Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Слесарчук Виктор Валерьевич
Должность: Проректор по учебной работе и стратегическому развитию образовательной деятельности
Дата подписания: 15.01.2026 10:47:21
Уникальный программный ключ:
b5849c67ab30ca0d5f34d5421b7a80ccb87b3ac0

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.02 «Проектирование в дизайне среды»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025 г.

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Рузова Е.И.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Тема 1 - Тема 3	Тема 1 - Тема 3	Предусмотрен	Творческое задание Тестирование
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.	Тема 1 - Тема 3	Тема 1 - Тема 3	Предусмотрен	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Базовые умения и способности решать стандартные задачи моделирования, анализировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств.	Основные умения и способности решать стандартные задачи моделирования, анализировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств с применением информационно-коммуникационных технологий.	Владеть всеми основными умениями решать стандартные задачи моделирования средовых пространств, предлагать их композиционно-художественное, образное решение, удовлетворяющее эмоционально-эстетическим потребностям заказчика с применением информационно-коммуникационных технологий
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.	Знает: тему, проблемы и цели проекта; структуру проекта, примерный плана работы; применение продукта на практике.	Умеет: определять проблемы и цели проекта, роли, требуемые содержанием проекта и распределять их между участниками; прогнозировать рефлексию участников и соотносить полученные результаты с поставленной целью.	Владеет: навыками работы с литературой, библиотечным фондом, СМИ, электронными базами данных; Разрабатывает исследовательские программы такие как анкетирование, интервьюирование. Выполняет анализ, обобщение, сопоставление, формулирование аргументированных выводов.

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Тема 1. Организация микро-пространства объемной тематической открытки. Выставочный стенд в среде тематической экспозиции (на основе структуры тематической открытки)

Основные современные методы и принципы проектирования экспозиционных средовых объектов, специфика и основные приемы проектирования графического фирменного стиля. Понятие фрактального разреза.

Тема 2. Организация фасадного пространства и дизайн входной группы специализированного магазина

Основные современные методы и принципы проектирования витринного пространства. Цели, задачи, приемы светодизайна в городской среде. Начальные понятия геопластики и ее функции в художественно-эстетической организации среды экстерьера. Понятие инсталляции как современного арт-объекта, ее место в методике курса «Проектирование», роль в поиске и отборе проектного образа, в выработке концепции проекта.

Тема 3. Концептуальный проект жилого модуля в экстремальной природной среде

Основные современные тенденции проектирования жилых модулей для научно-исследовательских разработок в экстремальных природных условиях.

Тесты.

«Проектирование» - это:
- тип деятельности, направленный на создание объектов дизайна с заданными свойствами с учетом определенных условий
- процесс создания проектно- конструкторской документации
- в процесс создания технологической документации
- воплощение идей в материал

Проект в дизайне – это:
- текстовое описание концепции
- натурное изображение
- комплект поисковых эскизов по спецзаданию
- предложение дизайнера, изложенное с помощью графических средств

Проектная графика - это:
- сфера компьютерного дизайна
- область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения
- раздел машиностроительного черчения
- направление современного дизайна

Какой вид проектирования отвечает требования технической безопасности?
- технологическое
- художественно-образное
- функциональное
- техническое

К какому виду проектной графики относятся чертежи?

- к одноцветному (светотеневому) изображению
- к многоцветному изображению
- все варианты правильные
- к линейной графике

Какой вид проектной графики наиболее условен?

- линейная графика
- одноцветное (светотеневое) изображение
- многоцветное изображение
- нет правильного варианта ответа

К основным типам проектно-графических изображений не относятся:

- наброски
- макеты
- эскизы
- чертежи общего вида

Как в архитектурном выполненные «от руки»?

- кроки
- наброски
- эскизы
- технические рисунки

В каком виде набросков основным изобразительным средством является линия?

- в контурных набросках
- в контурно-тональных набросках
- в живописно-тональных набросках
- нет правильного варианта ответа

Какое изображение содержит боле полную информацию о проектируемом объекте и представляет определенную стадию проектного поиска в более законченном

- поисковый эскиз
- чистовой эскиз
- кроки
- зарисовки

В каких изображениях проектировщик прибегает к методам перспективных построений?

