

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:

6b5279da4e034bff679172803c4b60c57d4a1

МИНИСТЕРСТВО ПРОСВЕЩЕНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования
«ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ»
(ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ПРОСВЕЩЕНИЯ)

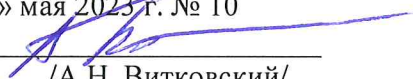
Кафедра графического дизайна

УТВЕРЖДЕН

на заседании кафедры графического дизайна

Протокол от «15» мая 2023 г. № 10

Зав. кафедрой


/А.Н. Витковский/

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Проектирование

Направление подготовки

54.03.01 Дизайн

Профиль

Графический дизайн

Квалификация

Бакалавр

Форма обучения

Очная

Мытищи
2023

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

Код и наименование компетенции	Этапы формирования
ОПК-3. Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
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
ДПК-3. Способен анализировать и определять требования к дизайн-проекту и синтезировать набор возможных решений задачи или подходов к выполнению дизайн-проекта	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
ДПК-4. Способен выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
ДПК-5. Способен использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа
ДПК-6. Способен учитывать при проектировании объектов свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа

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

Оцениваемые компетенции	Уровень сформированности	Этап формирования	Описание показателей	Критерии оценивания	Шкала оценивания
ОПК-3	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: этапы разработки проекта, способы и техники проектной графики Уметь: разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном подходе, обосновывать свои	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания

			предложения.		
	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: нормы и методы дизайн-проектирования, современные тенденции в проектировании рекламной, полиграфической продукции, объектов визуальной идентификации, техники иллюстрирования Уметь: разрабатывать дизайн-проект согласно техническому заданию Владеть: навыками эскизирования традиционными материалами и с использованием графических редакторов; навыками создания презентации дизайн-проекта, навыками работы в графических редакторах	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания
ОПК-4	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: принципы проектирования рекламной, полиграфической продукции, информационных стендов и инфографики Уметь: проектировать дизайн-объекты с учётом современных тенденций графического дизайна, шрифтовой культуры и правил композиции.	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания
	Продвинутый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: способы проектной графики, требования к дизайн-проекту, способы линейно-конструктивного построения. Уметь: проектировать инфографику, информационные стенды, рекламные иллюстрации, наружную рекламу, логотипы и правила их использования Владеть: навыками линейно-конструктивного построения, навыками проектирования в графических редакторах	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания

ДПК-3	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: набор возможных требований к дизайн-проекту; этапы проектирования Уметь: работать с техническим заданием	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания
	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: подходы к проектированию дизайн-продукции Уметь: синтезировать набор подходов к выполнению дизайн-проекта Владеть: навыками проектирования инфографики, плакатов, художественной и журнальной иллюстрации, выставочных стендов, объектов наружной рекламы.	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания
ДПК-4	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: способы макетирования продуктов графического дизайна Уметь: проектировать дизайн-макеты с учётом техзадания Владеть: базовыми приёмами работы с векторной, растровой и трёхмерной графикой, основами макетирования и вёрстки	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания
	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: современные материалы и технологии полиграфического производства Уметь: выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале; Владеть: навыками проектирования дизайн-макета в материале, используя программные продукты	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания

ДПК-5	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: возможности растровой, векторной и трёхмерной графики, основы работы в программе макетирования и вёрстки. Уметь: выполнять базовые операции с двумерными и трёхмерными графическими объектами, работать с текстом в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения дисциплины Владеть: базовыми приёмами работы с векторной, растровой и трёхмерной графикой, основами макетирования и вёрстки	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания
	Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	знать: современное состояние информационных технологий в графическом дизайне, особенности создания и использования векторной и растровой графики, основные цветовые модели, их характеристики и назначение уметь: свободно работать с векторной, растровой и трёхмерной графикой в программных продуктах, изучаемых в процессе освоения курса, работать с текстом в программных продуктах изучаемых в процессе освоения курса владеть: 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	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания
ДПК-6	Пороговый	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: свойства материалов объектов графического дизайна Уметь: учитывать свойства материалов при дизайн-проектировании наружной рекламы, выставочных стендов	Проектное задание.	Шкала оценивания проектного задания

