSD

c) TIFF

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В чем заключается основное назначение программы Adobe Photoshop?

2. Что такое RGB и CMYK в контексте компьютерного дизайна?

3. Что такое пиксель и как он связан с разрешением изображения?

4. Какие инструменты используются для создания векторной графики?

5. Что такое DPI и как оно влияет на качество печати изображения?

6. Какие форматы файлов чаще всего используются для сохранения растровых изображений?

7. Что такое типографика и почему она важна в дизайне?

8. Какие принципы композиции часто используются в дизайне?

9. Какие программы чаще всего используются для создания макетов веб-сайтов?

10. Что такое макет (layout) в контексте дизайна и почему он важен?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Adobe Photoshop используется для редактирования и обработки растровых изображений.

2. RGB (Red, Green, Blue) и CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) - это цветовые модели. RGB используется для отображения цвета на экране, а CMYK - для печати.

3. Пиксель - это самый маленький элемент изображения на экране или фотографии. Разрешение изображения определяется количеством пикселей в длину и ширину.

4. Программы Adobe Illustrator, CorelDRAW и Inkscape позволяют создавать векторные изображения с помощью инструментов, таких как перо, кисть и формы.

5. DPI (dots per inch) - это количество точек на дюйм, определяющее разрешение печати. Чем выше DPI, тем более детализированное изображение можно получить при печати.

6. JPEG, PNG и TIFF - это распространенные форматы файлов для сохранения растровых изображений.

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

3. Что такое "слой" в Adobe Photoshop?
   - A) Фильтр для изображения

   - B) Отдельный элемент, который можно редактировать независимо от других элементов

   - C) Настройка яркости и контрастности

   - D) Способ сохранения файла

4. Какой формат файла сохраняет все слои и позволяет их редактировать позже?
   - A) JPEG

   - B) PNG

   - C) PSD

   - D) GIF

5. Какой инструмент используется для клонирования части изображения?
   - A) Brush Tool

   - B) Clone Stamp Tool

   - C) Eraser Tool

   - D) Gradient Tool

   ### Тест по Adobe Illustrator

6. Какой инструмент используется для создания прямых линий и кривых векторных объектов?
   - A) Pen Tool

   - B) Pencil Tool

   - C) Brush Tool

   - D) Shape Tool

7. Что такое "артборд" в Adobe Illustrator?
   - A) Инструмент для рисования

   - B) Область, на которой создаются и редактируются объекты

   - C) Панель инструментов

- D) Тип слоя

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

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

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

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.03 «Методология предпроектного анализа»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 5	Тема 1-Тема 9	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1-Тема 5	Тема 1-Тема 9	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на	Тема 1-Тема 5	Тема 1-Тема 9	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Базовые умения и способности систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач	Основные умения и способности систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач	Владеть всеми основными умениями и способностями систематизировать, анализировать информацию и пользоваться ею для решения проектных задач

ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Базовые умения и способности осуществлять процесс проектирования и визуализации концепции медиа-проектов с помощью компьютерных технологий	Основные умения и способности осуществлять процесс проектирования и визуализации концепции медиа-проектов с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение	Владеть всеми основными умениями и способностями осуществлять процесс проектирования и визуализации концепции медиа-проектов с помощью компьютерных технологий, обосновывать и защищать предлагаемое проектное решение
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Базовые умения и способности находить необходимый материал отечественных и зарубежных аналогов проектируемого объекта и определения прототипов, необходимых для дизайн-анализа	Основные умения и способности находить необходимый материал отечественных и зарубежных аналогов проектируемого объекта и определения прототипов, необходимых для дизайн-анализа	Владеть всеми основными умениями и способностями находить необходимый материал отечественных и зарубежных аналогов проектируемого объекта и определения прототипов, необходимых для дизайн-анализа

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания

РАЗДЕЛ 1. ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН-ИССЛЕДОВАНИЯ

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

РАЗДЕЛ 2. ИССЛЕДОВАНИЕ ИСХОДНОЙ СИТУАЦИИ

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

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

РАЗДЕЛ 3. ИССЛЕДОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

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

РАЗДЕЛ 4. СВЕДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЙ

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

ТЕСТЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «МЕТОДОЛОГИЯ ПРОЕКТНОГО АНАЛИЗА»

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

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

- Мода;
- Культурный контекст.

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

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

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

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

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

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

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

(красным выделены правильные ответы)

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие факторы влияют на формирование проектного решения?
2. Назовите объективные (рациональные) факторы формирования проектного решения
3. Назовите субъективные факторы формирования проектного решения

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. На проектное решение влияет ряд факторов как объективного, так и субъективного характера
2. К объективным факторам формирования проектного решения относятся требования технической целесообразности: выбор технологии производства, материалов, эргономика, безопасность, экономичность.
3. К субъективным факторам формирования проектного решения относятся предпочтения потенциального потребителя, мода, особенности культурного контекста, а также индивидуальность дизайнера.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Факторы, влияющие на проектное решение:

a) - Погода в день проектирования.

b) - Средовой и социальный контекст

c) - Настроение дизайнера

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

a) - Бюджет заказчика

b) - Мода

c) - Культурный контекст

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

a) - Требования эргономики

b) - Мода

c) - Технология производства объекта

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b) 2-a) 3-b)

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какова роль предпроектного анализа в проектировании?
2. Назовите виды предпроектного анализа
3. Какова роль нормативных документов в проектировании?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Предпроектный анализ определяет основное направление и рамки проектного исследования.
2. В предпроектный анализ входят: изучение нормативных документов, социологический анализ, анализ проектных аналогов, анализ контекста, в котором должен функционировать проектируемый продукт.
3. Нормативные документы обобщают опыт проектирования объектов того или иного типа, помогая избежать ошибок при проектировании, изготовлении и эксплуатации объекта.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Составные части предпроектного анализа

a) - Изучение нормативных документов

b) - Учет мнения жены заказчика

c) - Изучение существующих аналогов

2. Формирование проектной концепции

a) - Выполнение рабочих чертежей

b) - Составление окончательной сметы

c) - Поиск образного решения

3. Формирование технического задания к проекту

a) - Скетчинг к проекту
b) - Определение состава проекта
c) - Составление спецификаций

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a), c) 2- c) 3-b)

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Назовите основные стадии проектирования
2. Какова роль эскизной стадии проекта?
3. Чем отличаются современные средства проектирования?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. К основным стадиям проектирования относятся предпроектный анализ, эскизное проектирование, рабочее проектирование и контроль за исполнением проекта.
2. На эскизной стадии определяются основные характеристики проектируемого объекта, его схема, позволяющие определить приблизительную стоимость и сроки проектирования.
3. Цифровые средства проектирования облегчают переход от одной стадии проектирования к другой, от чертежа к трехмерной модели, что позволяет более точно определять характер изделия уже на ранних стадиях проектирования.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Эскизное проектирование

a) - Выполнение рабочих чертежей
b) - Анкетирование потенциальных потребителей
c) - Скетчинг и поисковое макетирование

2. Рабочее проектирование

a) - Выполнение 3D-моделей объекта

b) - Выполнение рабочих чертежей
c) - Составление окончательной сметы

3. Презентация проекта

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 2-c) 3-b), c) 4-c)

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В. 04 «Визуализация пространства мероприятий»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Преп. кафедры «Средовой дизайн»

П.А. Козловский

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1-Тема 6	Тема 1-Тема 11	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Тема 1-Тема 6	Тема 1-Тема 11	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-4	Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного	Тема 1-Тема 6	Тема 1-Тема 11	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Базовые умения и способности в форме презентации проекта, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач	Основные умения и способности в форме презентации проекта, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач	Владеть всеми основными умениями и способностями в форме презентации проекта, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач

ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Базовые умения и способности применять и обосновывать новизну авторской концепции при визуализации пространства мероприятий	Основные умения и способности применять и обосновывать новизну авторской концепции при визуализации пространства мероприятий	Владеть всеми основными умениями и способностями применять и обосновывать новизну авторской концепции при визуализации пространства мероприятий
ПК-4	Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач	Базовые умения и способности моделировать пространства мероприятий, используя современные проектные технологии в области мультимедийной среды	Основные умения и способности моделировать пространства мероприятий, используя современные проектные технологии в области мультимедийной среды	Владеть всеми основными умениями и способностями моделировать пространства мероприятий, используя современные проектные технологии в области мультимедийной среды

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ

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

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

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ТЕСТЫ

1. Каковы цели планируемого мероприятия?

