

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Баламирзоев Назим Лиодинович
Должность: Ректор
Дата подписания: 22.11.2025 21:27:24
Уникальный программный ключ:
5cf0d6f89e80f49a334f6e4ba58e8157326b9926

Приложение А
(обязательное к рабочей программе дисциплины)

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
ФГБОУ ВО «Дагестанский государственный технический университет»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Современные проблемы дизайна

Уровень образования

Магистратура

(бакалавриат/магистратура/специалитет)

Направление подготовки
бакалавриата/магистратуры/специальность

09.04.03 –«Прикладная информатика»

(код, наименование направления подготовки/специальности)

Профиль направления
подготовки/специализация

Прикладная информатика в дизайне

(наименование)

Разработчик

подпись



Парамазова А.Ш., ст. преподаватель

(ФИО уч. степень, уч. звание)

Фонд оценочных средств обсужден на заседании кафедры «Дизайн» «09» сентября
2023 г., протокол № 1

Зав. кафедрой

подпись



Парамазова А.Ш., ст. преподаватель

(ФИО уч. степень, уч. звание)

г. Махачкала 2023

СОДЕРЖАНИЕ

- 1 Перечень компетенций с указанием видов оценочных средств, необходимые для оценки знаний, умений, навыков
- 2 Оценочные средства и критерии их оценивания, описание шкал оценивания освоения компетенций
- 3 Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций
- 4 Критерии оценки
 4. 1. Критерии оценивания произведения/стихотворения
 - 4.2. Шкала оценки образовательных достижений при тестировании
 - 4.3. Критерии и показатели, используемые при оценивании учебного реферата
 - 4.4 Оценивание реферата
 - 4.5 Критерии оценки устного ответа по вопросам промежуточной аттестации

**1. Перечень компетенций с указанием видов оценочных средств,
необходимые для оценки знаний, умений, навыков**

Код и наименование формируемой компетенции	Код и наименование индикатора достижения формируемой компетенции	Критерии оценивания	Наименование контролируемых разделов и тем
УК-4	Способен применять современные коммуникативные технологии, в том числе на иностранном(ых) языке(ах), для академического и профессионального взаимодействия	Знать: — сущность и значение современных коммуникативных технологий в эру цифровой трансформации; основные понятия и категории современных цифровых коммуникаций; — операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы обеспечение дизайнерской деятельности.	Лекционный курс, СРС
ОПК-3	Способен разрабатывать концептуальную проектную синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности Человека (техника оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи	Знать: — принципы цифровой разработки концептуальных идей, методы создания набора возможных проектных решений в программах дизайн-проектирования.	Лекционный курс, СРС

ПК-2	Способен руководить проектными осуществить концептуальную разработку, подготовку проектной документации в области дизайна объектов, среды и систем	Знать: — методы организации и руководства творческим и художественно-техническим процессами в дизайне с использованием цифровых методов удаленной и сетевой коммуникации; онлайн-программы совместного пользования дизайн-макетов.	Лекционный курс, СРС
------	---	--	----------------------

2. Оценочные средства и критерии их оценивания, описание шкал оценивания освоения компетенций

Для оценивания результатов выполнения обучающимися предложенных тестовых заданий предполагается использовать дихотомическую систему, при которой верный ответ на вопрос оценивается одним баллом и нулём баллов, если ответ дан неправильно. Максимально возможный балл за тест в этом случае будет равен числу правильных вариантов ответа.

Число правильных ответов	Оценка	Уровень сформированности компетенции
90-100% правильных ответов	«Отлично»	Повышенный
70-89% правильных ответов	«Хорошо»	Повышенный
51-69% правильных ответов	«Удовлетворительно»	Пороговый
Менее 50% правильных ответов	«Неудовлетворительно»	Компетенция не сформирована

Контрольные вопросы

1. Перечислите приметы «цифрового общества» в вашей повседневной жизни и деятельности. Какие новые привычки, по вашему мнению, сформировались в конце XX — начале XXI века в быту, профессиональной деятельности людей?
2. Приведите примеры из области «creative industries», в которой в процессе обработки данных для создания финального продукта используется комплекс документов в различных форматах: текст, графика, фотоизображения, музыка, видео, программные продукты и т.д.
3. Подберите визуальный материал, касающийся различных областей и ситуаций использования инструментов цифрового искусства в дизайне, архитектуре, музейной и выставочной деятельности, организации рекламных акций и проектировании брендов.