- в кроках
- в чертежах общего вида
- в технических рисунках
- все ответы правильные

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:

- Перечислите этапы подготовки планшета к работе.
- Назовите основные параметры написания гарнитуры архитектурного узкого шрифта.
- Перечислите основные инструменты и материалы, используемые для передачи текстур и фактур природных материалов.
- Раскройте один из способов передачи текстуры или фактуры природного материала.
- Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта.
- Перечислите основные требования к проектированию объекта.
- Перечислите основные способы изготовления ограды.
- Назовите основные узлы крепления ограды
- Раскройте назначение обмеров в проектировании.
- Перечислите основные этапы выполнения «обмеров» в проектировании.
- Перечислите, какие проектные техники, использовались при выполнении задания.
- Перечислите основные этапы работы по стилизации объектов.
- Назовите основные приемы работы над стилизацией.
- Объясните роль стилизации в формообразовании.
- Перечислите основные требования к заданию.
- Перечислите основные этапы работы над проектом.
- Раскройте смысл понятия «стилизация» в проектировании дизайн-объектов.
- Объясните области применения «стилизации» в дизайне.
- Перечислите цель и назначение выставочного стенда-модуля.
- Перечислите основные требования к созданию выставочного стенда-модуля.
- Объясните принцип выполнения построения стенда в изометрии, или перспективе.
- Перечислите основные этапы работы над проектом и основные требования к его оформлению.
- Перечислите основные принципы в проектировании дизайн-объекта.
- Перечислите основные требования к созданию дизайн-проекта.
- Объясните основные требования к конструкции проекта.
- Перечислите основные этапы работы над проектом 1.
- Перечислите основные принципы формообразования объекта в архитектуре.

ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что представляет собой концепция в дизайн-проекте.
2. Объясните роль стилизации в формообразовании.
3. Расскажите о понятии композиция как организующем принципе проектной деятельности.
4. Расскажите о «модульных сетках» как приеме структурирования композиции проектного решения.
5. Расскажите о средствах гармонизации композиции проектного решения.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Концепция в дизайн-проекте представляет собой основную идею или общую концепцию, лежащую в основе разработки дизайна объекта или продукта.
2. Стилизация играет важную роль в формообразовании, определяя общий внешний вид и эстетическое воздействие объекта, а также помогая усилить его концепцию и общее впечатление.
3. Под композицией понимают строение (структуру) любого художественного произведения, в том числе и проектного решения средового объекта, расположение его основных элементов и частей в определенной системе и последовательности. Композиция это задуманная автором закономерность соединения различных элементов проектного решения в единое гармоничное целое.
4. Эффективным средством структурирования композиции являются «модульные сетки» и комбинации модульных элементов. Они задают общность пропорционирования, пластику, размеры и пр. элементов композиции. Выделяют модульные сетки пяти основных геометрических видов: квадратные, прямоугольные, треугольные, ромбовидные и шестигранные. На их основе можно создавать гармоничные композиционные структуры.
5. Гармония композиции достигается с помощью особых средств. Это композиционное равновесие (статика-динамика), метро-ритмические повторы, пропорции, отношения (контраст, нюанс), масштаб и пр.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **«Проектирование» - это:**
   a) **- тип деятельности, направленный на создание объектов дизайна с заданными свойствами с учетом определенных условий**
   b) - процесс создания проектно- конструкторской документации
   c) - в процесс создания технологической документации
   d) - воплощение идей в материал
2. **Проект в дизайне – это:**
   a) - текстовое описание концепции
   b) - натурное изображение
   c) - комплект поисковых эскизов по спецзаданию
   d) - **предложение дизайнера, изложенное с помощью графических средств**

3. Проектная графика - это:
   a) - сфера компьютерного дизайна
   b) - область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения
   c) - раздел машиностроительного черчения
   d) - направление современного дизайна

4. К какому виду проектной графики относятся чертежи?
   a) - к одноцветному (светотеневому) изображению
   b) - к многоцветному изображению
   c) - все варианты правильные
   d) - к линейной графике

5. В каком виде набросков основным изобразительным средством является линия?
   a) - в контурных набросках
   b) - в контурно-тональных набросках
   c) - в живописно-тональных набросках
   d) - нет правильного варианта ответа

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a); 2-d); 3-b) 4-d); 5-a);

ПК-3 Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое масштаб в дизайне и как он влияет на восприятие объектов?
2. Что такое антураж и стаффаж в дизайне, и для чего они нужны в проекте?

3. Для чего нужен макет в дизайн-проектировании?
4. Что такое сценарий в дизайн-проектировании
5. С какого этапа начинается дизайн-проектирование

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Масштаб в дизайне относится к относительному размеру объектов, элементов и пространственных отношений в рамках композиции. Он используется для создания баланса, гармонии и визуального воздействия в дизайне.
2. Антураж и стаффаж - это термины, используемые в дизайне для обозначения декоративных элементов, которые создают атмосферу и контекст в проекте. Антураж относится к предметам, мебели, декору и другим элементам, которые помогают создать определенное настроение или стиль в интерьере или экстерьере. Антураж может включать в себя такие элементы, как деревья, растения и многое другое. Он служит для усиления тематики, создания атмосферы и придания индивидуальности дизайну.