Ознакомление
Расширение целевой аудитории
Лояльность
Занятие ниши

2. Тип проводимого ивента:

B2B
B2C
PR

3. Какова история, традиции и особенности проведения подобного мероприятия?

4. Что именно должен понять посетитель после посещения данного события?

5. Какова последовательность решения задач при подготовке и проведению?

6. Выберите релевантные каналы коммуникации с потенциальными посетителями для анонса события:

радио
телевидение
печатная пресса
социальные сети
интернет-баннеры
раздача флаеров, приглашений

Контрольные задания ко второй аттестации 1-го семестра.

1. Зонирование пространства мероприятия
2. Разработка сценарного плана
3. Навигация и логистика внутри пространства мероприятия
4. Выбор стилистики для визуализации пространства

5. Ключевое изображение
6. Разработка «фирменного» стиля для декораций и реквизита
7. Подбор контента события
8. Персонал. Его образы и функции
9. Сувенирная продукция

Вопросы и тесты ко второй аттестации:

1. Каков тип сценария развития сюжета события?

a. временной
b. пространственный
c. пространственно-временной
d. мобильный
e. road show
f. другой (пояснить)

2. Выберите тип навигации в пространстве мероприятия

a. графический
b. мультимедийный
c. аудиовизуальный
d. интуитивный

3. Выберите тип ключевого изображения

a. постер (Афиша)
b. эмблема
c. знак
d. маскот
e. логотип
f. другой

4. Какой использовать метод взаимодействия с посетителем?

a. пассивный
b. интерактивный
c. иммерсивный
d. смешанный
e. другой

5. «Вторая волна». Какие информационные каналы использовать для продвижения знания о прошедшем событии?

Контрольные задания к итоговому просмотру, экзамену.

1. Разработка конструктива, для декорирования пространства.
2. Подбор мультимедийного и художественно-технического оборудования
3. Подбор музыкального и сценического контента
4. Сборка и оформление презентации
5. Создание 3d модели пространства мероприятия
6. Монтаж видео-трейлера события

Вопросы и тесты к итоговому просмотру:

1. **Какие основные виды модульных конструкций использовать на площадке**
2. **Выбрать тип кеттеринга:**

a. фуд корт
b. фуршет
c.банкет
d. фуд трек
e. велкам дринк
f. снек фуд

3. Сценическое действие:

a. театрализация
b. концертное
c.сборное
d. мультимедийное
e. театрально-мультимедийное
f. музыкальное
g. другое

4. Какие интерактивные зоны планируются на площадке?
5. Финальный аккорд. Катарсис.
6. Онлайн сопровождение

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. «Реклама»- это форма маркетинговой коммуникации, использующаяся для продвижения или продажи продукта, услуги или идеи. Это платная форма неличного представления и

продвижения товаров или услуг от имени идентифицированного спонсора. «Маркетинг» - это комплекс мероприятий, направленных на удовлетворение потребностей и желаний клиентов посредством создания, предложения и обмена товарами и услугами. Это процесс планирования и осуществления концепции, ценообразования, продвижения и распространения идей, товаров и услуг. «PR (Public Relations)»- это деятельность, направленная на создание и поддержание благоприятного отношения общественности к организации или её продуктам. PR включает в себя управление коммуникациями между организацией и её общественностью.

2. Структура рекламы включает в себя: Целевую аудиторию, Сообщение или контент, Каналы распространения, Частоту и время показов, Измерение эффективности
3. Виды рекламы: Традиционная реклама (печать, телевидение, радио), Диджитал-реклама (интернет, социальные сети), Внешняя реклама (билборды, транспорт), Прямая реклама , (почтовая рассылка, телемаркетинг), Скрытая реклама (продукт-плейсмент)
4. Виды рекламных агентств : Полносервисные агентства: предоставляют полный спектр рекламных услуг, Креативные агентства: специализируются на разработке рекламных концепций и контента, Медийные агентства: занимаются планированием и покупкой рекламных мест, Диджитал агентства: фокусируются на онлайн-рекламе и продвижении в интернете.
5. «Бренд» - это совокупность ассоциаций и восприятия, которые потребители связывают с определенным продуктом, услугой или компанией. Бренд включает в себя логотип, название, дизайн, имидж и репутацию. «Продукт» - это конкретный товар или услуга, предлагаемая на рынке. Продукт имеет свои характеристики, функции и предназначение.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

- a) Продукт, брендинг, PR
- b) Форма маркетинговой коммуникации, печать, телевидение, интернет
- c) Продажа товаров, интернет, прямой маркетинг

2. Дайте определение маркетингу и PR.

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

3. Объясните разницу между брендом и продуктом.

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

4. Перечислите основные каналы продвижения на рынке.

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

5. Какие задачи выполняют специальные мероприятия в продвижении?

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

- b) Разработка сценарного плана, распределение бюджета
- c) Проведение презентаций, организация пространства

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Роль специальных мероприятий заключается в создании уникального опыта для клиентов, укреплении взаимоотношений с ними, повышении осведомленности о бренде и увеличении продаж. Специальные мероприятия могут включать презентации, выставки, конференции, промо-акции и другие формы взаимодействия с аудиторией.
2. «Креативный Бриф» - это документ, содержащий ключевую информацию, необходимую для разработки рекламной кампании или проекта. «Задачи Брифа»: Определение целей и задач рекламной кампании, Описание целевой аудитории, Постановка задач для креативной команды, Определение ключевых сообщений и ценностей бренда.

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое креативный бриф и какова его структура?

- a) Документ для разработки рекламной кампании, включает цели, аудиторию, ключевые сообщения
- b) План мероприятий, включает сценарий, декорации, визуализацию

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

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

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

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

- c) Цель и задача – это одно и то же

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

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

- b) В зависимости от бюджета и количества участников

- c) В зависимости от времени года и местоположения

4. Опишите задачи и последовательность составления сценарного плана.

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

- b) Разработка декораций, выбор визуализации, распределение бюджета

- c) Составление сценария, определение ключевых визуальных элементов

5. Что такое Key Visual?

- a) Основной визуальный элемент рекламной кампании

- b) Основное сообщение рекламной кампании

- c) Ключевой элемент пространственного зонирования

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Структура пространства* включает различные зоны, такие как: Входная зона (регистрация), Основная зона (сцена, места для сидения), Зона для общения и нетворкинга, Демонстрационные зоны (стенды, экспозиции), Зона отдыха. Зонирование пространства зависит от типа мероприятия и целей. Важно обеспечить удобство перемещения участников, доступ к необходимым ресурсам и комфортное пребывание в каждой зоне.
2. Key Visual - это основной визуальный элемент рекламной кампании, который используется для передачи ключевого сообщения и идентификации бренда. Это может быть изображение, графический элемент или иллюстрация, которая становится центральным элементом всех рекламных материалов.
3. Визуальная стилизация включает оформление пространства, дизайн декораций, использование фирменных цветов и элементов бренда. Литературная стилизация включает создание текстов, сценариев и речей в стиле, соответствующем бренду и целям мероприятия. Важно, чтобы все материалы были последовательными и создавали единое впечатление.
4. Театрализация ивента - это использование театральных элементов в организации мероприятия для создания запоминающегося и эмоционального опыта. Это может включать в себя постановки, выступления актеров, использование сценических эффектов и интерактивных элементов.

5. Иммерсивный театр - это форма театрального искусства, в которой зрители становятся активными участниками действия, погружаясь в сюжет и взаимодействуя с актерами и сценой. Иммерсивные постановки часто проходят в необычных локациях и позволяют зрителям свободно перемещаться и исследовать пространство.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

- a) Оформление пространства и создание текстов в стиле бренда
- b) Разработка рекламных материалов и сценариев
- c) Создание имиджа компании и презентаций

2. Объясните понятие "театрализация ивента".