4. Приведите примеры использования метафорических решений в литературе, музыке, кинематографе.
5. Проанализируйте особенности графического решения интерфейсов компьютерных программ (не менее трех) с точки зрения их метафорической образности, соотношения их функциональных операций и знаково-графического представления.
6. Приведите примеры использования различного типа метафорических решений в промышленном дизайне: от изобразительности до ассоциативности.
7. Приведите примеры метаморфоз в дизайне.
8. Назовите техники, операции и инструменты современных графических программ, которые имеют и которые не имеют аналогии в традиционных технологиях.
9. Перечислите несколько функций, общих для программ 3d-анимации, растровой и векторной графики.
10. Назовите несколько уникальных функций, определяющих суть, специфику, ядро компьютерной программы на примере редакторов 3d-анимации, растровой и векторной графики
11. Назовите способы графического отображения течения времени. Проанализируйте варианты графических решений циферблатов, табло и иных способов индикации с точки зрения их информационных и стилевых особенностей.
12. Какие типы программ формообразования, существовавшие в истории культуры и искусства вы знаете (например, золотое сечение, типы симметрии, канон и т.д.).
13. Назовите уникальные функции, определяющие суть, специфику, ядро той или иной компьютерной программы.
14. Перечислите основные иерархические уровни организации комбинаторных систем.
15. Приведите примеры использования в дизайне, художественном творчестве принципов комбинаторного формообразования на основе «клеточной ткани», «трансформации», «перевертыша».
16. Назовите примеры использования принципа фрактальной геометрии и рекурсивности в современном промышленном и графическом дизайне, архитектуре, инженерии.
17. Что общего между «линией красоты» Уильяма Хогарта и векторной графикой?
18. Как дискретные элементы компьютерной графики влияли на формирование дигитального образа — приведите примеры композиций на основе линий, шрифта и шрифтовых символов, пикселей и т.д.
19. Приведите примеры работ из области классического и современного искусства, в которых используется одновременное воздействие на несколько органов чувств.
20. Как вы трактуете понятие «виртуальность», широко применяемое ныне при описании новых информационных продуктов, музейных и выставочных экспозиций.
21. Какова роль и мера интерактивности в выставочных проектах современных художников, архитекторов, дизайнеров?

22. Оцените потенциал развития предложенной Б.Галеевым «периодической таблицы» искусств.
23. Как процесс глобализации связан с развитием цифровых технологий и как это проявляется в области дизайна?
24. Согласны ли вы с утверждением, что пятый технологический уклад сыграл основную роль в разрушении классических целей и задач дизайна? Почему?
25. Какие проблемы возникли перед современной цивилизацией в области экологии в конце пятого технологического уклада? Какую роль в их решении может сыграть дизайн и каким образом?
26. Как технологические уклады связаны с изменением потребностей? Какую роль играет дизайн в этих изменениях: фиксирует существующие, пытается расширить, старается оптимизировать?
27. Какую роль играют новые технологии в профессиональной деятельности дизайнерских коллективов и отдельных специалистов в сегментах: организации работы, профессионального развития, трудовой занятости, разработки и продвижения новых идей?
28. Сравните фильмы в создании которых принимали участие различные художники-постановщики и определите характер построения пространства (Г.Мясников, Е.Бауэр, В.Егоров и др.)
29. Приведите примеры перспективных совмещений в кинокадрах. В каких случаях применяется перспективное совмещение, в каких — комбинированные съемки?
30. Что общего между домакеткой, аналоговой дорисовкой (создание маски на стекле, холсте и т.д.) и matt painting в цифровом видео?
31. Приведите примеры композиционного, стилевого и функционального взаимодействия информационных экранов с городским пространством.
32. Объясните различия в построении структуры и композиции Интернет-версий периодических изданий для персонального компьютера, планшета и мобильного устройства.
33. Приведите примеры линейного развертывания информации в мобильных устройствах и карточной модели. Объясните преимущества и слабые стороны каждой из моделей.
34. Приведите свой пример генеративного дизайна из области проектирования фирменного стиля или пиктограмм.

