

ПРИЛОЖЕНИЕ А
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «Проектная графика»

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

Код контролируемой компетенции	Способ оценивания	Оценочное средство
ОПК-4: способностью применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета
ПК-1: способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета
ПК-2: способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета
ПК-3: способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета

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

Показатели оценивания компетенций представлены в разделе «Требования к результатам освоения дисциплины» рабочей программы дисциплины «Проектная графика» с декомпозицией: знать, уметь, владеть.

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «Проектная графика» используется 100-балльная шкала.

Критерий	Оценка по 100-балльной шкале	Оценка по традиционной шкале
Студент проявил знание программного материала, демонстрирует сформированные (иногда не полностью) умения и навыки, указанные в программе компетенции, умеет (в основном) систематизировать материал и делать выводы	25-100	<i>Зачтено</i>
Студент не усвоил основное содержание материала, не умеет систематизировать информацию,	0-24	<i>Не зачтено</i>

<p>делать выводы, четко и грамотно отвечать на заданные вопросы, демонстрирует низкий уровень овладения необходимыми компетенциями</p>		
--	--	--

3. *Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности.*

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
1	Определение понятий «шрифт», «шрифтовая культура», «типографика». Исторические этапы возникновения шрифтов	ОПК-4
2	Роль художественного образа в иллюстрации. Почему выбрана данная техника исполнения конкретного рисунка	ПК-1
3	Способы графического и технического изображения в Web-дизайне	ОПК-4
4	Что должен передавать графический язык	ПК-1
5	Художественная концепция оформления компьютерной игры с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	ПК-1
6	Дизайн текстовых форм и иллюстрирование с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	ОПК-4, ПК-1
7	Понятия «концепции», «дизайн-концепции». Влияние концепции на индивидуальность и выразительность художественного образа (на примере собственного Web-проекта)	ПК-2
8	Понятие «фактура» и «текстура». В чем смысл фактуры как выразительного художественного средства в Web-дизайне	ПК-3
9	Иконический знак, знак индекс и знак-символ. Характеристики и формообразование знаков. Графика и шрифт в знаке	ОПК-4
10	Определение «цветовой гармонии», «цветового кода» в формировании продукции Web-дизайна. Принципы цветовой гармонизации. Психологическая и социально-культурная обусловленность цветовой гармонии на примере собственного Web-проекта	ПК-1
11	Ассоциативный образ сайта и его значение. Поясните, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта	ПК-2
12	Информационный дизайн и его функции. Как применяется современная шрифтовая культура и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	ОПК-4
13	Художественная концепция оформления мобильного	ПК-3

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
	приложения, особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	
14	Понятия «стиль» и «стилизация» в Web-дизайне. Характеристика стиля (направления) в Web-проектировании	ПК-2
15	Анатомия персонажа. Характер и поведение, как возможно использовать рисунки в практике составления композиции и переработкой их в направлении проектирования любого объекта	ПК-1
16	Понятие «компьютерной графики». Виды и характерные особенности. Ее применение в творческом процессе Web-дизайнера	ПК-1

4. Файл и/или БТЗ с полным комплектом оценочных материалов прилагается.