- a) Использование театральных элементов для создания запоминающегося опыта
- b) Проведение мероприятия в театре
- c) Создание сценария для рекламной кампании

3. Дайте определение "иммерсивного театра".

- a) Форма театра, в которой зрители становятся активными участниками действия
- b) Театр, в котором используются проекции и спецэффекты
- c) Театр, в котором зрители смотрят представление в виртуальной реальности

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a) 2. a) 3. a)

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.04 «**Территориальный брендинг**»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Базовые умения и способности систематизировать, анализировать информацию о территории, на которой планируется проектная деятельность	Основные умения и способности систематизировать, анализировать информацию о территории, на которой планируется проектная деятельность	Владеть всеми основными умениями и способностями систематизировать, анализировать информацию о территории, на которой планируется проектная деятельность

ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий.	Базовые умения и способности к моделированию, визуализации, презентация территории, где планируются проектные исследования	Основные умения и способности к моделированию, визуализации, презентация территории, где планируются проектные исследования	Владеть всеми основными умениями и способностями к моделированию, визуализации, презентация территории, где планируются проектные исследования
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов средовых пространств на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Базовые умения и способности находить необходимый материал и информацию о территории, на которой планируются проектные исследования	Основные умения и способности находить необходимый материал и информацию о территории, на которой планируются проектные исследования	Владеть всеми основными умениями и способностями находить необходимый материал и информацию о территории, на которой планируются проектные исследования

Шкала оценивания

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

Контрольные задания

Задание 1. Подготовка реферата

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

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

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

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

4. Организовать визуальный материал.

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

Задание 2. «Аудит территории».

Определение факторов привлекательности места;

Выявление проблем;

Контрольные вопросы

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

Темы для исследования:

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

Темы для реферата

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

11. Дайте определение понятию бренд, применительно к территории.

12.Охарактеризуйте технологии территориального брендинга.

13.Перечислите «Источники» для территориального брендинга

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Суть территориального брендинга – создание максимально реалистичного, конкурентоспособного и привлекательного видения региона, которое впоследствии должно быть воплощено в жизнь и представлено общественности через средства коммуникации.
2. Для формирования бренда территории необходимо:

аудит города и стратегическое планирование;

определение целей и задач формирования бренда

определение целевых аудиторий;

выявление существующего имиджа;

разработка идентичности бренда города, позиционирование;

реализация коммуникационной стратегия и оценка успешности брендинга

3.Природно-климатические особенности территории;

Исторические события, легенды;

Исторические личности с чьим именем или творчеством связана территория;

Традиции, ремесла;

Товары, услуги;

Новая история

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

14. Природно-климатические особенности территории, как источник территориального развития.
15. Исторические события, легенды, как источник территориального развития.
16. Исторические личности с чьим именем или творчеством связана территория, как источник территориального развития.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

4. В качестве источников для территориального развития рассматриваются:

Особенности географического положения;

Уникальность климата;

Возможности природных ресурсов.

5. В качестве источников для территориального развития рассматриваются:

Литературные источники (документальные или художественные), связанные с территорией;

Произведения изобразительного искусства.

6.В качестве источников для территориального развития рассматриваются:

Исторические личности, выдающиеся современники, связанные с территорией жизнью, творчеством, работой, достижениями.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

4. Какими свойствами должна обладать информация для предпроектного исследования

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

5.Назначение проекта – это связь между:

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

6. Обоснование актуальности темы исследования предполагает:

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 4-1,2,3; 5- 3, 4; 6- 1,4;

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

17. Традиции, ремесла как источник территориального развития.
18. Товары, услуги, как источник территориального развития.
19. Новая история, как источник территориального развития.
20. Опишите основные задачи «аудита территории» в рамках предпроектного анализа в средовом проектировании.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

7. В качестве источников для территориального развития рассматриваются:

исторически сформированные ремесла, культурные традиции, праздники;
мероприятия: фестивали, конкурсы, конференции и прочее, связанные с традициями и ремеслами.

8. В качестве источников для территориального развития рассматриваются:
Товары, производимые на конкретной территории (вологодское масло, оренбургский пуховый платок, адыгейский сыр, крымское вино);
Уникальные услуги (охота, рыбалка, медицина, косметология, спорт).

9. В качестве источников для территориального развития рассматриваются:
современные архитектурные или средовые объекты, привлекающие туристов, как новая достопримечательность (набережные, парки зоны реновации). Крупные мероприятия, проходящие на территории (фестивали, конгрессы, форумы).

10 Определение факторов привлекательности места;
Выявление основных конкурентов;
Выявление проблем;

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

7.С какими категориями исследования пересекается его актуальность:

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

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

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

9. Концепция устойчивого дизайна содержит следующие пункты:

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

10.Формулировка цели исследования отвечает на вопрос:

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

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

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

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

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

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

Шкала оценивания

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

Контрольные задания

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

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

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

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

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

Содержание задания

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

Раздел 1. Предпроектный этап.

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

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

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

Раздел 2. Формирование концепции и определение состава проекта.

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

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

Раздел 3. Визуально-графическое решение проекта.

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

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

Контрольные тесты

1. Что такое типографика?

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

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

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

2. Что такое шрифт?

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

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

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

3. Что такое фирменный знак?

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

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

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

4. Что такое логотип?

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

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

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

5. Что такое пиктограмма?

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

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

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

6. Что такое городская навигация или городская система ориентирования?

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

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

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

7. Что такое антиква?

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

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

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

8. Что такое гротеск?

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

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

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

9. От чего зависит читаемость надписи на указателях?

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

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

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

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

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

2. Что такое типографика?
3. Что такое шрифт?
4. Что такое фирменный знак?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое типографика?

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

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

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

2. Что такое шрифт?

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

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

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

3. Что такое фирменный знак?

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

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

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а); 2-б); 3-а)

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1 . Что такое логотип?

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

2 . Что такое пиктограмма?

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

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

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-в); 2-б);

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Что такое городская навигация или городская система ориентирования?

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

б. **Сегодня городская система ориентирования это формирование целостного языка общения города с его жителями и гостями. Навигация**

обычно состоит из системы стел и указателей, объединённых схемами и картами.
в. Городская система ориентирования это прежде всего новостные печатные и электронные издания, газеты и журналы.

2. Что такое антиква?

а. **Антиква — собирательное название шрифтов с засечками. На латыни antiquus — древний. Термин «Антиква» (Antiqua) заимствован из немецкого языка (где он обозначает любой шрифт прямого начертания). Антиквенные шрифты обычно делятся на Антикву старого стиля, Переходную антикву и Антикву нового стиля, а также Брусковую антикву.**
б. Антиква — все рукописные и монументальные шрифты, которые относятся к античности. На латыни antiquus — древний.
в. Антиква — это все прямые по рисунку шрифты, то есть не имеющие наклона вправо или влево. Термин «Антиква» (Antiqua) заимствован из немецкого языка (где он обозначает любой шрифт прямого начертания).

3. Что такое гротеск?

а. Гротески — необычные, причудливые шрифты с обратным контрастом, применяются в рекламе и акциденции.
б. **Гротески — собирательное название неконтрастных или малоконтрастных шрифтов без засечек. Обычно при классификации гротески делятся на подгруппы Старых, Новых, Геометрических и Гуманистических гротесков.**
в. Гротески — название узких и сверхузких шрифтов с засечеками. Обычно при классификации гротески делятся на Зауженные, Узкие, Сверхузкие и Суперузкие.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-б); 2-а); 3-б)

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. От чего зависит читаемость надписи на указателях?

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

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

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-в); 2-а);

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.02.02 «Мультимедиатехнологии в проектировании спецсред»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Е.А. Кузнецова

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

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

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

Шкала оценивания

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

Контрольные задания

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные этапы включает в себя процесс создания анимированного мультимедийного контента?
2. Каким образом можно определить потребности аудитории и контекст использования для успешного проектирования мультимедийного контента?
3. Какие основные принципы графического дизайна следует учитывать при разработке мультимедийных интерфейсов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

2. Инструменты и технологии, используемые для создания графического мультимедийного контента, могут включать графические редакторы, такие

как Adobe Photoshop, Illustrator или Sketch, а также специализированные программы для создания анимаций и интерактивных элементов.