1. Подберите визуальный материал с комментариями, касающийся использования компьютерной технологии для визуализации данных в различных областях человеческой деятельности, науки, художественного и проектного творчества.

2. Создайте сообщение, текст в котором заменен ассоциативными графическими символами и изображениями. Представить в виде раскадровки видеоролика. В проекте можно использовать и элементы инфографики: пиктограммы, элементы мнемосхем, знаки и т.п.

3. Составьте «предметный портрет» любого литературного или исторического персонажа. Предлагаемые вами промышленные изделия (мебель, одежда, посуда и т.д.), элементы информационной среды должны ассоциативно раскрывать особенности личности, культурного, психологического, социального типажа, выбранного вами (это могут быть актеры, ученые-изобретатели, политики, художники, герои литературных произведений). Задание предусматривает составление «словесного» портрета (текст), так и проекта жилой среды данного персонажа (визуализация).

1. Проведите графический анализ различного типа шаблонов и готовых решений, предоставляемых пользователям вместе с компьютерными программами.

2. Нарисуйте тремя разными способами одно и тоже изображение.

3. Разработайте серию графических композиций, представляющих в утрированном, гиперболизированном ключе специфические особенности компьютерно-графического инструментария в дизайне: а) на тему удобств (слои, сохранение, шаблоны, масштабирование и т.д.); б) на тему рутинных операций (копирование и зеркальное отражение, перемещение и поворот, градиенты и 3d-представление и др.); в) на тему интеллектуальных функций (прозрачность, коррекция, искажение)

1. Построить варианты графических изображений лабиринтов, используя различные вариации ключей и векторные программы компьютерной графики.

2. Разработайте графическую композицию на основе комбинаций элементарных геометрических форм и заданных цветов из любого каталога, которую можно было бы перевести в форму текстовой записи (по аналогии с телефонными картинками Лосло Мохой-Надя). Простейший вариант этого же упражнения: разлиновать квадрат модульной сеткой, заполнить ячейки образцами цвета, образующими целостную композицию, записать код-программу полученной композиции, отмечая координаты каждой ячейки по вертикали и горизонтали (по аналогии с записью ходов шахматной партии).

3. Разработайте примеры симметризованного орнамента на основе осевой, зеркальной симметрии, симметрии переноса, используя фотографические изображения

1. Разработайте короткий видеоряд из 6-12 кадров, представляющих фазы, сцены какой-либо истории, используя однотипные геометрические формы. Сюжет может быть придуман самостоятельно, либо взят из любой сказки («Курочка Ряба», «Сказка о рыбаке и рыбке», «Гуси-лебеди» и т.д.).

2. Раскройте лист картона концентрическими фигурами, разверните их в пространстве по заданному алгоритму. То же самое можно выполнить и средствами компьютерной графики. В этом случае на основе виртуальной объемной модели запишите короткий ролик вращения полученной композиции на экране, как бы обсматривая ее со всех сторон

1. Выполните композицию на основе растривания изображения, использующую вместо раstra элементы шрифта либо маленькие изображения различной светлоты

1. Придумайте проект выставочного интерактивного аттракциона с возможностью для посетителя выставки создать собственное произведение в ситуации и по правилам, заданным художником.

2. Используя принцип метафоры, придумайте проект медиаинсталляции на тему экологии.