   Стаффаж представляет собой человеческие или животные фигуры, которые могут быть использованы в дизайне интерьера или экстерьера. Стаффаж помогает придать масштаб и пропорции, создать ощущение живости и динамики, а также добавить интерес и глубину в проект. Антураж и стаффаж не только дополняют дизайн, но и помогают создать целостное и убедительное пространство, которое отражает задуманную концепцию и впечатляет зрителей.
3. Макет в дизайн-проектировании используется для визуализации и представления концепции дизайна перед его финальной реализацией. Он позволяет дизайнеру и заказчику оценить композицию, расположение элементов, цветовую гамму, шрифты и другие детали перед началом работы над окончательным продуктом. Макет помогает согласовать идеи, внести корректировки, а также убедиться, что дизайн соответствует целям проекта и ожиданиям заказчика.
4. Сценарий в дизайн-проектировании обычно представляет собой описание последовательности событий или действий, которые пользователь или посетитель будет выполнять при взаимодействии с дизайном. Сценарий помогает представить, как будет использоваться конечный продукт, какие

шаги нужно предпринять, чтобы достичь определенной цели, и какие реакции или результаты ожидать на каждом этапе.

5. Дизайн-проектирование обычно начинается с этапа предварительного исследования и концептуализации (предпроектного анализа). На этом этапе проектировщики изучают требования заказчика, определяют цели и задачи проекта, анализируют целевую аудиторию и контекст использования. Здесь также проводится анализ конкурентов, исследуются тенденции в отрасли и проводятся другие исследования, необходимые для успешного начала проектирования.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какое изображение содержит боле полную информацию о проектируемом объекте и представляет определенную стадию проектного поиска в более законченном

a) - поисковый эскиз
b) - чистовой эскиз
c) - кроки
d) - зарисовки

2. В каких изображениях проектировщик прибегает к методам перспективных построений?

a) - в кроках
b) - в чертежах общего вида
c) - в технических рисунках
d) - все ответы правильные

3. Какое значение имеет правильное освещение в дизайне среды?

a) - создание атмосферы и настроения
b) - повышение производительности
c) - обеспечение безопасности
d) - все вышеперечисленное

4. Что такое "пропорции" в дизайне среды?

a) - ссоотношение размеров и форм элементов среды
b) - эффективное использование пространства
c) - выбор материалов отделки
d) - соответствие дизайна современным трендам

5. Что такое концепция в дизайне интерьера?

a) Идеи и принципы, лежащие в основе проекта

b) Список необходимых материалов и мебели
c) План расположения элементов в пространстве
d) Все вышеперечисленное

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a) 2-c) 3- d) 4-a) 5-a)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.03 «Формообразование в дизайне»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Тема 1 - Тема 4	Тема 1 - Тема 4	Не предусмотрены	Творческое задание; защита презентации
ПК-2	Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Тема 1 - Тема 4	Тема 1 - Тема 4	Не предусмотрены	Творческое задание; защита презентации
ПК-3	способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	Тема 1 - Тема 4	Тема 1 - Тема 4	Не предусмотрены	Творческое задание; защита презентации

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Базовые умения владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования	Основные умения к обобщению, владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования	Все основные умения владеть рисунком, умением использовать рисунки в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования
ПК-2	способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Способность обосновывать типовые концептуальные предложения, опираясь на существующий опыт	Умение обосновывать нетиповые концептуальные предложения самостоятельно	Готовность обосновывать сложные концептуальные предложения, разработанные самостоятельно или в команде
ПК-3	способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений;	Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений;	Все основные умения к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений;

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-2, ПК-3

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Формообразование на основе метода стилизации. Эпоха Древнего мира.

ПК-1 и ПК-2– коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС ВО

Итоговое задание:

(графическая часть):

Серия из 3-х листов формата А3 в различных техниках традиционной графики, включая коллажные варианты композиции, компьютерной графики.

Стоговая визуализация всех этапов работы (эскизов, итоговой графики, фотографий поискового и чистового макета) в виде презентации (альбом в формате pdf).

Итоговый этап (макетная часть):

Макет-инсталляция на тему одной из графических композиций. Материал без ограничений.

Раздел 2. Метод стилизации в проектировании средовых объектов.

ПК-2 и ПК-3– коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС ВО

Итоговое задание:

Формализация образно-стилистического замысла в концептуальном средовом проектировании, визуализация на плоскости сюжетного сценария образной концепции среды;

Визуализации всех этапов формирования концепции и проектного формообразования на основе метода стилизации в виде итоговой презентации (альбом в формате pdf).

Задание 1. Основы проектной адаптации стилевых артефактов искусства античности на основе метода стилизации. Древняя Греция, Древний Рим.

Изучение специальной литературы и электронных ресурсов по истории материальной культуры в подборе стилевых прототипов эпохи античности.

1. Знакомство с терминологией и основным содержанием дисциплины.
2. Изучение специальной литературы и электронных ресурсов по истории материальной культуры в подборе стилевых прототипов эпохи античности.
3. Раскрытие возможностей прикладного характера академических дисциплин Истории искусства и Истории архитектуры, на основе анализа литературных источников.

Знакомство с возможностями метода стилизации на примерах современной дизайн-практики по визуальному изобразительному материалу.