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется процесс создания анимации для мультимедийного контента?

a) Риггинг

b) Текстуринг

c) Анимация

2. Что такое "storyboard" в мультимедийном контенте?

a) Графическое описание сюжета и сценария

b) Интерактивный интерфейс пользователя

c) Процесс создания звукового сопровождения

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

a) Иллюстрация

b) Моделирование

c) Оптимизация

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. c; 2. a; 3. a;

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Основные этапы процесса создания аудиовизуального контента для мультимедийных проектов включают: разработку концепции, написание сценария, съемку или создание анимации, монтаж и постпродакшн, а также тестирование и оценку готового продукта.
2. Адаптация мультимедийного контента для различных типов устройств и платформ может включать оптимизацию размера и разрешения изображений, использование HTML5 для кроссплатформенной совместимости, а также тестирование на разных устройствах и операционных системах.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

a) Взаимодействие пользователя с контентом и его восприятие

b) Процесс создания графического дизайна

c) Разработка программного обеспечения

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

a) Звуковая дорожка

b) Аудиоинженеринг

c) Монтаж звука

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a; 2. b;

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Методы тестирования, используемые для оценки качества мультимедийного контента перед его публикацией, могут включать юзабилити-тестирование, фокус-группы, A/B тестирование и анализ статистических данных.
2. Звуковое оформление может улучшить восприятие и вовлеченность аудитории в мультимедийном контенте, создавая атмосферу и настроение, а также помогая передать информацию более эффективно.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой из этих форматов относится к аудиоформатам?

a) MP3

b) AVI

c) MOV

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

a) Разработка интерфейса

b) Моделирование

c) Анимация

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a; 2. a;

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Принципы доступности, которые следует учитывать при проектировании мультимедийного контента для людей с ограниченными возможностями, включают использование альтернативных текстов для изображений, субтитров для видео, а также обеспечение достаточной контрастности и читаемости текста.
2. Мультимедийный контент может быть интегрирован в веб-страницы и интерфейсы мобильных приложений с помощью HTML5, JavaScript и других технологий, позволяющих встраивать видео, аудио и интерактивные элементы.
3. Современные тенденции и инновации в области проектирования мультимедийного контента включают использование виртуальной и дополненной реальности, искусственного интеллекта и машинного обучения для создания более интерактивного и персонализированного контента.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

b) Процесс создания анимации

c) Оптимизация графических элементов

2. Как называется процесс создания виртуальной реальности?

a) VR-разработка

b) Анимация

c) Звуковая редакция

3. Какой из этих форматов относится к изображениям?

a) JPEG

b) WAV

c) MP3

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a; 2. a; 3. a

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.03.01 «Основы теории дизайна»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Н.К.Кудряшев

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы и задания

РАЗДЕЛ 1. ВВЕДЕНИЕ В ДИЗАЙН-ИССЛЕДОВАНИЯ

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

РАЗДЕЛ 2. ИССЛЕДОВАНИЕ ИСХОДНОЙ СИТУАЦИИ

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

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

РАЗДЕЛ 3. ИССЛЕДОВАНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ

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

РАЗДЕЛ 4. СВЕДЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ ИССЛЕДОВАНИЙ

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ И ТЕСТЫ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ОСНОВЫ ТЕОРИИ ДИЗАЙНА»

Список тем для доклада на семинаре:

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

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

Тесты по дисциплине:

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

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

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

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

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

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

7. Основателем группы «Мемфис» стал….
- Джорджетто Джуджаро;

- Томас Мальдонадо;
- Этторе Соттсасс.

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

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

(красным выделены правильные ответы)

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

Каково место дизайна в системе проектной деятельности?

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

9. Японская материальная культура в силу специфики географического положения Японии всегда отличалась минимализмом и рационализмом, позволявшими экономить ресурсы.
10. Реальное воплощение новых концепций связано с индустриализацией страны, а в середине 1940-х гг. возникают первые дизайнерские организации; в начале 1960-х гг. в стране создан первый научно-теоретический институт дизайна – ВНИИТЭ.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Зарождение дизайна как проектной дисциплины относится к

- XVI веку
- XIX веку
- XX веку

2. Значительный вклад в формирование современного дизайна внесли

- ВХУТЕМАС
- Парижская Академия изящных искусств
- Баухаус

3. Первой специализированной дизайнерской организацией в СССР стала

- Студия Азрикана
- ВНИИТЭ
- АХБ

4. Тезис «Красивое лучше продается» сформулирован

- Ле Корбюзье
- Раймондом Лоуи
- Юрием Долматовским

5. Стиль «Стримлайн» возник в межвоенный период в

- США

- Франции

- Германии

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Кризис функционализма, отсутствие обратной связи с потребителем приводят в конце 1960-х гг. к появлению новых течений в архитектуре и дизайне, отказу от табу на заимствование стилистики исторического прошлого, поиску новых средств выразительности.
2. Хай-тек – это направление в архитектуре и дизайне, основанное на использовании выразительных средств инженерного, машинного дизайна.

3. Деконструктивизм – это стилевое направление, соединяющее формальные поиски авангарда 20-х годов XX века с отказом от традиционной тектоники и полной свободой формообразования, что стало возможным с появлением новых материалов и конструкций, а также цифровых методов инженерного расчета.
4. Кич – это стилевое направление, инитуитивно или осознанно использующее в формообразовании штампы традиционной или массовой культуры.
5. Современный российский дизайн отличается концептуальным характером, однако существуют и примеры удачной связи дизайнерских студий с производством
6. Современный дизайн отличает повышенное внимание к потребностям конкретных групп населения – например, к потребностям людей с ограниченной подвижностью, людей пожилого возраста и т.п.
7. Дизайн активно участвует в решении глобальных проблем, стоящих перед человечеством: требованиям энергосбережения, снижения выбросов CO2 и т.д.
8. Арт-дизайн – это разновидность предметного дизайна, нацеленная на создание изделий с повышенными эстетическими качествами, фактически, произведений искусства, сохраняющих при этом функциональность.
9. Футуродизайн – это направление дизайна, нацеленное на поиск новых потребительских свойств объектов, недоступных при современном развитии технологий.
10. Ретрофутуризм – это направления изобразительного искусства и дизайна, ностальгически обыгрывающие стилистику формообразования конца XIX или первой половины XX вв.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

a) - МГХПУ им. Строганова

b) - Свердловском архитектурном институте

c) - Московском архитектурном институте

2. Основателем группы «Мемфис» стал

a) - Джорджетто Джуджаро

b) - Томас Мальдонадо

c) - Этторе Соттсасс

3. Современный дизайн отличается особым вниманием к

a) - Проектированию изделий для особых социальных групп пользователей

b) - Проектированию товаров категории «люкс»

c) - Экодизайну

4. Основной задачей футуродизайна является:

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

b) - Проектирование объектов для пользования в ближайшем будущем

c) - Повышение потребительского спроса

5. Как называется явление, связанное с чисто внешним и быстрым изменением форм в сфере дизайна?
   a) модернизация
   b) мода
   c) реконструкция

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1. В.ДВ. 05.01 «Интерфейс»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

Контрольные тесты

1. Что такое адаптивная верстка?

   а) способ создания веб-страниц по шаблону

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

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

2. Какая программа используется для работы с интерфейсами?

   а) Figma

   б) After Effects

   в) Adobe Photoshop

3. Расшифруйте термин «Usability»:

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

   б) адаптация веб-страниц под пользовательские сценарии

   в) характеристика размеров элементов интерфейса

4. Какой термин характеризует путь пользователя в продукте:

   а) Job stories

   б) Userflow

   в) оба варианта верны

5. Что такое «Jobs to be done»:

   а) качественный метод исследовании

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

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

6. Метод персон это:

   а) метод исследования интерфейсов с помощью опросов аудитории

   б) инструмент, который позволяет исследовать целевую аудиторию,

сегментировать ее и составить обобщенные портреты клиента

в) аналитический обзор целевой аудитории

7. Сколько процентов информации в сети занимает текст?

а) 90%

б) 50%

в) 70%

8. Оптимальный интерлиньяж для мобильной и веб- типографики:

а)100%

б)120%

в)90%

9. Кто автор термина «User experience design»?

