

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
«Сибирский государственный институт искусств имени
Дмитрия Хворостовского»

Приложение 1 к рабочей программе

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

для проведения промежуточной аттестации

по дисциплине

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки

54.03.01 ДИЗАЙН

профиль «Графический дизайн»

Разработчик:

профессор Куликова М.П.

1. Перечень компетенций и планируемых результатов изучения дисциплины. Критерии оценивания результатов обучения и оценочные средства

Компетенция	Индикаторы компетенций	Критерии оценивания результатов обучения					Оценочные средства
		1	2	3	4	5	
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Знать: Уровень 1: современные методики предпроектного анализа; Уровень 2: основные принципы обобщения и систематизации информации; Уровень 3: как генерировать идеи и запускать механизм реализации	–	Отсутствие знаний	Фрагментарные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	– текущий контроль – осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных упражнений, анализа ключевых терминов. Преподаватель, ведущий практические занятия, в ходе текущего контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине; – промежуточный контроль состоит из промежуточных кафедральных просмотров по итогам изучения каждого раздела дисциплины; – итоговый контроль проходит как экзамен, в виде итогового кафедрального и ректорского просмотров
	Уметь: Уровень 1: ассоциативно, образно и креативно мыслить, метафорически визуализировать смыслы; Уровень 2: структурировать и анализировать материал; Уровень 3: создавать проекты, несущую в жизнь образность, выразительность, авторскую индивидуальность		Отсутствие умений	Частично освоенное умение	В целом успешное, но содержащее пробелы умение	Успешное и систематическое умение	
	Владеть: Уровень 1: культурой мышления; Уровень 2: навыками проникновения в суть объекта дизайн-проектирования; Уровень 3: механизмом реализации проекта – от идеи до воплощения		Отсутствие навыков	Фрагментарное применение навыков	В целом успешное, но сопровождающееся отдельными ошибками применение	Успешное и систематическое применение навыков	

<p>ПК-2. Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи</p>	<p>Знать: Уровень 1: приемы поиска, отбора, систематизации и использования информации для выполнения проекта; Уровень 2: специфику проектной деятельности в графическом дизайне; Уровень 3: методы предпроектного анализа, проектных исследований, методику и средства дизайн-проектирования</p>	–	Отсутствие знаний	Фрагментарные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	– текущий контроль – осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных упражнений, анализа ключевых терминов. Преподаватель, ведущий практические занятия, в ходе текущего контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине;
	<p>Уметь: Уровень 1: применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов; Уровень 2: обосновывать новизну собственных концептуальных решений; Уровень 3: навыками составления технического задания и проектной документации</p>		Отсутствие умений	Частично освоенное умение	В целом успешное, но содержащее пробелы умение	Успешное и систематическое умение	– промежуточный контроль состоит из промежуточных кафедральных просмотров по итогам изучения каждого раздела дисциплины;
	<p>Владеть: Уровень 1: основами предпроектного анализа; Уровень 2: навыками составления технического задания и проектной документации; Уровень 3: профессионально анализировать свою работу, грамотно и кратко её обосновывать и проводить устную защиту</p>		Отсутствие навыков	Фрагментарное применение навыков	В целом успешное, но сопровождающееся отдельными ошибками применение	Успешное и систематическое умение	– итоговый контроль проходит как экзамен, в виде итогового кафедрального и ректорского просмотров
<p>ПК-4. Способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-</p>	<p>Знать: Уровень 1: современную шрифтовую культуру, как шрифт существует и взаимодействует с иллюстрацией; Уровень 2: основные принципы работы с векторными и растровыми изображениями;</p>	–	Отсутствие знаний	Фрагментарные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематические знания	текущий контроль – осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных упражнений, анализа ключевых терминов. Преподаватель, ведущий практические за-