4. Используя кадры из фильмов, в которых художником-постановщиком был Е.Бауэр, вырежьте архитектурные детали, детали обстановки, фигуры и выстройте пространственную модель глубинной мизансцены. То же упражнение можно сделать и средствами 3d моделирования. Покажите сцену с других точек.

Разработайте структуру информационного ресурса для мобильного приложения на основе понравившейся Вам выставки, используя: а) линейную модель; б) карточную модель.

2. Придумайте графическую структуру (поле), которое могло бы стать исходной графической матрицей для создания айдентики для различных типов организаций (ботанический сад, физикотехнический институт, музей музыкальных инструментов или программа для филармонии).

3. Взяв за основу изменения температуры воздуха (в течение недели, месяца или года) придумайте графическую программу, которая бы позволяла варьировать композиции на основе смены этого параметра. Аналогичную графическую программу можно было бы создать на основе изменения характера и громкости городских шумов в течение дня, загруженности улиц в зависимости от интенсивности уличного движения и т.д.

- 1 История фотографии от камеры-обскура до братьев Люмьер
- 2 Джордж Истман Кодак история фирмы
- 3 Polaroid и мгновенная печать
- 4 Инновации и Canon
- 5 Графические редакторы. Adobe Photoshop и Corel Photo paint.
- 6 Эволюция цифровой фотографии
- 7 Первая кинокамера. Эдисон, Диксон
- 8 Киностудии дореволюционной России
- 9 Братья Люмьер
- 10 Жорж Мельес – магистр волшебства
- 11 Возможна ли самоликвидация виртуальной реальности?
- 12 Человеческое и машинное творчество: проблемы прототипирования
- 13 Переживут ли творческие профессии революцию искусственного интеллекта?
- 14 история спецэффектов в кино
- 15 Как развивалась компьютерная графика в фильмах: от простейших рисунков до омоложения актёров
- 16 История компьютерной мультипликации
- 17 Полнометражная компьютерная анимация

1. Цифровое искусство. Контекст дизайна и художественного творчества. Искусство и дизайн. Влияние деятельности человека на окружающую среду.
2. История становления и эстетическая программа цифрового искусства (digital art)
3. Компьютерные технологии и проблемы проектно-художественного творчества Предметы рукотворного мира. Искусство в интерьере и стили декора.
4. Компьютер, «цифровое искусство» и «цифровое общество».
5. Метафора в компьютерном дизайне и цифровом искусстве.
6. Композиция экранного пространства. Цифровое искусство в фотографии, история развития, жанры.
7. Художественные эффекты в цифровой фотографии.
8. Основные рабочие категории дизайна. Их сущность, определения, взаимосвязь
9. Кинематограф как модель развития экранных технологий и глубинная мизансцена в организации кинопространства. Кинематограф, история, развитие технологий передачи изображения
10. «Умная кисточка» или степень интеллектуальности инструмента проектирования. Средства выразительности, поэтика и жанровые особенности цифрового искусства. Художественные программы и алгоритмы.
11. Комбинаторика элементы и правила. От экрана – к виртуальным зрительным образам.
12. Современные задачи дизайна в контексте смены технологических укладов. Применение бумажных материалов в области промышленного дизайна.
13. Композиция экранного пространства и глубинная мизансцена Объекты и специфика дизайна.
14. Информационные экраны: городская среда и мобильные устройства информационные электронные экраны в городе Народные промыслы России и Дагестана промышленное изготовление.
15. Информационное пространство сетевых периодических изданий и мобильных приложений
16. Типология современных информационных ресурсов на базе электронных периодических изданий
17. Планшетные издания как этап в развитии электронной периодики и их отличия от бумажных изданий.
18. Специфика дизайна электронных версий периодических изданий особенности композиции электронного издания и экранное поле
19. Виртуальное пространство видеопроекций
20. Вариативность и компьютерные технологии в проектировании айдентики.
21. Генеративная эстетика и генеративный дизайн программы
22. Цифровое искусство в фотографии.
23. История развития фототехники как этапа к появлению цифрового искусства

24. Появление первых графически редакторов.
25. Жорж Мельес – магистр волшебства
26. Дело техники: Краткая история спецэффектов
27. От анимации до 3D: как менялись спецэффекты в кино более чем за 100 лет
28. Первая кинокамера. История развития киноиндустрии.
29. От Эдисона до братьев Люмьер история экспериментаторов и первооткрывателей.
30. Как современные технологии влияют на современное общественное пространство на примере музеев.
31. Взаимодействие науки и искусства.