1. Анализ решений средовых объектов с применением метода стилизации, основанного на исторических ассоциациях с эпохой античности на примерах отечественной и зарубежной дизайн-практики, студенческих работ их архивных материалов курса «Формообразование».
2. Применение метода стилизации в современной проектной практике. Включение дизайна среды в историко-культурный процесс; композиционные принципы соединения элементов стилевой формы античности и современного объекта в средовом контексте.

Исследование стилевой ордерной формы эпохи античности как исторически подвижного феномена с точки зрения его тектоники и архитектоники в определенный исторический момент.

Тектонический анализ стилевых ордерных прототипов эпохи античности строится на существующем различии их проектного начала, что выражается в обусловленных стилем конкретно-исторических принципах моделирования:

- пространства (эстетизация пустоты или, наоборот, принципиальное заполнение объемами …);
- формы (связь формообразования с антропометрическими параметрами;
- про- или антидекоративной позиции, выбора материала, предпочтения в фактурах …);
- декора (отношение к природным прототипам, устойчивые композиционные структуры орнаментации …);
- цвета (излюбленной колористической палитре, преобладании теплых, холодных тонов, контрастных или нюансных сочетаний …) и т.д.

Разработка презентации к Заданию 1.

Требования к структуре презентации:

1) титульный слайд, с отражением названия темы презентации, ФИО автора, группы, курса, ФИО руководителя;

2) 15-20 слайдов по тематике задания, включая:

- графический анализ прототипов;
- эскизный этап анализа стилевой формы на плоскости и в объеме;
- итоговые графические работы;
- фотографии макета;
- поясняющий изображения текст;
- альбом в формате pdf.

Задание 2. Основы проектной адаптации стилевых артефактов искусства Древнего Египта на основе метода стилизации.

Изучение специальной литературы и электронных ресурсов по истории материальной культуры в подборе стилевых прототипов эпохи Древнего Египта.

1. Изучение специальной литературы и электронных ресурсов по истории материальной культуры в подборе стилевых прототипов.
2. Раскрытие особенностей прикладного характера академической дисциплины Истории искусства и архитектуры по анализу литературных источников.

Знакомство с возможностями метода стилизации на примерах современной дизайн-практики по визуальному изобразительному материалу.

1. Анализ решений средовых объектов с применением метода стилизации, основанного на исторических ассоциациях с эпохой Древнего Египта на примерах отечественной и зарубежной дизайн-практики, студенческих работ их архивных материалов курса «Формообразование».
2. Применение метода стилизации в современной проектной практике. Включение дизайна среды в историко-культурный процесс; композиционные принципы соединения элементов стилевой формы античности и современного объекта в средовом контексте.

Исследование стилевой протоордерной формы эпохи Древнего Египта как исторически подвижного феномена с точки зрения его тектоники и архитектоники в определенный исторический момент.

Тектонический анализ стилевых ордерных прототипов эпохи античности строится на существующем различии их проектного начала, что выражается в обусловленных стилем конкретно-исторических принципах моделирования:

- пространства (эстетизация пустоты или, наоборот, принципиальное заполнение объемами …);
- формы (связь формообразования с антропометрическими параметрами;
- про- или антидекоративной позиции, выбора материала, предпочтения в фактурах …);
- декора (отношение к природным прототипам, устойчивые композиционные структуры орнаментации …);
- цвета (излюбленной колористической палитре, преобладании теплых, холодных тонов, контрастных или нюансных сочетаний …) и т.д.

Разработка презентации к Заданию 2.

Требования к структуре презентации:

1) титульный слайд, с отражением названия темы презентации, ФИО автора, группы, курса, ФИО руководителя;
2) 15-20 слайдов по тематике задания, включая:
- графический анализ прототипов;
- эскизный этап анализа стилевой формы на плоскости и в объеме;
- итоговые графические работы;
- фотографии макета;
- поясняющий изображения текст;
- альбом в формате pdf.

Задание 3. Основы проектной адаптации стилевых артефактов искусства русского и западноевропейского Средневековья. Создание проектной концепции.

Изучение специальной литературы и электронных ресурсов по истории материальной культуры в подборе стилевых прототипов эпохи русского и западноевропейского Средневековья.

1. Знакомство с терминологией концептуального проектирования.
2. Изучение специальной литературы и электронных ресурсов по истории материальной культуры в подборе стилевых прототипов.
3. Принцип отбора исторического стилевого прототипа учитывает необходимость выработки на его основе образной проектной концепции. Объект должен учитывать возможность формального развития объектов до целого комплекса элементов среды.
4. Выбранный объект может включать широкое поле ассоциаций.
5. Анализ литературных источников, посвященных искусству этапа постмодернизма, раскрывающих смысл проектного принципа «историко-культурного контекста» и контекстуального проектирования.

Изучение прототипов эпохи русского и западноевропейского Средневековья и формулирование проектной концепции.