Продвинутой	1. Работа на учебных занятиях 2. Самостоятельная работа	Знать: требования к макетам, предъявляемые производством Уметь: создавать макеты дизайн-продуктов с учётом Используемых материалов. Владеть: навыками предпечатной подготовки макетов для печати на различных носителях	Практическая подготовка Проектное задание.	Шкала оценивания практической подготовки. Шкала оценивания проектного задания
-------------	--	---	--	--

Описание шкал оценивания

Шкала оценивания практической подготовки

Уровень оценивания	Критерий	Баллы
Отлично	Высокий уровень демонстрации практических навыков в возможных решениях задач к выполнению проекта; реализации на практике проектной идеи, основанной творческом подходе; практическое обоснование основных требования к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	31-40
Хорошо	Оптимальный уровень демонстрации практических навыков в возможных решениях задач к выполнению проекта; реализации на практике проектной идеи, основанной творческом подходе; практическое обоснование основных требований к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	21-30
Удовлетворительно	Удовлетворительный уровень демонстрации практических навыков в решении задач к выполнению проекта; реализации на практике проектной идеи; практическое обоснование основных требований к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	11-20
Неудовлетворительно	Неудовлетворительный уровень демонстрации практических навыков в решении задач к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной творческом подходе, на практике; практическое обоснование основных требований к проекту.	0-10

Шкала оценивания проектного задания

Уровень оценивания	Критерий	Баллы
Отлично	Высокий уровень знания наборов возможных решений задач к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной творческом подходе, на практике; основные требования к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	31-40

Хорошо	Оптимальный уровень знания наборов возможных решений задач к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной творческом подходе, на практике; основные требования к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	21-30
Удовлетворительно	Удовлетворительный уровень знания наборов возможных решений задач к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной творческом подходе, на практике; основные требования к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	11-20
Неудовлетворительно	Неудовлетворительный уровень знания наборов возможных решений задач к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной творческом подходе, на практике; основные требования к проекту; моделирования процессов и объектов с использованием современных проектных технологий.	0-10

1.2. 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

Примерный перечень

проектных заданий 3 семестр:

1. Правила использования логотипа (логобук, руководство по фирменному стилю)
2. Дизайн-проект логотипа с использованием каллиграфии
3. Дизайн-проект схематического логотипа
4. Дизайн-проект типографического логотипа
5. Дизайн-проект минималистического логотипа

4 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции
2. Разработка дизайн-проекта event-инфографики
3. Разработка дизайн-проекта бизнес-инфографики
4. Разработка дизайн-проекта инфографики как рекламы
5. Разработка дизайн-проекта учебной инфографики.
6. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции

5 семестр:

1. Дизайн-проект серии театральных плакатов
2. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов
3. Дизайн-проект серии киноафиш
4. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов
5. Дизайн-проект серии агитационных плакатов
6. Дизайн-проект серии спортивных плакатов
7. Дизайн-проект серии театральных плакатов с элементами дополненной реальности
8. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов с элементами дополненной реальности
9. Дизайн-проект серии киноафиш с элементами дополненной реальности

10. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов с элементами дополненной реальности
11. Дизайн-проект серии агитационных плакатов с элементами дополненной реальности
12. Дизайн-проект серии спортивных плакатов с элементами дополненной реальности

6 семестр:

1. Дизайн-проект буклета
2. Дизайн-проект пищевой упаковки: хлебо-булочные изделия
3. Дизайн-проект пищевой упаковки: кондитерская продукция
4. Дизайн-проект пищевой упаковки: крупы
5. Дизайн-проект пищевой упаковки: макаронные изделия
6. Дизайн-проект пищевой упаковки: чай
7. Дизайн-проект пищевой упаковки: кофе
8. Дизайн-проект пищевой упаковки: безалкогольные напитки
9. Дизайн-проект пищевой упаковки: овощи
10. Дизайн-проект пищевой упаковки: фрукты
11. Дизайн-проект пищевой упаковки: кисломолочные продукты
12. Дизайн-проект пищевой упаковки: мясные и рыбные изделия
13. Дизайн-проект пищевой упаковки: консервы
14. Дизайн-проект пищевой упаковки: спортивное питание
15. Дизайн-проект упаковки: косметика
16. Дизайн-проект упаковки: бытовая химия
17. Дизайн-проект упаковки: легкая одежда
18. Дизайн-проект упаковки: галантерея
19. Дизайн-проект упаковки: аксессуары
20. Дизайн-проект упаковки: платки
21. Дизайн-проект упаковки: носки
22. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: механические и электроинструменты
23. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: оборудование для кухни
24. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: посуда
25. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: столовые приборы
26. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: осветительные приборы
27. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: игрушки
28. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: канцтовары

7 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере книги;
2. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере газеты;
3. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере журнала;
4. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере каталога;
5. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере буклета (более 4-х полос);
6. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере учебно-методического пособия

8 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина чайной продукции
2. Разработка дизайн-проекта мобильного игрового приложения
3. Разработка дизайн-проекта рекламной кампании фестиваля городской культуры и искусств "VYKSAFEST"
4. Разработка дизайн-проекта электронного ресурса научно-образовательной направленности
5. Разработка визуальной концепции видеоигры в жанре Point and click
6. Дизайн проект серии плакатов со слоем дополненной реальности к тематическим командно-приключенческим играм
7. Разработка тематических стендов для буккроссинга
8. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина бренда авторских украшений
9. Разработка мультимедийного информационного профориентационного ролика
10. Разработка дизайна сайта для конструкторского бюро "Агава"
11. Разработка дизайн-проекта настольной игры в жанре стратегия
12. Дизайн проект серии авторских принтов для капсульной коллекции национального бренда одежды
13. Разработка дизайн-проекта фирменного стиля научно-познавательного телеканала
14. Разработка фирменного стиля и ивент-дизайна для передвижной выставки Национального Союза Пастелистов
15. Разработка настольной игры с элементами дополненной реальности
16. Дизайн-проект семейной эко-пекарни
17. Разработка рекламно-информационного блока для организации, занимающейся психологической помощью подросткам
18. Разработки серии рекламной полиграфической продукции для бренда
19. Проектирование визуального контента для электронного курса с использованием мультимедиа
20. Дизайн-проект анимационного ролика в технике перекладки
21. Разработка дизайн-проекта серии анимационных плакатов
22. Дизайн-проект серии упаковки детской косметики
23. Территориальный брендинг природного парка
24. Разработка комплекса видео-визиток по дизайн-профессиям
25. Дизайн-проект 3d персонажей и локаций для игры-платформера
26. Разработка дизайн-проекта серии упаковки безалкогольных газированных напитков
27. Разработка дизайн-проекта полиграфического подарочного издания с дополненной реальностью, на примере сказок Г.К. Андерсена
28. Разработка дизайн-проекта айдентики национального музыкального бренда
29. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведения А. и Б. Стругацких "Понедельник начинается в субботу"
30. Разработка серии плакатов социальной направленности
31. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведений М.А. Булгакова
32. Разработка дизайн-проекта настольной игры с дополненной реальностью "Русское искусство"
33. Разработка дизайн-проекта визуального интерактивного образовательного пространства
34. Разработка дизайн-проекта серии тематических иллюстраций
35. Дизайн-проект тематического дорожного игрового комплекта
36. Разработка дизайн-проекта оформления видео-образовательного ресурса для массовых открытых онлайн курсов по дисциплине "История и

теория стилей

37. Разработка дизайн-проекта визуального оформления текстового квеста

Задания на практическую подготовку

3 семестр:

1. Правила использования логотипа (логобук, руководство по фирменному стилю)
2. Дизайн-проект логотипа с использованием каллиграфии
3. Дизайн-проект схематического логотипа
4. Дизайн-проект типографического логотипа
5. Дизайн-проект минималистического логотипа

4 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции
2. Разработка дизайн-проекта event-инфографики
3. Разработка дизайн-проекта бизнес-инфографики
4. Разработка дизайн-проекта инфографики как рекламы
5. Разработка дизайн-проекта учебной инфографики.
6. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции

5 семестр:

1. Дизайн-проект серии театральных плакатов
2. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов
3. Дизайн-проект серии киноафиш
4. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов
5. Дизайн-проект серии агитационных плакатов
6. Дизайн-проект серии спортивных плакатов
7. Дизайн-проект серии театральных плакатов с элементами дополненной реальности
8. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов с элементами дополненной реальности
9. Дизайн-проект серии киноафиш с элементами дополненной реальности
10. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов с элементами дополненной реальности
11. Дизайн-проект серии агитационных плакатов с элементами дополненной реальности
12. Дизайн-проект серии спортивных плакатов с элементами дополненной реальности

6 семестр:

1. Дизайн-проект буклета
2. Дизайн-проект пищевой упаковки: хлебо-булочные изделия
3. Дизайн-проект пищевой упаковки: кондитерская продукция
4. Дизайн-проект пищевой упаковки: крупы
5. Дизайн-проект пищевой упаковки: макаронные изделия
6. Дизайн-проект пищевой упаковки: чай
7. Дизайн-проект пищевой упаковки: кофе
8. Дизайн-проект пищевой упаковки: безалкогольные напитки
9. Дизайн-проект пищевой упаковки: овощи
10. Дизайн-проект пищевой упаковки: фрукты
11. Дизайн-проект пищевой упаковки: кисломолочные продукты
12. Дизайн-проект пищевой упаковки: мясные и рыбные изделия
13. Дизайн-проект пищевой упаковки: консервы

14. Дизайн-проект пищевой упаковки: спортивное питание
15. Дизайн-проект упаковки: косметика
16. Дизайн-проект упаковки: бытовая химия
17. Дизайн-проект упаковки: легкая одежда
18. Дизайн-проект упаковки: галантерея
19. Дизайн-проект упаковки: аксессуары
20. Дизайн-проект упаковки: платки
21. Дизайн-проект упаковки: носки
22. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: механические и электроинструменты
23. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: оборудование для кухни
24. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: посуда
25. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: столовые приборы
26. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: осветительные приборы
27. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: игрушки
28. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: канцтовары

7 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере книги;
2. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере газеты;
3. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере журнала;
4. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере каталога;
5. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере буклета (более 4-х полос);
6. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере учебно-методического пособия

8 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина чайной продукции
2. Разработка дизайн-проекта мобильного игрового приложения
3. Разработка дизайн-проекта рекламной кампании фестиваля городской культуры искусств "VYKSAFEST"
4. Разработка дизайн-проекта электронного ресурса научно-образовательной направленности
5. Разработка визуальной концепции видеоигры в жанре Point and click
6. Дизайн проект серии плакатов со слоем дополненной реальности к тематическим командно-приключенческим играм
7. Разработка тематических стендов для буккроссинга
8. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина бренда авторских украшений
9. Разработка мультимедийного информационного профориентационного ролика
10. Разработка дизайна сайта для конструкторского бюро «Агава»
11. Разработка дизайн-проекта настольной игры в жанре стратегия
12. Дизайн проект серии авторских принтов для капсульной коллекции национального бренда одежды
13. Разработка дизайн-проекта фирменного стиля научно-познавательного телеканала
14. Разработка фирменного стиля и ивент-дизайна для передвижной выставки Национального Союза Пастелистов
15. Разработка настольной игры с элементами дополненной реальности
16. Дизайн-проект семейной эко-пекарни