а) Д. Норман

б) Д.Раскин

в) А.Купер

10. Wireframe это:

а) пользовательский интерфейс

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

в) реализованный дизайн интерфейса

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

Контрольные задания

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

Тематика клаузур:

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

Требования к выполнению клаузур:

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Охарактеризовать понятие «дизайн интерфейсов».

2. Задачи проектирования дизайна интерфейсов.

3. Особенности профессиональной деятельности в дизайне интерфейсов.

4. Предпосылки возникновения дизайна интерфейсов.

5. Взаимосвязь дизайна интерфейсов с наукой и техникой.

6. Значение компьютерных технологий.

7.Проектная культура и её компоненты.

8.Объекты и особенности проектирования интерфейсов.

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

10. Влияние функциональных требований на дизайн интерфейсов.

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

2.Основные задачи включают:

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

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

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

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

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

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

7.Проектная культура включает в себя:

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое пользовательский интерфейс (UI)?

- A) Программное обеспечение для управления базами данных

- B) Взаимодействие между пользователем и системой

- C) Язык программирования для создания веб-сайтов

- D) Сеть компьютеров

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

- A) Простота

- B) Последовательность

- C) Сложность

- D) Обратная связь

3. Что такое wireframe в контексте UI-дизайна?

- A) Полностью разработанная веб-страница

- B) Грубо набросанная схема расположения элементов на странице

- C) Код для создания пользовательского интерфейса

- D) Цветовая палитра для веб-сайта

4. Какой метод используется для оценки удобства использования интерфейса?

- A) Юнит-тестирование

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Пользовательский интерфейс (User Interface, UI) - это способ взаимодействия пользователя с компьютерной программой или устройством.
2. Основные типы пользовательских интерфейсов: графический интерфейс (GUI), командный интерфейс (CLI), голосовой интерфейс, сенсорный интерфейс и др.
3. Принцип "Прямого манипулирования" означает, что пользователь должен иметь возможность манипулировать объектами на экране напрямую, без сложных команд или промежуточных шагов.
4. Визуальная иерархия отражает степень важности и связи между различными элементами интерфейса, помогая пользователю ориентироваться и быстро находить нужную информацию.
5. Некоторые принципы управления цифровыми интерфейсами: принципы видимости, обратной связи, однозначности, гибкости и простоты.
6. Принцип Парето (или принцип 80/20) гласит, что 80% эффектов

происходят от 20% причин. В контексте дизайна интерфейсов это означает фокусировку на ключевых функциях и задачах пользователей.

7. Некоторые методы тестирования пользовательского интерфейса: тестирование сценариев использования, тестирование с использованием макетов (mockups), A/B-тестирование, экспертное оценивание и др.
8. UI (User Interface) отвечает за визуальную составляющую интерфейса, а UX (User Experience) охватывает весь опыт взаимодействия пользователя с продуктом, включая удобство использования, эмоциональный аспект и удовлетворение от использования.
9. Figma, Adobe XD
10. Модульная 12-ти колончатая сетка

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое адаптивная верстка?
   а) способ создания веб-страниц по шаблону
   б) способ создания веб-страниц, который не учитывает размеры и ориентацию экрана устройства
   в) способ создания веб-страниц, при котором они автоматически подстраиваются под размеры и ориентацию экрана устройства
2. Какая программа используется для работы с интерфейсами?
   а) Figma
   б) After Effects
   в) Adobe Photoshop
3. Расшифруйте термин «Usability»:
   а) показатель того, насколько легко и удобно пользователю взаимодействовать с интерфейсом

б) адаптация веб-страниц под пользовательские сценарии

в) характеристика размеров элементов интерфейса

4. Какой термин характеризует путь пользователя в продукте:

а) Job stories

б) Userflow

в) оба варианта верны

5. Что такое «Jobs to be done»:

а) качественный метод исследовании

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

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

6. Метод персон это:

а) метод исследования интерфейсов с помощью опросов аудитории

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

в) аналитический обзор целевой аудитории

7. Сколько процентов информации в сети занимает текст?

а) 90%

б) 50%

в) 70%

8. Оптимальный интерлиньяж для мобильной и веб- типографики:

а)100%

б)120%

в)90%

9. Кто автор термина «User experience design»?

а) Д. Норман

б) Д.Раскин

в) А.Купер

10. Wireframe это:

а) пользовательский интерфейс

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

в) реализованный дизайн интерфейса

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

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

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст.преп. кафедры «Средовой дизайн»

Ю.М. Хасанова

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и обобщать набор возможных решений профессиональной задачи или подходов к выполнению концепции дизайн-проекта	Тема 1-Тема 4	Тема 1-Тема 10	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Тема 1-Тема 4	Тема 1-Тема 10	Не предусмотрены	Индивидуальное задание
ПК-4	Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов,	Тема 1-Тема 4	Тема 1-Тема 10	Не предусмотрены	Индивидуальное задание

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

ПК-4	Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач	Базовые умения и способности применять информационно-технологические приемы идентификации и коммуникации проектной графики, используя современные цифровые технологии	Основные умения и способности применять информационно-технологические приемы идентификации и коммуникации проектной графики, используя современные цифровые технологии	Владеть всеми основными умениями и способностями применять информационно-технологические приемы идентификации и коммуникации проектной графики, используя современные цифровые технологии

Шкала оценивания

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

Контрольные задания

Раздел 2. Содержательно-операционный, практический этап.

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

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

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

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

Задание 5. Зарисовки антуража и стаффажа.

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

Задание 7: Выявления текстуры в зарисовках малых архитектурных форм.

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

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

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

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

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

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

Контрольные тесты

1. Что из перечисленного НЕ является элементом проектной графики?

А) клаузура;

Б) набросок интерьера с натуры;

В) развертки стен;

Г) план этажа с оборудованием.

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

А) рапидограф, пастель, тонированная бумага;

Б) точка, линия, пятно, штрих;

В) заливка, отмывка, тонирование;

Г) линейная перспектива, аксонометрия, технический рисунок.

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

А) профессиональной коммуникации архитектора и дизайнера;

Б) творческого самовыражения, самореализации архитектора, дизайнера;

В) творческих поисков станковых художников;

Г) изучения объектов окружающей действительности.

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

А) форэскиз;

Б) рабочий эскиз;

В) набросок с натуры;

Г) эскиз к станковому произведению изобразительного искусства.

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

А) авторский графический почерк (язык);

Б) сложная (уникальная) техника графики;

В) точная цветофактурная передача проектируемых объектов;

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

6. Изображение проектируемого или существующего предмета, выполненное от руки (без применения чертежных инструментов), по правилам аксонометрии или перспективы с соблюдением пропорций на глаз это
А) технический рисунок;
Б) чертеж;
В) перспективный рисунок с натуры;
Г) набросок.

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

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

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

10. Трехмерная графика имеет свойства применяться при разработке…?
А) положен принцип наследования от, так называемых, «родителей» геометрических свойств объектов-наследников.
Б) аппликаций, состоящих из кусочков цветной бумаги, наклеенных (наложенных) один на другой.

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что из перечисленного НЕ является элементом проектной графики?

А) клаузура;

Б) набросок интерьера с натуры;

В) развертки стен;

Г) план этажа с оборудованием.

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

А) рапидограф, пастель, тонированная бумага;

Б) точка, линия, пятно, штрих;

В) заливка, отмывка, тонирование;

Г) линейная перспектива, аксонометрия, технический рисунок.

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

А) профессиональной коммуникации архитектора и дизайнера;

Б) творческого самовыражения, самореализации архитектора, дизайнера;

В) творческих поисков станковых художников;

Г) изучения объектов окружающей действительности.

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

А) форэскиз;

Б) рабочий эскиз;

В) набросок с натуры;

Г) эскиз к станковому произведению изобразительного искусства.

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

А) авторский графический почерк (язык);

Б) сложная (уникальная) техника графики;

В) точная цветофактурная передача проектируемых объектов;

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

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

А) технический рисунок;

Б) чертеж;

В) перспективный рисунок с натуры;

Г) набросок.