- графические зарисовки выбранного объекта стилизации.
- компоновка эскизируемого объекта на листе.
- аналитическая работа со стилистическим объектом. Поиск образно-смысловых и визуальных ассоциаций объекта. Формирование замысла средовой концепции на уровне словесных формулировок.
- отбор вариантов концептуального подхода и словесное формулирование проектной концепции.
- формирование пространственно-временного сюжета проектной концепции в реализации процессуального характера объекта средового дизайна. Развитие поэтапного сценария концепции.
- архитектонический принцип метода стилизации описывает понятие «контекстуального подхода» в «проектной культуре».

Основы визуального формирования концепции:

- анализ примеров современных концептуальных проектов, выполненных на основе историко-культурных стилевых прототипов и ассоциаций.

- эскизное решение средовой концепции на уровне комплекса объектов с обязательной иерархией главного-второстепенного в объектном наполнении среды.
- отбор основного средства проектной графики, наиболее адекватно отражающего художественно-образный концептуальный замысел, его композиционные цвето-графические возможности.
- выбор графических приемов в визуализации образно-стилистического замысла концепции.
- тектонические закономерности построения объектов среды в соответствии с принципами метода стилизации. Плоскостные и объемно-пространственные решения объектов.
- визуализация на плоскости сценарного плана концепции, соответствующего предметно-пространственному сюжету. Поэтапность сюжета концепции.

Задание 4. Метод стилизации в концептуальном проектировании.

Выбор и изучение проектных прототипов для будущей концепции.

1. Учет связи с задачами реального проектирования. Соответствие техническому заданию проекта (курса Проектирования).
2. Расширение поля проектных прототипов от историко-стилевых до природно-бионических и техногенных. Метод стилизации выступает как проектный рабочий метод.
3. Прототип должен учитывать возможность формального развития от единичного объекта до целого комплекса элементов среды.
4. Поле ассоциаций выбранного прототипа зависит от его выразительной природы.

Формулирование проектной концепции

- графические зарисовки выбранного объекта стилизации.
- компоновка эскизируемого объекта на листе.
- аналитическая работа со стилистическим объектом на уровне поиска образно-смысловых и визуальных ассоциаций объекта. Формирование замысла средовой концепции на уровне словесных формулировок.
- отбор вариантов концепций и словесное формулирование проектной концепции.
- формирование пространственно-временного сюжета проектной концепции в реализации процессуального характера объекта средового дизайна. Развитие поэтапного сценария концепции.

- визуализация на плоскости сценарного плана концепции, соответствующего предметно-пространственному сюжету. Визуализация сюжетных этапов концепции.
- архитектонический принцип метода стилизации в понятии «контекстуального подхода» на уровне «текст-контекст». Среда учитывает задачу «включения» в новый концептуальный проект ассоциации и смысловое пространство прототипа.

Визуализация проектной концепции:
- выбор основного средства проектной графики и графических приемов в визуализации
художественно-образного концептуального замысла.
- владение приемами эскизной проектной графики.
- опыт плоскостного геометрического анализа объекта как анализа его тектоники (плоской структуры).
- принцип модульного формообразования - как основа визуализации проектной концепции. Плоскостное и объемно-планировочное решение элементов проектируемой среды на основе геометрических закономерностей модульной сетки.
- планировочное решение на основе образной проектной концепции. Принцип «говорящего плана».
- тектоника и архитектоника, как комплекс объемно-пространственных и образно-содержательных характеристик средовых объектов, объединенных концептуальной основой на примере конкретного проекта.

Разработка презентации к Заданию 4.
Требования к структуре презентации:
1) титульный слайд, с отражением названия темы презентации, ФИО автора, группы, курса, ФИО руководителя;
2) 15-20 слайдов по тематике задания, включая:
- графический анализ прототипов;
- формулировка проектной концепции;
- эскизный этап сюжета проектной концепции;
- геометрический анализ формы прототипа на плоскости;
- построение модельной сетки на основе аналитического этапа;
- объемно-пространственное построение проектируемых оъектов на основе созданной модульной сетки;
- фотографии макета;
- поясняющий изображения текст;
- альбом в формате pdf.

Критерии оценки презентаций

Критерии	Показатели
Новизна	- актуальность темы; - новизна и самостоятельность в постановке задач; - наличие авторской позиции, самостоятельность графического решения
Степень раскрытия - сущности проблемы	- соответствие содержания теме; - полнота и глубина раскрытия основных этапов задания; - умение работать с источниками, систематизировать и структурировать материал; - умение обобщать, визуально аргументировать основные положения и выводы;
Обоснованность выбора источников	- круг, полнота выбранного источника прототипии по заявленной теме;
Соблюдение требований к оформлению	- графическая цельность визуального ряда; - грамотность и культура изложения;
Грамотность	- отсутствие орфографических и синтаксических ошибок, стилистических погрешностей.