17. Разработка рекламно-информационного блока для организации, занимающейся психологической помощью подросткам
18. Разработки серии рекламной полиграфической продукции для бренда
19. Проектирование визуального контента для электронного курса с использованием мультимедиа
20. Дизайн-проект анимационного ролика в технике перекладки
21. Разработка дизайн-проекта серии анимационных плакатов
22. Дизайн-проект серии упаковки детской косметики
23. Территориальный брендинг природного парка
24. Разработка комплекса видео-визиток по дизайн-профессиям
25. Дизайн-проект 3d персонажей и локаций для игры-платформера
26. Разработка дизайн-проекта серии упаковки безалкогольных газированных напитков
27. Разработка дизайн-проекта полиграфического подарочного издания с дополненной реальностью, на примере сказок Г.К. Андерсена
28. Разработка дизайн-проекта айдентики национального музыкального бренда
29. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведения А. и Б. Стругацких "Понедельник начинается в субботу"
30. Разработка серии плакатов социальной направленности
31. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведений М.А. Булгакова
32. Разработка дизайн-проекта настольной игры с дополненной реальностью «Русское искусство»
33. Разработка дизайн-проекта визуального интерактивного образовательного пространства
34. Разработка дизайн-проекта серии тематических иллюстраций
35. Дизайн-проект тематического дорожного игрового комплекта
36. Разработка дизайн-проекта оформления видео-образовательного ресурса для массовых открытых онлайн курсов по дисциплине «История и теория стилей»
37. Разработка дизайн-проекта визуального оформления текстового квеста

Примерные темы для экзамена 3

семестр:

1. Правила использования логотипа (логобук, руководство по фирменному стилю)
2. Дизайн-проект логотипа с использованием каллиграфии
3. Дизайн-проект схематического логотипа
4. Дизайн-проект типографического логотипа
5. Дизайн-проект минималистического логотипа

4 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции
2. Разработка дизайн-проекта event-инфографики
3. Разработка дизайн-проекта бизнес-инфографики
4. Разработка дизайн-проекта инфографики как рекламы
5. Разработка дизайн-проекта учебной инфографики.
6. Разработка дизайн-проекта инфографики-инструкции

7 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере книги;
2. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере газеты;

3. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере журнала;
4. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере каталога;
5. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере буклета (более 4-х полос);
6. Разработка дизайн-проекта многостраничной продукции на примере учебно-методического пособия

8 семестр:

1. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина чайной продукции
2. Разработка дизайн-проекта мобильного игрового приложения
3. Разработка дизайн-проекта рекламной кампании фестиваля городской культуры и искусств "VYKSAFEST"
4. Разработка дизайн-проекта электронного ресурса научно-образовательной направленности
5. Разработка визуальной концепции видеоигры в жанре Point and click
6. Дизайн проект серии плакатов со слоем дополненной реальности к тематическим командно-приключенческим играм
7. Разработка тематических стендов для буккроссинга
8. Разработка дизайн-проекта интернет-магазина бренда авторских украшений
9. Разработка мультимедийного информационного профориентационного ролика
10. Разработка дизайна сайта для конструкторского бюро «Агава»
11. Разработка дизайн-проекта настольной игры в жанре стратегия
12. Дизайн проект серии авторских принтов для капсульной коллекции национального бренда одежды
13. Разработка дизайн-проекта фирменного стиля научно-познавательного телеканала
14. Разработка фирменного стиля и ивент-дизайна для передвижной выставки Национального Союза Пастелистов
15. Разработка настольной игры с элементами дополненной реальности
16. Дизайн-проект семейной эко-пекарни "Полбяные пироги"
17. Разработка рекламно-информационного блока для организации, занимающейся психологической помощью подросткам
18. Разработки серии рекламной полиграфической продукции для бренда
19. Проектирование визуального контента для электронного курса с использованием мультимедиа
20. Дизайн-проект анимационного ролика в технике перекладки
21. Разработка дизайн-проекта серии анимационных плакатов
22. Дизайн-проект серии упаковки детской косметики
23. Территориальный брендинг природного парка
24. Разработка комплекса видео-визиток по дизайн-профессиям
25. Дизайн-проект 3d персонажей и локаций для игры-платформера
26. Разработка дизайн-проекта серии упаковки безалкогольных газированных напитков
27. Разработка дизайн-проекта полиграфического подарочного издания с дополненной реальностью, на примере сказок Г.К. Андерсена
28. Разработка дизайн-проекта айдентики национального музыкального бренда
29. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведения А. и Б. Стругацких «Понедельник начинается в субботу»
30. Разработка серии плакатов социальной направленности
31. Разработка дизайн-проекта виртуального интерактивного читального зала на примере произведений М.А. Булгакова