проектировании	Уровень 3: профессиональные компьютерные программы для создания анимационных роликов						<p>нения, в ходе текущего контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине;</p> <p>– промежуточный контроль состоит из промежуточных кафедральных просмотров по итогам изучения каждого раздела дисциплины;</p> <p>– итоговый контроль проходит как экзамен, в виде итогового кафедрального и ректорского просмотров</p>
	<p>Уметь:</p> <p>Уровень 1: работать со шрифтом в условном, плоскостном пространстве листа книги;</p> <p>Уровень 2: пользоваться инструментарием и возможностями графических пакетов при работе с векторными и растровыми изображениями;</p> <p>Уровень 3: работать с профессиональными компьютерными программами для создания анимационных роликов</p>		Отсутствие умений	Частично освоенное умение	В целом успешное, но содержащее пробелы умение	Успешное и систематическое умение	
	<p>Владеть:</p> <p>Уровень 1: современной шрифтовой культурой, компоновкой шрифта во взаимодействии с иллюстрацией;</p> <p>Уровень 2: инструментарием и возможностями графических пакетов при работе с векторными и растровыми изображениями;</p> <p>Уровень 3: современными компьютерными графическими программами для создания анимационных роликов</p>		Отсутствие навыков	Фрагментарное применение навыков	В целом успешное, но сопровождающееся отдельными ошибками применение	Успешное и систематическое применение навыков	

2. Шкалы оценивания и критерии оценки

2.1 Критерии оценивания курсовой работы

Курсовая работа подготавливается студентом в режиме консультаций на практических занятиях, а также в рамках самостоятельной работы.

Цель работы – научить иллюстрировать и анимировать тексты и смыслы, развить творческие способности, освоить базовые принципы профессиональных техник и технологий иллюстрации и анимации.

Итоговая оценка суммируется исходя из результатов текущего, промежуточного и итогового контроля

Для оценивания по пятибалльной системе

критерии	оценка			
	2 (неудовлетворительно)	3 (удовлетворительно)	4 (хорошо)	5 (отлично)
<p>– Способность к восприятию, обобщению и анализу информации</p> <p>– Качество и сложность выполненного задания и его художественная составляющая</p> <p>– Приобретение практических навыков работы с программными средствами компьютерного дизайна для решения творческих задач в профессиональной деятельности</p>	<p>Содержание курса не освоено, необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнены, либо содержит грубые ошибки, дополнительная самостоятельная работа над материалом не приведет к какому-либо значимому повышению качества выполнения учебных заданий.</p>	<p>Содержание курса освоено частично, некоторые практические компетенции не сформированы, предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены с большим количеством ошибок.</p>	<p>Содержание курса освоено полностью, необходимые практические компетенции в основном сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены с незначительными ошибками, ни одно из выполненных заданий не оценено минимальным количеством баллов.</p>	<p>Содержание курса освоено полностью, без пробелов, необходимые практические компетенции сформированы, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения оценено количеством баллов, близким к максимальному.</p>

3. Типовые контрольные задания

3.1 Практические задания на самостоятельную работу

(текущий контроль)

Зада-ния	Курсовая работа	Максимальное кол-во баллов
	Модуль 1. Творческое программирование Раздел 1.1. Информационные технологии (2 семестр)	100 (общее)
1.1.1.	Понятия хостинга, домена, IP-адреса. Принципов работы поисковых систем, порядок работы над проектом создания интернет ресурса в WEB-студии	15
1.1.2.	Понятие тегов, кодировка, структура страницы, теги заголовков, параграф, логическое выделение	15
1.1.3.	Теги списков, ссылок, вставки изображений. Построение таблиц. Теги логической разметки.	15
1.1.4.	Синтаксис CSS и способы внедрения стилей в HTML-документ. Свойства цвета и фона, свойства шрифтов, текстов	15
1.1.5.	Боксовая модель CSS, свойства позиционирования элементов, обтекание	20
1.1.6.	Модульная сетка в веб-дизайне, особенности создания макета, шаблонов страниц сайта в программе Photoshop	20
	Раздел 1.2. Основы HTML+CSS верстки (3 семестр)	100 (общее)
1.2.1.	Работа с программой Photoshop в контексте создания дизайн-макета сайта, основные инструменты и функции программы, работа с цветом в HTML, структурирование дизайн-макета в слоях, понятие модульной сетки для веб-дизайна.	30
1.2.2.	Разработка дизайн-макета сайта в Photoshop на примере сайта сувенирной мастерской.	30
1.2.3.	Разработка HTML+CSS шаблона страниц сайта на примере сайта сувенирной мастерской	40
	Раздел 1.3. Компьютерные технологии FRONT-END разработ-ка (4 семестр)	100 (общее)
1.3.1.	Организация работы в Веб-студии, порядок работы над проектом создания сайта и место веб-дизайнера в производственной цепочке	50
1.3.2.	Адаптивная верстка в CSS3, понятие web-server, базовое понимание работы PHP, баз данных, основы работы с хостингом, самостоятельная разработка макета сайта портфолио. Консультации по курсовой работе	50
	Модуль 2. Техники и технологии анимации Раздел 2.1. Adobe After Effects (5 семестр)	100 (общее)
2.1.1.	Интерфейс программы AfterEffects, порядок работы в программе, панели Project, Composition, понятие композиции, настройка параметров композиции, просмотр композиции.	25
2.1.2.	Импорт файлов в проект, панель Timeline, работа со слоями, настройка панели Timeline, длительность слоев, управление временем слоев	25
2.1.3.	Анимация, пять основных свойств, основы анимации слоев, пространственные ключевые кадры, вспомогательные инструменты	25