Примерные темы презентации 1:

1. Серия графических работ с изображением средовых объектов (арт-объекты, осветительные приборы, фрагменты эксподизайна, …) на основе стилизации элементов античной ордерной системы (дорический, ионический коринфский или тосканский)

2. Серия графических работ с изображением средовых объектов, выполненных на основе стилизации артефактов декоративно-прикладного искусства с проявлением органического начала в формообразования с элементами античного декора (предметы быта, одежды, инженерных сооружений, оружия и т.д.).

3. Серия графических работ с изображением средовых объектов, выполненных на основе стилизации элементов системы орнаментально-графического строя эпохи Древней Греции и Рима (пальметты, меандр, буквенный алфавит и т.д.).

Примерные темы презентации 2:

1. Серия графических работ с изображением средовых объектов, выполненных на основе стилизации формообразующей стилистической системы элементов «прото-ордерной» системы древнеегипетской архитектуры (столбо-балочная конструкция каменных храмов, декоративный ряд капителей и т.д.)

2. Серия графических работ с изображением средовых объектов, выполненных на основе стилизации артефактов декоративно-прикладного искусства Древнего Египта с проявлением органического начала в формообразования (предметы быта, одежды, инженерных сооружений, оружия и т.д.).

3. Серия графических работ с изображением средовых объектов, выполненных на основе стилизации формообразующей стилистической системы орнаментально-графических элементов эпохи Древнего Египта (архитектурные орнаменты, декор артефактов декоративного и прикладного искусства, иероглифический алфавит и т.д.).

Примерные темы задания 3:

1. Проектная концепция, выполненная на основе стилизации формообразующей стилистической системы (романской или готической) элементов архитектуры средневековой Западной Европы (арочные полуциркульные своды, нефы, стрельчатые арки, каркасно-нервюрные своды и т.д.).

2. Проектная концепция, выполненная на основе стилизации формообразующей системы элементов архитектуры Древней Руси (фрагменты крестово-купольной архитектуры, каменные орнаменты и рельефы и т.д.)

3. Проектная концепция, выполненная на основе стилизации артефактов русского народного искусства (предметы быта, одежды, инженерных сооружений, оружия и т.д.)

Примерные темы презентации 4:

1. Проектная концепция, выполненная на основе стилизации формообразующей стилистической системы этнической модели (архитектура Древнего Востока: модульный принцип построения, природные материалы, функциональный (Япония) или продекоративный (Китай) принцип формообразования и т.д.).

2. Проектная концепция, выполненная на основе стилизации артефактов с проявлением модульного принципа формообразования техногенной цивилизации (предметы быта, техники, инженерных сооружений, оружия и т.д.).

3. Серия средовых объектов на основе стилизации формообразующей системы с выявлением органического начала в формообразовании (бионические структуры).

ПК-1 – Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое формообразование в контексте дизайна среды?
2. Какие основные принципы лежат в основе формообразования?
3. Какие методы анализа форм используются в дизайне среды?
4. Какова роль функциональности в формировании дизайна среды?
5. Какие факторы влияют на формирование эстетической выразительности в дизайне среды?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Ответ: Формообразование включает в себя процесс создания и организации формы объектов и пространств в дизайне среды с целью достижения определенных эстетических, функциональных и эргономических целей.
2. Ответ: Основные принципы формообразования включают пропорции, симметрию, баланс, ритм, текстуру, цвет и свет.
3. Ответ: В дизайне среды используются методы анализа формы, такие как структурный анализ, композиционный анализ, функциональный анализ и семиотический анализ.

4. Ответ: Факторы, влияющие на эстетическую выразительность, включают пропорции, линии и формы, цвет и свет, текстуры и материалы, культурный контекст.
5. Ответ: Среди современных технологий, поддерживающих процесс формообразования, можно выделить компьютерное моделирование, виртуальную реальность, 3D-принтинг и инновационные материалы.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Что включает в себя процесс формообразования в дизайне среды?**
   a) Только выбор цветовой гаммы и материалов
   b) Создание и организация формы объектов и пространств
   c) Исключительно математический анализ пропорций

2. Какие основные принципы формообразования в дизайне среды?

a) Применение только одного вида материалов

b) Использование только геометрических фигур

c) Симметрия, пропорции, ритм, текстура

3. Какие методы анализа форм используются в дизайне среды?

a) Только анализ симметрии

b) Композиционный анализ, структурный анализ, функциональный анализ

c) Использование только одного метода - сравнительного анализа

4. Какие факторы влияют на формирование эстетической выразительности в дизайне среды?

a) Линии и формы, цвет и свет, текстуры и материалы

b) Только географическое положение

c) Только математические расчеты

5. Какие современные технологии поддерживают процесс формообразования в дизайне среды?

