

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Наумова Наталия Александровна

Должность: Ректор

Дата подписания: 24.10.2024 14:21:41

Уникальный программный ключ:

6b5279da4e034bff679172803da5b7b559fc69e2

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ МОСКОВСКОЙ ОБЛАСТИ

Государственное образовательное учреждение высшего образования Московской области

МОСКОВСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ОБЛАСТНОЙ УНИВЕРСИТЕТ

(МГОУ)

факультет изобразительного искусства и народных ремесел

кафедра графического дизайна

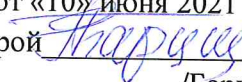
УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры

графического дизайна

Протокол от «10» июня 2021 г. №10

Зав. кафедрой



/Барциц Р.Ч./

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине (модулю)

Основы художественного конструирования и технического моделирования

Направление подготовки - **54.03.01 Дизайн**

Профиль: **Графический дизайн**

Мытищи
2021

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы	3
2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	4
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	6
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций	6

Год начала подготовки 2021

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.

В результате освоения дисциплины студент должен обладать следующими профессиональными компетенциями (ПК):

Код и наименование компетенции	Этапы формирования
ОПК-4 — Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа 3.Выполнение учебных заданий
ДПК-5 — Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа 3.Выполнение учебных заданий
ДПК-6 — Способен учитывать при проектировании объектов свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа 3.Выполнение учебных заданий

2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.

Оцениваемые компетенции	Уровень сформированности	Этап формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
ОПК-4	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа 3.Выполнение учебных заданий	<i>Знать</i> функции объёмно-пространственного макета в графическом дизайне, материалы объёмно-пространственного и цифрового конструирования и технического моделирования <i>Уметь</i> применять основные методы конструирования и макетирования в материале, а также программе трёхмерного моделирования для проектирования промышленных образцов, товаров и объектов, выполнять цветовой решение композиции	Учебные задания, экзамен	Шкала оценивания учебного задания, Шкала оценивания экзамена
	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа 3.Выполнение учебных заданий	<i>Знать</i> особенности объемной, фронтальной, пространственной композиции <i>Уметь</i> осуществлять поиск проектных решений с помощью объёмно-пространственного конструирования в материале и программы трёхмерного моделирования <i>Владеть</i> навыками линейно-конструктивного построения, навыками объёмно-пространственного макетирования; навыками трёхмерного моделирования и текстурирования; навыками цифрового скульптинга, навыками	Учебные задания, экзамен	Шкала оценивания учебного задания, Шкала оценивания экзамена

			применения современной шрифтовой культуры		
ДПК-5	П о р о г о в ы й	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа 3.Выполнение учебных заданий	<i>Знать:</i> возможности растровой, векторной и трёхмерной графики, основы работы в программах трёхмерного моделирования и макетирования. <i>Уметь:</i> конструировать макеты изделий с учётом принципов технической эстетики <i>Владеть:</i> базовыми приёмами работы в редакторах трёхмерной графики	Учебные задания, экзамен	Шкала оценивания учебного задания, Шкала оценивания экзамена
ДПК-5		1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа 3.Выполнение учебных заданий	<i>знать:</i> современное состояние информационных технологий в графическом дизайне, особенности создания и использования векторной и растровой графики, основные цветовые модели, их характеристики и назначение <i>уметь:</i> свободно работать с векторной, растровой и трёхмерной графикой в программных продуктах для макетирования. <i>владеть:</i> на высоком уровне навыками работы в следующих программах: графический редактор Adobe Illustrator графический редактор Adobe Photoshop программа макетирования и вёрстки Adobe InDesign программа трёхмерного моделирования и анимации Blender Программа воксельного моделирования MagicaVoxel	Учебные задания, экзамен	
ДПК-6	П о р о г о в ы й	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа 3.Выполнение учебных заданий	<i>Знать</i> основные технологические этапы проектирования, конструирования и моделирования <i>Уметь</i> готовить макет к производству и печати на различных носителях	Учебные задания, экзамен	Шкала оценивания учебного задания, Шкала оценивания

					экзамена
ДПК-6	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа 3. Выполнение учебных заданий	<i>Знать</i> свойства материалов для печати, технические нормы печати на различных носителях, требования к макетам для трёхмерной печати <i>Уметь</i> учитывать свойства материала при проектировании макета в графическом редакторе, читать техническое задание <i>Владеть</i> навыками подготовки макета к печати, основами цветокоррекции, подготовки макета к трёхмерной печати.	Учебные задания, экзамен	Шкала оценивания учебного задания, Шкала оценивания экзамена