2.1.4.	Работа с масками, работа с шейпами. Работа с эффектами, работа с текстом, анимация текста, применение стилей. Понятие вложенной композиции, работа с вложенными композициями, работа со звуком, рендеринг проекта, настройка и форматы	25
Раздел 2.2. Adobe Flash (6 семестр)		100 (общее)
2.2.1.	Интерфейс программы Adobe Flash, порядок работы в программе, панели Project, Timeline, понятие слоя, настройка параметров проекта. Импорт файлов в проект, работа со слоями, управление временем слоев	25
2.2.2.	Анимация, пять основных свойств, основы анимации слоев, пространственные ключевые кадры, вспомогательные инструменты	25
2.2.3.	Понятие векторной анимации, контур и заливка, типы контуров, типы заливок.	25
2.2.4.	Пошаговая, классическая анимация, анимация по контрольным точкам. Группировка и привязка объектов, экспорт мультипликата, форматы экспорта	25

Критерии оценивания выполнения практического задания

По окончании изучения каждого раздела производится подсчет баллов и перевод их в традиционную систему оценок.

Соответствие оценок в 100-балльной шкале традиционным оценкам:

Оценка в 100-балльной шкале	Оценка в традиционной шкале
84–100	5 (отлично)
67–83	4 (хорошо)
50–66	3 (удовлетворительно)
0–49	2 (неудовлетворительно)

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков

4.1. Формы контроля по дисциплине и характер их проведения

Структура изучения дисциплины «Компьютерные технологии в дизайне» предусматривает следующие формы контроля:

– **текущий контроль** осуществляется в ходе практических занятий в форме демонстрации выполнения самостоятельных заданий. Преподаватель, ведущий практические занятия, в ходе текущего контроля оценивает уровень освоения дисциплины каждым обучающимся и выставляет определенное количество баллов. Сумма всех баллов, полученных студентом в течение изучения дисциплины, формирует позицию студента в рейтинге всех обучающихся по дисциплине;

– **промежуточный контроль** состоит из промежуточного кафед-

рального просмотра в середине семестра (дата проведения утверждается на Заседании совета художественного факультета). Результаты промежуточного контроля также суммируются с результатами текущего контроля при формировании позиции обучающегося в рейтинге по дисциплине;

– **итоговый контроль** проходит в виде экзамена в конце каждого семестра обучения по данной дисциплине, на итоговом кафедральном и ректорском просмотре.

4.2. Процедура аттестации

Процесс изучения дисциплины включает практические занятия и самостоятельную работу.

Оценка по дисциплине носит интегрированный характер, учитывающий результаты оценивания участия студентов в аудиторных занятиях, качества и своевременности выполнения курсовых заданий.

Результатом работы по данной дисциплине является представленный на защиту курсовой проект в конце каждого раздела.

В расчет принимается мнение руководителя о профессиональных навыках студента, о его умении планомерно работать в определенный временной промежуток, генерировать и отстаивать свои концептуальные и графические идеи, уметь прислушиваться и учитывать замечания руководителя и преподавателей кафедры, высказанные во время промежуточных просмотров.