a) Использование только традиционных методов

b) Только использование бумаги и карандаша

c) Виртуальная реальность, компьютерное моделирование, 3D-принтинг

О
Т
В
Е
Т
Ы

ПКВ3 – Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие современные технологии поддерживают процесс формообразования в дизайне среды?
2. Какие этапы включает в себя процесс формирования формы в рамках проекта дизайна среды?
3. Какие примеры успешных проектов демонстрируют выдающееся формообразование в дизайне среды?
4. Как влияет социокультурный контекст на формирование формы в дизайне среды?
5. Какие методы оценки и критерии успешности применяются при оценке формообразования в дизайне среды?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Ответ: Этапы включают в себя концептуализацию и исследование, разработку и проектирование, моделирование и визуализацию, а также тестирование и реализацию формы.
2. Ответ: Примерами могут быть архитектурные объекты, такие как оперный театр Сиднея (Сиднейская оперная дом), мебельные коллекции, например, кресло "Барселона" Людвиг Мис ван дер Роэ, и дизайн интерьеров общественных пространств, таких как лобби известных отелей (Radisson, Four Seasons и т.д.).
3. Ответ: Социокультурный контекст оказывает влияние на восприятие и функциональное назначение объектов и пространств в дизайне среды, определяя их форму, стиль и материалы.
4. Ответ: Методы оценки включают анализ функциональности, эстетической выразительности, удобства использования, а также оценку соответствия целям и задачам проекта.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие этапы включает в себя процесс формирования формы в рамках проекта дизайна среды?

a) Только разработка концепции

b) Концептуализация, проектирование, моделирование, тестирование

c) Только реализация проекта

2. Какие примеры успешных проектов демонстрируют выдающееся формообразование в дизайне среды?

a) Только архитектурные проекты в городе Нью-Йорк

b) Оперный театр Сиднея, кресло "Барселона", дизайн интерьеров общественных пространств

c) Только мебельные коллекции

3. Как влияет социокультурный контекст на формирование формы в дизайне среды?

a) Определяет восприятие и функциональное назначение объектов и пространств

b) Только на использование определенных цветов

c) Не оказывает влияния на формирование формы

4. Какие методы оценки и критерии успешности применяются при оценке формообразования в дизайне среды?

a) Только анализ цветовых решений

b) Оценка функциональности, эстетической выразительности, удобства использования

c) Только численные расчеты

5. Какие современные технологии поддерживают процесс формообразования в дизайне среды?

a) Использование только традиционных методов

b) Виртуальная реальность, компьютерное моделирование, 3D-принтинг

c) Только использование бумаги и карандаша

О
Т
В

ı
ЫІ

Н
А

Т
Е
С
Т
-b

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.03 «Введение в специальность»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна	Тема 1 - Тема 14	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Творческое задание; защита презентации

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна	Способность разрабатывать проектные идеи на основе имеющихся теоретических знаний, опираясь на существующий опыт	Умение обосновывать проектные предложения самостоятельно в русле современных тенденций развития мирового дизайна	Готовность разрабатывать и обосновывать сложные проектные предложения самостоятельно или в команде в русле современных тенденций развития мирового дизайна

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2

Примерные темы презентаций 1:

1. Американский дизайн. Творчество Дугласа Скотта.Творчество Миши Блэка. Творчество Робина Дейя.

2. Французский дизайн. Творчество Жака Вьено. Творчество Филипа Старка.

3. Итальянский дизайн. Творчество Джорджо Джуджаро. Творчество Чезаре Коломбо. Творчество братьев Кастильони.

4. Финский дизайн. Творчество Алвара Аалто. Творчество Кайя Франка.

5. Шведский дизайн. Творчество Эрика Асплунда. Творчество Сикстена Сасона. Творчество дизайнеров ИКЕА.

6. Датский дизайн. Творчество Арне Якобсона.

7. Дизайн ФРГ. Творчество Гасна Гутелота. Творчество Луиджи Колани.

8. Дизайн Японии. Творчество Сори Янаги. Творчество Кендзи Экуана.

9. Советский дизайн. Деятельность Союза Дизайнеров России.

10.Творчество современных российских и зарубежных дизайнеров.

Примерные темы презентаций 2:

1. Микросреда различного функционального назначения и ее визуальные характеристики.
2. Мезосреда различного функционального назначения и ее визуальные характеристики.
3. Макросреда различного функционального назначения и ее визуальные характеристики.
4. Гиперсреда различного функционального назначения и ее визуальные характеристики.
5. Визуальные характеристики средовых объектов, различного функционального назначения (ландшафтная-урбанистическая, жилая-производственная и т.п.).

МАТЕРИАЛЫ, УСТАНАВЛИВАЮЩИЕ СОДЕРЖАНИЕ И ПОРЯДОК ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО И ПРОМЕЖУТОЧНОГО КОНТРОЛЯ ЗНАНИЙ

ВОПРОСЫ К ЗАЧЁТУ

1. Охарактеризовать понятие «дизайн среды».

2. Задачи проектирования дизайна среды.

3. Особенности профессиональной деятельности в средовом дизайне.

4. Предпосылки возникновения дизайна.

5. Истоки дизайна среды.

6. Взаимосвязь дизайна с наукой и техникой.