4 Критерии оценки

4. 1. Критерии оценивания произведения/стихотворения:

1. Понимание произведения как «сложно построенного смысла» (Ю. М. Лотман), последовательное и адекватное раскрытие этого смысла в динамике, в «лабиринте сцеплений», через конкретные наблюдения, сделанные по тексту. Максимально 30 баллов. Шкала оценок: 0 – 10 – 20 – 30.
2. Композиционная стройность работы и её стилистическая однородность, уместность цитат и отсылок к тексту произведения. Максимально 15 баллов. Шкала оценок: 0 – 5 – 10 – 15.
3. Владение теоретико-культурным понятийным аппаратом и умение использовать термины корректно, точно и только в тех случаях, когда это необходимо, без искусственного усложнения текста работы. Максимально 10 баллов. Шкала оценок: 0 – 3 – 7 – 10.
4. Эрудиция в понятии искусство отсутствие фактических ошибок, уместность использования фонового материала из области культуры театра кино. Максимально 10 баллов. Шкала оценок: 0 – 3 – 7 – 10.
5. Общая языковая и речевая грамотность, точность формулировок (отсутствие речевых и грамматических ошибок). Примечание 1: сплошная проверка работы по привычным школьным критериям грамотности с полным подсчётом ошибок не предусматривается. Примечание 2: при наличии в работе речевых, грамматических, а также орфографических и пунктуационных ошибок, затрудняющих чтение и понимание текста, обращающих на себя внимание и отвлекающих от чтения (в среднем более трёх ошибок на страницу текста), работа по этому критерию получает ноль баллов. Максимально 5 баллов. Шкала оценок: 0 – 1 – 3 – 5. Итого: максимальный балл – 70.

4.2.Шкала оценки образовательных достижений при тестировании:

Процент результативности (правильных ответов)	Оценка уровня подготовки	
	балл (отметка)	вербальный аналог
90 ÷ 100	5	отлично
80 ÷ 89	4	хорошо
60 ÷ 79	3	удовлетворительно
менее 60	2	неудовлетворительно

4.3. Критерии и показатели, используемые при оценивании учебного реферата

Критерии		Показатели
1	Новизна реферированного текста Макс. - 20 баллов	- актуальность проблемы и темы; - новизна и самостоятельность в постановке проблемы, в формулировании нового аспекта выбранной для анализа проблемы; - наличие авторской позиции, самостоятельность суждений.
2	Степень раскрытия сущности проблемы Макс. - 30 баллов	- соответствие плана теме реферата; - полнота и глубина раскрытия основных понятий проблемы; - обоснованность способов и методов работы с материалом; - умение работать с литературой, систематизировать и структурировать материал; - умение обобщать, сопоставлять различные точки зрения по рассматриваемому вопросу.
3	Обоснованность выбора источников Макс. - 20 баллов	- круг, полнота использования литературных источников по проблеме; - привлечение новейших работ по проблеме (журнальные публикации, материалы сборников научных трудов и т.д.).
4	Соблюдение требований к оформлению Макс. - 15 баллов	- правильное оформление ссылок на используемую литературу; - грамотность и культура изложения; - владение терминологией и понятийным аппаратом проблемы; - соблюдение требований к объему реферата; - культура оформления: выделение абзацев.
5	Грамотность Макс. - 15 баллов	- отсутствие орфографических и синтаксических ошибок, стилистических погрешностей; - отсутствие опечаток, сокращений слов, кроме общепринятых; - литературный стиль.

