

ПРИЛОЖЕНИЕ А
ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ПО ДИСЦИПЛИНЕ «3D компьютерная графика»

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

Код контролируемой компетенции	Способ оценивания	Оценочное средство
ОПК-6: способностью решать стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета
ОПК-7: способностью осуществлять поиск, хранение, обработку и анализ информации из различных источников и баз данных, представлять ее в требуемом формате с использованием информационных, компьютерных и сетевых технологий	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-5: способностью конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	Зачет	Комплект контролирующих материалов для зачета
ПК-6: способностью применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	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 «3D компьютерная графика» с декомпозицией: знать, уметь, владеть.

При оценивании сформированности компетенций по дисциплине «3D компьютерная 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, делать выводы, четко и грамотно отвечать на заданные вопросы, демонстрирует низкий уровень овладения необходимыми компетенциями	0-24	<i>Не зачтено</i>

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

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
1	Изучение модификаторов 3DS MAX. Создание двумерной композиции из сложных геометрической фигур с наложением графических текстур и градиентов. Способность собирать и анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом.	ОПК-7
2	Создание композиции из сложных геометрической фигур с наложением графических текстур и градиентов, детальная проработка.	ОПК-6, ПК-6
3	Создание двумерной композиции из сложных геометрической фигур с наложением графических текстур и градиентов. Способность собирать и анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом.	ОПК-7
4	Создание композиции из сложных геометрической фигур с наложением графических текстур и градиентов, детальная проработка.	ОПК-6, ПК-6
5	Создание экстерьера здания с включением ландшафта местности, используя плагины для случайного клонирования объектов. Обоснование своих предложений при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.	ПК-2
6	Применение электронного инструментария в процессе моделирования 3ds объектов.	ОПК-7, ПК-6
7	Настройка источников света в 3ds. Работа с параметрами источников света. Создание визуализации. Применение современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта.	ПК-6

№ пп	Вопрос/Задача	Проверяемые компетенции
8	Освоение технологией работы с текстурами и шейдерами различных поверхностей.	ПК-2, ПК-6
9	Работа с параметрами источников света. Создание визуализации. Применение современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта. Конструирование предметов, товары, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений и объектов.	ПК-5
10	Освоение технологией работы с текстурами и шейдерами различных поверхностей. Решить стандартные задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий.	ОПК-6

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