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

Учебные задания лабораторных работ

	Учебные задания	Форма работы
1.	Трёхмерная иллюстрация	Создание трёхмерной иллюстрации в редакторе воксельного моделирования
2.	Дизайн-макет бижутерии	Работа в программе трёхмерного моделирования, подготовка макета к производству
3.	Разработка трехмерного пространства для игровой индустрии	Работа в программе трёхмерного моделирования
4.	Разработка виртуальной учебной лаборатории	Работа в программе трёхмерного моделирования
5.	Шрифтовая композиция в объемной макетной форме	Перевод графического изображения шрифта в макетную форму. Работа в графическом редакторе.
6.	Разработка персонажа	Работа в программе трёхмерного моделирования

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций.

Формирование компетенций по дисциплине находит своё отражение в формировании знаний, умений и навыков. Подтверждением сформированности у студента оцениваемых компетенций является промежуточная аттестация.

Целью лабораторных занятий является приобретение знаний, умений и навыков, необходимых в профессиональной деятельности. Они составляют важную часть теоретической и профессиональной практической подготовки. Студентами выполняется

комплекс практических учебных заданий под руководством преподавателя в соответствии с изучаемым содержанием учебного материала.

Текущий контроль успеваемости осуществляется в форме проверки и оценивания выполненных учебных заданий по дисциплине.

Шкала оценивания учебных заданий по дисциплине

Учебное задание	Критерии оценивания	Баллы
Трёхмерная иллюстрация	• композиционное построение; • конструктивное построение; • уровень владения техническими приемами и навыками макетирования • шрифтовая культура; • колористическое решение; • соблюдение принципов технической эстетики; • уровень владения инструментами графических редакторов	6-12
Дизайн-макет бижутерии		6-12
Разработка трехмерного пространства для игровой индустрии		6-12
Разработка виртуальной учебной лаборатории		6-12
Шрифтовая композиция в объемной макетной форме		6-12
Разработка персонажа		6-12
		Итого max 70

Таким образом, в течение семестра максимально возможное число баллов – 70. По результатам экзамена максимально возможное число баллов – 30.

На экзамене оценивается выполнение контрольного задания по дисциплине.

Задания экзамена по дисциплине

1. Выполните перевод растрового изображения пейзажа в трёхмерную иллюстрацию в редакторе воксельного моделирования.
2. Выполните перевод растрового изображения животного в трёхмерную иллюстрацию в редакторе воксельного моделирования.
3. Выполните перевод растрового изображения предмета интерьера в трёхмерную иллюстрацию в редакторе воксельного моделирования.
4. Выполните перевод растрового изображения растительного мотива в трёхмерную иллюстрацию в редакторе воксельного моделирования.
5. Выполните перевод растрового изображения фигуры человека в статичной позе в трёхмерную иллюстрацию в редакторе воксельного моделирования.
6. Выполните перевод растрового изображения фигуры человека в динамике в трёхмерную иллюстрацию в редакторе воксельного моделирования.
7. Выполните перевод растрового изображения интерьера в трёхмерную иллюстрацию в редакторе воксельного моделирования.
8. Переведите эскиз продукции (флешка) в объёмную форму в редакторе трёхмерного моделирования.
9. Переведите эскиз продукции (светильник) в объёмную форму в редакторе трёхмерного моделирования.
10. Переведите эскиз продукции (предмет бижутерии) в объёмную форму в редакторе трёхмерного моделирования.
11. Переведите эскиз продукции (наградная продукция) в объёмную форму в редакторе трёхмерного моделирования.
12. Переведите эскиз продукции (игрушка) в объёмную форму в редакторе трёхмерного моделирования.

13. Переведите эскиз продукции (ёлочное украшение) в объёмную форму в редакторе трёхмерного моделирования.
14. Переведите эскиз продукции (чашка) в объёмную форму в редакторе трёхмерного моделирования.
15. Подготовьте трёхмерный макет к печати на 3D принтере.

Шкала оценивания экзаменационного задания по дисциплине

Критерии оценивания	Количество баллов
Соблюдение технических параметров макетирования	1 – 15
Качество собранного макета	1 - 15
	Итого max 30

Итоговая оценка по дисциплине является суммой баллов, набранных в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации.

Шкала соответствия баллов традиционной шкале

Количество баллов	Традиционная шкала
81-100	«отлично»
61-80	«хорошо»
41-60	«удовлетворительно»
0-40	«неудовлетворительно»