32. Разработка дизайн-проекта настольной игры с дополненной реальность «Русское искусство»
33. Разработка дизайн-проекта визуального интерактивного образовательного пространства
34. Разработка дизайн-проекта серии тематических иллюстраций
35. Дизайн-проект тематического дорожного игрового комплекта
36. Разработка дизайн-проекта оформления видео-образовательного ресурса для массовых открытых онлайн курсов по дисциплине «История и теория стилей»
37. Разработка дизайн-проекта визуального оформления текстового квеста

**Примерные темы для
зачета с оценкой 5 семестр:**

1. Дизайн-проект серии театральных плакатов
2. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов
3. Дизайн-проект серии киноафиш
4. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов
5. Дизайн-проект серии агитационных плакатов
6. Дизайн-проект серии спортивных плакатов
7. Дизайн-проект серии театральных плакатов с элементами дополненной реальности
8. Дизайн-проект серии музыкальных плакатов с элементами дополненной реальности
9. Дизайн-проект серии киноафиш с элементами дополненной реальности
10. Дизайн-проект серии информационно-рекламных плакатов с элементами дополненной реальности
11. Дизайн-проект серии агитационных плакатов с элементами дополненной реальности
12. Дизайн-проект серии спортивных плакатов с элементами дополненной реальности

6 семестр:

1. Дизайн-проект буклета
2. Дизайн-проект пищевой упаковки: хлебо-булочные изделия
3. Дизайн-проект пищевой упаковки: кондитерская продукция
4. Дизайн-проект пищевой упаковки: крупы
5. Дизайн-проект пищевой упаковки: макаронные изделия
6. Дизайн-проект пищевой упаковки: чай
7. Дизайн-проект пищевой упаковки: кофе
8. Дизайн-проект пищевой упаковки: безалкогольные напитки
9. Дизайн-проект пищевой упаковки: овощи
10. Дизайн-проект пищевой упаковки: фрукты
11. Дизайн-проект пищевой упаковки: кисломолочные продукты
12. Дизайн-проект пищевой упаковки: мясные и рыбные изделия
13. Дизайн-проект пищевой упаковки: консервы
14. Дизайн-проект пищевой упаковки: спортивное питание
15. Дизайн-проект упаковки: косметика
16. Дизайн-проект упаковки: бытовая химия
17. Дизайн-проект упаковки: легкая одежда
18. Дизайн-проект упаковки: галантерея
19. Дизайн-проект упаковки: аксессуары

20. Дизайн-проект упаковки: платки
21. Дизайн-проект упаковки: носки
22. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: механические и электроинструменты
23. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: оборудование для кухни
24. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: посуда
25. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: столовые приборы
26. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: осветительные приборы
27. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: игрушки
28. Дизайн-проект упаковки предметов бытового назначения: канцтовары

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

Текущий контроль качества сформированных знаний, умений и навыков студентов осуществляется во время аудиторных занятий и выполнения проектных заданий.

Выполнение проектных заданий направлено на углубление, совершенствование профессиональных знаний и навыков учащихся, которые должны овладеть различными методами решения проектных задач в сфере профессиональной деятельности.

Критерием оценивания проектных заданий является уровень знания наборов возможных решений задач или подходов к выполнению проекта; реализации проектной идеи, основанной на концептуальном творческом подходе, на практике; спецификации требований к проекту; моделирования процессов, объектов и систем с использованием современных проектных технологий.