3. Объем изображаемых объектов в проектной графике передается

А) цветом;

Б) конструкцией;

В) светотенью;

Г) фактурой.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-Г) 2-Г) 3-В)

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Передать материальность предметов в проектной графике — это значит

А) передать свойства поверхностей изображаемых объектов;

Б) передать конструкцию изображаемых объектов;

В) передать форму изображаемых объектов;

Г) передать пропорции изображаемых объектов.

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

А) схемами;

Б) стаффажами;

В) антуражем;

Г) набросками.

3. Трехмерная графика имеет свойства применяться при разработке…?

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

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

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-А) 2-Б) 3-В)

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

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

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
В.И.Ампилов

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы

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

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

Контрольные задания

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

Тематика клаузур:

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

Требования к выполнению клаузур:

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

a) Древесина
b) Металл
c) Пластмасса

2. Состав современных композиционных материалов:

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

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

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

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

a) Структура
b) Свойства
c) Прочность

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

a) Теплостойкость
b) Теплопроводность
c) Теплоизоляция

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

a) Облицовка
b) Дренаж
c) Гидроизоляция

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

a) Твёрдость
b) Прочность
c) Пластичность

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

a) Фактура
b) Рельеф
c) Рисунок

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

a) Протирка
b) Шлифовка
c) Полировка

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

a) Песок
b) Цемент
c) Глина

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.01.01 «**Медиаинфографика**»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Преп. кафедры «Средовой дизайн»
Е.В. Иванова

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	Способен к моделированию, визуализации, презентация объектов и систем используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач, в том числе с помощью компьютерных технологий	Базовые умения и способности овладения необходимыми навыками и инструментами для проектирования медиасреды с помощью компьютерных технологий	Основные умения и способности овладения необходимыми навыками и инструментами для проектирования медиасреды с помощью компьютерных технологий	Владеть всеми основными умениями и способностями овладения необходимыми навыками и инструментами для проектирования медиасреды с помощью компьютерных технологий
ПК-3	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций мультимедиа и проектных исследований,	Базовые умения и способности определять концепцию дизайн-проекта интерфейса, создания инфографики,	Основные умения и способности определять концепцию дизайн-проекта интерфейса, создания инфографики, обработки	Владеть всеми основными умениями и способностями определять концепцию дизайн-проекта интерфейса, создания инфографики, обработки инфографических

	обосновывать новизну авторской концепции	обработки инфографических иллюстраций	инфографических иллюстраций	иллюстраций
ПК-4	Способен применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов на основе анализа современных тенденций мультимедиа и проектных исследований, обосновывать новизну авторской концепции	Базовые умения и способности определять концепцию дизайн-проекта интерфейса, создания инфографики, обработки инфографических иллюстраций	Основные умения и способности определять концепцию дизайн-проекта интерфейса, создания инфографики, обработки инфографических иллюстраций	Владеть всеми основными умениями и способностями определять концепцию дизайн-проекта интерфейса, создания инфографики, обработки инфографических иллюстраций

Шкала оценивания

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

Контрольные тесты и задания

Тест по дисциплине «Медиаинфографика»

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

   а) Редакторский стиль;

   б) Повествовательный стиль;

   в) Информационный стиль.

2. Порядок повествования согласно правилам сторителлинга:

   а) Стейтмент, аргументация, рестейтмент;

   б) Аргументация, стейтмент, рестейтмент;

   в) Рестейтмент, аргументация, стейтмент.

3. Что такое правило третей в верстке слайдов презентаций?

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

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

   в) Текст или изображение должны занимать ⅓ слайда.

4. Что такое лонгрид?

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

   б) Текстовый блок;

   в) Оба варианта верны.

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

   а) Короткое тире;

   б) Среднее тире;

   в) Длинное тире.

6. Сколько процентов информации в интернете занимает текст?

   а) 90%

   б) 50%

   в) 70%

7. Оптимальный интерлиньяж для мобильной и веб- типографики:

   а) 100%

   б) 120%

   в) 90%

8. В чем отличие карты от плана?

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

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

   в) Оба варианта верны.

9. Что такое таймлайн?

   а) визуальное представление каких-либо событий, явлений, лиц или предметов в хронологическом порядке;

   б) временная шкала;

   в) оба варианта верны.

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

    а) изобразить временную шкалу событий;

    б) показать составные части целого;

    в) сравнить значения разных параметров.

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

Задания по дисциплине «Медиаинфографика»

1. Создание шаблона проектной презентации согласно правилам верстки и сторителлинга.

2. Создание визуальной информации на тему проекта с применением различных методов инфографики.

3. Верстка проектной презентации.

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие существуют основные принципы композиции?
2. Объясните понятие "золотое сечение" и его применение в дизайне.
3. Что такое цветовая теория и почему она важна в дизайне?
4. Какие существуют основные цветовые модели
5. Объясните разницу между оттенком, насыщенностью и яркостью
6. Что такое типографика?
7. Какие программы и инструменты чаще всего используются в для работы с двухмерной графикой?
8. Какие преимущества и недостатки имеют растровая и векторная графика?
9. Как правильно подготовить файл для печати?
10. Какие инструменты помогают создать визуальную иерархию?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Принципы композиции:

- Целостность: все детали рисунка взаимодействуют между собой, чтобы изображение воспринималось зрителем как единое целое, а не распадается на множество отдельных элементов.
- Созависимость: важно так расположить объекты, чтобы в картине считывался композиционный центр, от которого зависят остальные элементы.
- Композиционное равновесие: даже самые динамичные изображения желательно сбалансировать относительно центра, чтобы композиция была устойчивой.
- Контрастность: с помощью контрастов передаётся форма, объём и цвет. Контраст помогает художнику выделить основные объекты рисунка и «припрятать» второстепенные.

2. Золотое сечение — это один из аналитическо-творческих методов, который полезен в развитии дизайн-решения. Немецкий математик Мартин Ом ввёл в обиход термин «золотое сечение» еще в 1835 году, также это

соотношение известно как Божественная пропорция (Леонардо Да Винчи), Золотое деление (Тимердинг Генрих Е.),

3. В 1961 году художник Иоганнес Иттен написал подробную инструкцию в книге «Искусство цвета». Суть в том, что все цвета можно разделить на две группы — хроматические и ахроматические. Ахроматические — белый, чёрный, серый цвета и любые их оттенки, хроматические — все остальные цвета спектра. Хроматических цветов три — жёлтый, синий и красный. При смешивании основных цветов получаются цвета второго уровня — оранжевый, зелёный и фиолетовый. Если пойти дальше и смешать хроматические и вторичные цвета, которые соседствуют рядом, получатся цвета третьего уровня — третичные.

4. RGB, CMYK, Grayscale

5. Оттенок - Разновидность одного и того же цвета. Насыщенность - это интенсивность определённого тона (или всех сразу). тЯркость - мера светлоты и присутствия света.

6. Типографика — это искусство оформления текста, которое базируется на работе со шрифтами и версткой, то есть распределении текста и визуала в макете. Типографика влияет на читабельность и восприятие текста, управляя вниманием читателя.

7. Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Adobe Indesign

8. Векторная картинка состоит из форм, которые описываются точками и кривыми. Это гибкое изображение, поскольку его элементы можно менять отдельно друг от друга. При этом векторный рисунок не теряет качество при увеличении.

Растровое изображение состоит из пикселей, которые содержат информацию о цвете. Его сложнее видоизменять: например, можно сделать цветокоррекцию, но трудно изменить форму отдельных элементов, потому что это единое изображение.

9. Цвет и цветовая палитра. В типографиях работают с двумя цветовыми моделями — CMYK и Pantone.

Размер и разрешение. Растровые изображения должны иметь разрешение 300 dpi, его надо задавать на этапе создания рабочего файла. При таком разрешении печать будет чёткой и качественной.

Выпуск под обрез и зона безопасности. Если текст или иллюстрации будут размещены выше, то есть вероятность, что при обрезке они будут неполными или будут располагаться слишком близко к краю.

Шрифты. Если в иллюстрации используется готовый шрифт, то его необходимо перевести в кривые, чтобы он стал векторным объектом.