4.4 Оценивание реферата

Реферат оценивается по 100 балльной шкале, баллы переводятся в оценки успеваемости следующим образом:

- 86 – 100 баллов – «отлично»;
- 70 – 75 баллов – «хорошо»;
- 51 – 69 баллов – «удовлетворительно»;
- менее 51 балла – «неудовлетворительно».

Баллы учитываются в процессе текущей оценки знаний программного материала.

Рекомендации по переводу баллов в оценки

Количество баллов	13-15	10-12	5-9	менее 5-х баллов
-------------------	-------	-------	-----	------------------

Оценка	5 (отлично)	4 (хорошо)	3 (удовлетворительно)	2 (неудовлетворительно)
--------	----------------	---------------	--------------------------	----------------------------

4.5 Критерии оценки устного ответа по вопросам промежуточной аттестации: при оценке устного ответа по предмету «Искусство» учитывается глубина и прочность знаний, полученных в рамках изучения дисциплины. В целях повышения объективности при выставлении отметки рекомендуется анализировать ответ студента по следующим позициям:

- понимание вопросов экзаменационного билета, соответствие содержания ответа поставленным проблемам;
- привлечение необходимого объема литературного материала для ответа на вопросы, точность в передаче фактического материала;
- использование необходимых для ответа терминов и понятий;
- композиционная стройность ответа;
- ясность и точность изложения мысли, речевая грамотность.

При оценке ответа экзаменуемого используется пятибалльная система оценивания. Общая экзаменационная оценка выводится из оценок за ответ на каждый вопрос билета и является их средним арифметическим (по законам округления). При оценивании ответов на оба вопроса билета рекомендуется руководствоваться следующими критериями.

В ФГБОУ ВО «ДГТУ» внедрена модульно-рейтинговая система оценки учебной деятельности студентов. В соответствии с этой системой применяются пятибалльная, двадцатибалльная и стобальная шкалы знаний, умений, практического опыта.

Шкалы оценивания			Критерии оценивания
пятибалльная	двадцатибалльная	стобальная	
«Отлично» - 5 баллов	«Отлично» - 18-20 баллов	«Отлично» - 85 – 100 баллов	Показывает высокий уровень сформированности компетенций, т.е.: – продемонстрирует глубокое и прочное усвоение материала; – исчерпывающе, четко, последовательно, грамотно и логически стройно излагает теоретический материал; – правильно формирует определения; – демонстрирует умения самостоятельной работы с нормативно-правовой литературой; – умеет делать выводы по излагаемому материалу.
«Хорошо» - 4 баллов	«Хорошо» - 15 - 17 баллов	«Хорошо» - 70 - 84 баллов	Показывает достаточный уровень сформированности компетенций, т.е.: – демонстрирует достаточно полное знание материала, основных теоретических положений; – достаточно последовательно, грамотно логически стройно излагает материал; – демонстрирует умения ориентироваться в нормальной литературе; – умеет делать достаточно обоснованные выводы по излагаемому материалу.
«Удовлетворительно» - 3 баллов	«Удовлетворительно» - 12 - 14 баллов	«Удовлетворительно» - 56 – 69 баллов	Показывает пороговый уровень сформированности компетенций, т.е.: – демонстрирует общее знание изучаемого материала; – испытывает серьезные затруднения при ответах на дополнительные вопросы; – знает основную рекомендуемую литературу; – умеет строить ответ в соответствии со структурой излагаемого материала.
«Неудовлетворительно» - 2 баллов	«Неудовлетворительно» - 1-11 баллов	«Неудовлетворительно» - 1-55 баллов	Ставится в случае: – незнания значительной части программного материала; – не владения понятийным аппаратом дисциплины; – допущения существенных ошибок при изложении учебного материала; – неумение строить ответ в соответствии со структурой излагаемого вопроса; – неумение делать выводы по излагаемому материалу.