Требования к оформлению и выполнению предусмотренных в рабочей программе дисциплины форм отчетности и критериев оценивания отражены в методических рекомендациях к дисциплине.

Максимальное количество баллов, которое студент может набрать в течение 3, 4, 5, 6, 7, 8 семестров за текущий контроль успеваемости равняется 70 баллам.

Максимальная сумма баллов, которые бакалавр может получить на зачете с оценкой, равняется 30 баллам.

Максимальная сумма баллов, которые бакалавр может получить на экзамене, равняется 30 баллам.

Промежуточная аттестация проводится в форме зачета с оценкой в 5, 6 семестре, в форме экзамена в 3, 4, 7, 8 семестре.

На зачете с оценкой оцениваются проектные задания по перечню проектных заданий и их критериям оценивания. Зачет с оценкой проходит в форме представления проектных заданий.

На экзамене оценивается проектное задание по приведенному перечню проектных заданий и его критерию оценивания. Экзамен проходит в форме представления проектного задания.

В ходе текущего контроля успеваемости проводится оценивание выполнения следующих видов работ в форме практической подготовки: эскизы, электронные прототипы, макеты.

Шкала оценивания зачета с оценкой

«30-20»

- 1) Полное усвоение материала;
- 2) Умение выделить главное, сделать обобщающие выводы в презентации проектных заданий;

3) Исчерпывающее, грамотное и ясное изложение материала в презентации проектных заданий;

4) Свободное владение основами презентации;

5) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«19-10»

1) Достаточно полное усвоение материала;

2) Умение выделять главное, делать выводы в презентации проектных заданий;

3) Грамотное изложение материала, отсутствие неточностей в презентации проектных заданий;

4) Знание основных понятий в создании презентации;

5) Ответы на дополнительные вопросы;

«9-1»

1) Общее знание основного материала;

2) Неточная формулировка основных понятий в презентации проектных заданий;

3) Умение применить свои знания на практике с допущением ошибок;

4) Знание некоторых понятий в создании презентации;

5) Затруднения при ответе на дополнительные вопросы;

«0»

1) Незнание значительной части материала;

2) Существенные ошибки при создании материала для презентации;

3) Незнание основных понятий в создании презентации;

4) Грубые ошибки при попытке применить знания на практике;

5) Неспособность ответить на дополнительные вопросы.

Итоговая шкала оценивания результатов освоения дисциплины

Итоговая оценка по дисциплине формируется из суммы баллов по результатам текущего контроля и промежуточной аттестации и выставляется в соответствии с приведенной ниже таблицей.

Оценка по 100-балльной системе	Оценка по традиционной системе
81 – 100	отлично
61 - 80	хорошо
41 - 60	удовлетворительно
0 - 40	неудовлетворительно

Шкала оценивания экзамена

«30-20»

- 1) Полное усвоение материала;
- 2) Умение выделить главное, сделать обобщающие выводы в презентации проектных заданий;

3) Исчерпывающее, грамотное и ясное изложение материала в презентации проектных заданий;

4) Свободное владение основами презентации;

5) Полные ответы на дополнительные вопросы;

«19-10»

1) Достаточно полное усвоение материала;

2) Умение выделять главное, делать выводы в презентации проектных заданий;

3) Грамотное изложение материала, отсутствие неточностей в

презентации проектныхзаданий;

4) Знание основных понятий в создании презентации;

5) Ответы на дополнительные вопросы;

«9-1»

1) Общее знание основного материала;

2) Неточная формулировка основных понятий в презентации проектных заданий;

3) Умение применить свои знания на практике с допущением ошибок;

4) Знание некоторых понятий в создании презентации;

5) Затруднения при ответе на дополнительные вопросы;

«0»

1) Незнание значительной части материала;

2) Существенные ошибки при создании материала для презентации;

3) Незнание основных понятий в создании презентации;

4) Грубые ошибки при попытке применить знания на практике;

5) Неспособность ответить на дополнительные вопросы.