10. Размер, цвет, контраст

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое пропедевтика в дизайне?

a) Изучение истории искусства

b) Введение в основы дизайна

c) Разработка программного обеспечения

d) Изучение архитектуры

2. Какой из следующих элементов НЕ является основным элементом дизайна?

a) Линия

b) Цвет

c) Текстура

d) Программный код

3. Какой из принципов дизайна отвечает за равномерное распределение визуального веса?

a) Контраст

b) Баланс

c) Единообразие

d) Пропорция

4. Какое из нижеперечисленных определений лучше всего описывает принцип контраста?

- a) Использование одинаковых элементов для создания гармонии

- b) Использование различных элементов для создания визуального интереса

- c) Повторение одного и того же элемента

- d) Размещение элементов на одинаковом расстоянии друг от друга

5. Какой элемент дизайна отвечает за создание ощущения глубины на плоской поверхности?

- a) Цвет
- b) Линия
- c) Текстура
- **d) Перспектива**

6. Что означает термин "баланс" в дизайне?

- **a) Равномерное распределение визуальных весов элементов на композиции**
- b) Использование ярких цветов
- c) Сочетание текстур
- d) Применение симметрии

7. Какой из следующих методов используется для создания ритма в дизайне?

- a) Контраст
- **b) Повторение**
- c) Масштабирование
- d) Перспектива

8. Что такое принцип единства в дизайне?

- a) Использование одного цвета во всей композиции
- **b) Создание гармоничного и согласованного целого из различных элементов**
- c) Применение симметрии
- d) Использование одного шрифта во всем дизайне

9. Какой из нижеперечисленных факторов НЕ является элементом дизайна?

- a) Линия

- b) Форма

- c) Баланс

- d) Цвет

10. Что означает термин "масштаб" в контексте дизайна?

- a) Измерение размеров элементов относительно друг друга

- b) Использование различных текстур

- c) Применение контрастных цветов

- d) Создание симметрии в композиции

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.В чем заключается основное назначение пропедевтики в дизайне?

2. Какие основные элементы композиции в дизайне вы знаете?

3. Что такое золотое сечение и как оно используется в дизайне?

4. Какие основные принципы цветового сочетания существуют в дизайне?

5. Что такое типографика и почему она важна в дизайне?

6. Какие основные принципы композиции изображения существуют в дизайне?

7. Что такое фактура и как она используется в дизайне?

8. Какие основные виды перспективы существуют в изобразительном искусстве?

9. Что такое гармония форм и как она достигается в дизайне?

10. Какие основные этапы создания дизайн-проекта вы можете выделить?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Пропедевтика в дизайне — это предварительное изучение основных принципов и методов дизайна для формирования базовых знаний и навыков.

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

3. Золотое сечение — это математическое соотношение, которое используется в дизайне для создания гармоничных пропорций и композиций.

4. Основные принципы цветового сочетания в дизайне — это монохроматическое, аналогичное, комплементарное и триадное сочетание цветов.

5. Типографика — это наука о верстке текста. Она важна в дизайне, так как шрифты и их композиция влияют на восприятие информации и эмоциональное воздействие.

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

7.Фактура — это тактильные свойства поверхности. В дизайне фактура используется для придания изделию текстурности и ощущения объема.

8. Основные виды перспективы — это линейная перспектива, аэроперспектива и цветовая перспектива.

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

10. Основные этапы создания дизайн-проекта — это анализ задачи, разработка концепции, создание эскизов, выбор материалов и технологий, исполнение проекта и контроль качества.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

2. Проект в дизайне – это:

1. - текстовое описание концепции
2. - натурное изображение
3. - комплект поисковых эскизов по спецзаданию
4. - предложение дизайнера, изложенное с помощью графических средств

3. Проектная графика - это:

1. - сфера компьютерного дизайна
2. - область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения
3. - раздел машиностроительного черчения
4. - направление современного дизайна

4. Какой вид проектирования выполняет проектирование объекта?

1. - художественно-образное
2. - морфологическое
3. - технологическое
4. - функциональное

5. Какой вид проектирования отвечает требования технической безопасности?

1. - технологическое
2. - художественно-образное
3. - функциональное
4. - техническое

6. К какому виду проектной графики относятся чертежи?

1. - к одноцветному (светотеневому) изображению
2. - к многоцветному изображению
3. - все варианты правильные
4. - к линейной графике

7. В каком случае применяется линейная графика, как вид проектной графики?

1. - когда важна лишь техническая и геометрическая информации
2. - когда необходимо передать объемную форму
3. - когда необходимо создать иллюзию пространства
4. - во всех перечисленных случаях

8. Какой вид проектной графики наиболее условен?

1. - линейная графика
2. - одноцветное (светотеневое) изображение
3. - многоцветное изображение
4. - нет правильного варианта ответа

9. К основным типам проектно-графических изображений не относятся:

1. - наброски
2. - макеты
3. - эскизы

4. - чертежи общего вида

10. Как называется графика, выполненная «от руки»?

1. - кроки
2. - макеты
3. - эскизы
4. - технические рисунки
5.

Ответы: 1-1, 2-4, 3-2, 4-4, 5-4, 6-4, 7-1, 8-2, 9-2, 10-3

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В чем заключается основное назначение программы Adobe Photoshop?

2. Что такое RGB и CMYK в контексте компьютерного дизайна?

3. Что такое пиксель и как он связан с разрешением изображения?

4. Какие инструменты используются для создания векторной графики?

5. Что такое DPI и как оно влияет на качество печати изображения?

6. Какие форматы файлов чаще всего используются для сохранения растровых изображений?

7. Что такое типографика и почему она важна в дизайне?

8. Какие принципы композиции часто используются в дизайне?

9. Какие программы чаще всего используются для создания макетов веб-сайтов?

10. Что такое макет (layout) в контексте дизайна и почему он важен?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Adobe Photoshop используется для редактирования и обработки растровых изображений.

2. RGB (Red, Green, Blue) и CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) - это цветовые модели. RGB используется для отображения цвета на экране, а CMYK - для печати.

3. Пиксель - это самый маленький элемент изображения на экране или фотографии. Разрешение изображения определяется количеством пикселей в длину и ширину.

4. Программы Adobe Illustrator, CorelDRAW и Inkscape позволяют создавать векторные изображения с помощью инструментов, таких как перо, кисть и формы.

5. DPI (dots per inch) - это количество точек на дюйм, определяющее разрешение печати. Чем выше DPI, тем более детализированное изображение можно получить при печати.

6. JPEG, PNG и TIFF - это распространенные форматы файлов для сохранения растровых изображений.

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

2. Какой инструмент используется для выделения прямоугольных областей?
   - A) Lasso Tool
   - B) Magic Wand Tool

- C) Rectangular Marquee Tool

- D) Quick Selection Tool

3. Что такое "слой" в Adobe Photoshop?
   - A) Фильтр для изображения

- B) Отдельный элемент, который можно редактировать независимо от других элементов

- C) Настройка яркости и контрастности

- D) Способ сохранения файла

4. Какой формат файла сохраняет все слои и позволяет их редактировать позже?
   - A) JPEG

- B) PNG

- C) PSD

- D) GIF

5. Какой инструмент используется для клонирования части изображения?
   - A) Brush Tool

- B) Clone Stamp Tool

- C) Eraser Tool

- D) Gradient Tool

Тест по Adobe Illustrator

6. Какой инструмент используется для создания прямых линий и кривых векторных объектов?
   - A) Pen Tool

- B) Pencil Tool

- C) Brush Tool

- D) Shape Tool

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

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

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

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

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.01.02 «Основы сценографии»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Разработчик программы:

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

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

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

	используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач			

Шкала оценивания

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

Контрольные вопросы

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

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

Раздел 2. Технология художественного оформления спектакля:

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

Контрольные задания

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

и контента, Медийные агентства: занимаются планированием и покупкой рекламных мест, Диджитал агентства: фокусируются на онлайн-рекламе и продвижении в интернете.

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

- a) Продукт, брендинг, PR
- b) Форма маркетинговой коммуникации, печать, телевидение, интернет
- c) Продажа товаров, интернет, прямой маркетинг

2. Дайте определение маркетингу и PR.

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

3. Объясните разницу между брендом и продуктом.

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

4. Перечислите основные каналы продвижения на рынке.

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

5. Какие задачи выполняют специальные мероприятия в продвижении?
- a) Создание уникального опыта, укрепление взаимоотношений, повышение осведомленности
- b) Разработка сценарного плана, распределение бюджета
- c) Проведение презентаций, организация пространства

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Роль специальных мероприятий заключается в создании уникального опыта для клиентов, укреплении взаимоотношений с ними, повышении осведомленности о бренде и увеличении

продаж. Специальные мероприятия могут включать презентации, выставки, конференции, промо-акции и другие формы взаимодействия с аудиторией.

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое креативный бриф и какова его структура?

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

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

- a) Цель – конечный результат, задача – конкретные действия для достижения цели
- b) Задача – конечный результат, цель – шаги к его достижению
- c) Цель и задача – это одно и то же

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

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

4. Опишите задачи и последовательность составления сценарного плана.

- a) Определение целей, разработка концепции, подготовка детального плана
- b) Разработка декораций, выбор визуализации, распределение бюджета
- c) Составление сценария, определение ключевых визуальных элементов

5. Что такое Key Visual?

- a) Основной визуальный элемент рекламной кампании
- b) Основное сообщение рекламной кампании

- c) Ключевой элемент пространственного зонирования

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Структура пространства* включает различные зоны, такие как: Входная зона (регистрация), Основная зона (сцена, места для сидения), Зона для общения и нетворкинга, Демонстрационные зоны (стенды, экспозиции), Зона отдыха. Зонирование пространства зависит от типа мероприятия и целей. Важно обеспечить удобство перемещения участников, доступ к необходимым ресурсам и комфортное пребывание в каждой зоне.
2. Key Visual - это основной визуальный элемент рекламной кампании, который используется для передачи ключевого сообщения и идентификации бренда. Это может быть изображение, графический элемент или иллюстрация, которая становится центральным элементом всех рекламных материалов.

3. Визуальная стилизация включает оформление пространства, дизайн декораций, использование фирменных цветов и элементов бренда. Литературная стилизация включает создание текстов, сценариев и речей в стиле, соответствующем бренду и целям мероприятия. Важно, чтобы все материалы были последовательными и создавали единое впечатление.
4. Театрализация ивента - это использование театральных элементов в организации мероприятия для создания запоминающегося и эмоционального опыта. Это может включать в себя постановки, выступления актеров, использование сценических эффектов и интерактивных элементов.
5. Иммерсивный театр - это форма театрального искусства, в которой зрители становятся активными участниками действия, погружаясь в сюжет и взаимодействуя с актерами и сценой. Иммерсивные постановки часто проходят в необычных локациях и позволяют зрителям свободно перемещаться и исследовать пространство.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

- a) Оформление пространства и создание текстов в стиле бренда
- b) Разработка рекламных материалов и сценариев
- c) Создание имиджа компании и презентаций

2. Объясните понятие "театрализация ивента".

- a) Использование театральных элементов для создания запоминающегося опыта
- b) Проведение мероприятия в театре
- c) Создание сценария для рекламной кампании

3. Дайте определение "иммерсивного театра".

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

- b) Театр, в котором используются проекции и спецэффекты

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a) 2. a) 3. a)

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

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

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

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

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

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

Шкала оценивания

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

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

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

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

Тема 2. Кураторский проект и визуальная идентичность.

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

Как и зачем составляется каталог выставки/проекта?

Тема 3. Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки.

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

Тема 4. Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна.

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

Тематика презентаций

Тема 1. Обсуждение кураторских практик, реализованных в России и Европе во второй половине XX века и начале XXI века.

Тема 2. Анализ кураторских практик.

Тема 3. Профессиональные компетенции куратора.

Разработка и представление концепции кураторского проекта.

Состав презентации проекта:

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект».

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

2. Назовите ключевых европейских кураторов второй половины XX в.

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

3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.

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

4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?

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

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

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

арт-форум; Московская биеннале: фокус на социально-политических аспектах искусства.

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.

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

2. Что такое нетворкинг в кураторской практике?

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

3. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?

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

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

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

5. Перечислите типы кураторской деятельности.

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

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

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

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ. 04.01 «Компьютерная иллюстрация и геймдизайн»

Направление подготовки 54.04.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника магистр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

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

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

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

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

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

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

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

ПК-3	Способен применять комплекс информационно-технологических знаний, приемы компьютерного мышления и способность к моделированию процессов, объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации, используя современные цифровые технологии для решения профессиональных задач	Базовые умения и способности моделировать процессы, объекты и системы, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач в области мультимедийной среды	Основные умения и способности моделировать процессы, объекты и системы, используя современные проектные технологии в области мультимедийной среды	Владеть всеми основными умениями и способностями моделировать процессы, объекты и системы, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач в области мультимедийной среды

Шкала оценивания

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

Контрольные задания

Раздел 1. Вводная лекция

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

Тема 2. Мобильные игры.

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

Задание: графическое упражнение.

Тема 4. Дизайн силуэта.

Задание: графическое упражнение.

Тема 5. Дизайн внешнего вида.

Тема 6. Цветовые пропорции в гейм дизайне.

Задание: графическое упражнение.

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

Тема 8. Среда игрового пространства

Тема 9. Игровой сеттинг (среда).

Итоговая работа в соответствующем сеттинге.

Раздел 2. RPG, MMO (полноразмерный формат игр

Тема 10. Текстурирование (материальность).

Задание: графическое упражнение.

Тема 11. Дизайн интерьера/экстерьера.

Тема 12. Дизайн UI/GUI.

Тема 13. Дизайн уровней/персонажей/зданий.

Задание: графическое упражнение.

Тема 14. Среда игрового пространства.

Тема 15. Игровой сеттинг (среда).

Итоговая работа в соответствующем сеттинге.

Контрольные вопросы

1.Что такое цифровое искусство?

2. Каким бывает цифровое искусство? Перечислите основные жанры.

3. Где нужны иллюстрации: сферы применения?

4. Основные техники и жанры иллюстраций

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

6. Какие новые инструменты цифрового искусства вам знакомы?

7.Какие типы геймдизайна вам знакомы?

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

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

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

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

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

1. Каковы ключевые элементы гейм-дизайна?
2. Какие этапы включает в себя процесс разработки игры?

3. В чем заключается роль гейм-дизайнера в команде разработчиков?
4. Какие подходы используются для создания интересного игрового опыта?
5. Каково значение баланса в игровом процессе?
6. Какие методы используются для тестирования и улучшения игры?
7. Какие жанры игр вы знаете и какие особенности каждого из них?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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

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

   Гейм-дизайнер отвечает за создание концепции игры, разработку игровых механик и правил, проектирование уровней и заданий, а также за обеспечение баланса игры. Он тесно сотрудничает с программистами, художниками, звуковыми дизайнерами и

другими членами команды для создания цельного игрового продукта.

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

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

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

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

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

   Методы тестирования и улучшения игры включают альфа-тестирование, бета-тестирование, пользовательские тесты, автоматизированное тестирование, сбор и анализ обратной связи от игроков, а также итеративный процесс разработки, включающий регулярное обновление и исправление ошибок.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что из перечисленного является ключевым элементом гейм-дизайна?
   a) Графика **b) Игровая механика** c) Звук
2. Какой из этапов является первым в процессе разработки игры?
   a) Прототипирование **b) Концепция и идея** c) Тестирование
3. Какая из перечисленных технологий используется для создания трехмерных моделей в играх?
   a) HTML b) Python **c) Blender**

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b, 2-b, 3-c,

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b, 2-a, 3-b, 4-b,

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какая технология позволяет создавать полностью виртуальные миры в играх?
   a) VR (виртуальная реальность)
   b) AR (дополненная реальность)
   c) MR (смешанная реальность)
2. Что из перечисленного помогает улучшить производительность игры на мобильных устройствах?
   a) Оптимизация графики и кода
   b) Увеличение громкости звука
   c) Изменение интерфейса игры
3. Какой метод используется для оценки удовлетворенности пользователей игрой?
   a) Проведение опросов и анкетирования
   b) Создание трехмерных моделей
   c) Написание кода игры

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a, 2-a, 3-a