7. Взаимосвязь дизайна с архитектурой и искусством.

8. Что входит в понятие «средовые объекты»?

9. Задачи дизайна среды.

10.Проектная культура и её компоненты.

11.Роль архитектуры и дизайна в формировании общества.

12.Тенденции развития школ дизайна среды.

13.Объекты и особенности архитектурно-дизайнерского проектирования.

14. Объекты и особенности ландшафтного проектирования.

15.Объекты и особенности проектирования интерьеров.

16. Направления, виды, формы организации и процесс дизайнерской деятельности.

17.Формы взаимодействия со смежными архитектурно-строительными областями.

18. Процесс проектирования среды, его связь и обусловленность смежными архитектурно-строительными, технологическими и художественными требованиями и условиями.

19. Влияние функциональных требований на дизайн объекта.

20. Влияние технологических условий и требований на дизайн объекта.

21. Влияние конструктивных требований на дизайн объекта.

22. Значение эстетики в проектировании средовых объектов.

23. Дизайнер – художник или проектировщик?

24. Значение рисунка и живописи в процессе дизайнерской деятельности.

25. Значение черчения в проектной деятельности дизайнера.

26. Значение компьютерных технологий.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ПК-2 Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна.

1. Расскажите о предпосылках возникновения дизайна.

2. Расскажите о становлении дизайна в Советской России.

3. Какова роль БАУХАУСА в развитии мирового дизайна?

4. В чем заключается особенность средового дизайна в формировании предметно-пространственной среды?

5. Расскажите об экологическом подходе к проектированию.

6. Дайте определение термину «Проектирование».

7. Охарактеризуйте термины «Средовой объект», «Средовые системы».

8. Расскажите о «пользе», «надежности», «комфорте», «красоте» как цели проектирования.

9. Расскажите о роли композиционной деятельности в процессе средового проектирования.

10. Расскажите о влиянии функциональной составляющей на предметно-пространственную структуру средового объекта.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Понятие «дизайн» появилось в начале XX века, когда на помощь ремесленному декоративно-прикладному искусству, выборочно формировавшему в течение тысячелетий

предметный мир среды обитания человека, пришло массовое производство всего комплекса окружающих нас вещей.¨ От промышленного производства сегодня зависят практически все стороны нашей жизни — от выпуска предметов обихода и орудий производства до удобства и комплексного обустройства жилья, общественных зданий, площадей и улиц города, да и самих промышленных предприятий. Поэтому дизайн, который понимается нами и как сфера проектной деятельности общества, и как совокупность вещей и устройств, делающих нашу жизнь удобнее и легче, и как особым образом сформировавшаяся эстетическая концепция современного образа жизни, играет в сегодняшнем мире столь серьезную роль. ¨Роль дизайна в формировании предметного мира значительна.¨Вместе с архитектурой и декоративно-прикладным искусством он отвечает за всю предметно-пространственную среду, и имеет непос-редственное отношение к стилеобразующим процессам, к учету нацио-нальных традиций, преемственности, к удовлетворению индивидуальных потребностей, к самым различным аспектам художественного формообра-зования. Дизайн взаимосвязан с индустриальным производством, на него оказывает непосредственное влияние научно-технический прогресс.

2.¨После 1917 года в Советской России началась реорганизация всей системы художественного образования. На базе Училища живописи, ваяния и зодчества были созданы Первые и Вторые Государственные свободные художественные мастерские. В 1920 году на их базе создаются Высшие художественно- технические мастерские (ВХУТЕМАС) как «специальное художественное высшее техническо-промышленное заведение, имевшее целью подготовить художников-мастеров высшей квалификации для промышленности, а также инструкторов и руководителей для профессионально-технического образования».¨ВХУТЕМАС был центром где сосредоточилась проектная, исследовательская и культурная жизнь.В этом учебном заведении были заложены основы новаторских школ в области архитектуры и дизайна.

3.Официально история дизайна начинается в 1907 году, когда в Германии по инициативе компании АЭГ был создан «Дойче Веркбунд» — производственный союз передовых художников, инженеров, промышленников и коммерсантов, провозгласивших, что массовая стандартная продукция может и должна быть эталоном — во всех отношениях — качества потребительских товаров, идеи родоначальников дизайна подхватили две школы «производственного искусства», возникшие почти одновременно: ВХУТЕМАС (Высшие художественно-технические мастерские) в Москве и БАУХАУС в Германии. Обе объединяли выдающихся художников, архитекторов, мыслителей: Владимира Татлина, Александра Родченко, Любовь Попову, Эль Лисицкого — у нас, Вальтера Гропиуса, Миса ван дер Роэ, Василия Кандинского, Пита Мондриана — за рубежом. Все они ратовали за острые, новаторские решения форм предметно-пространственной среды, максимально отвечающие потребностям человека и возможностям промышленных технологий, справедливо полагая, что активное использование новых материалов, образов, колористических композиций даст жизнь новой эстетике. Новые формы предметного мира,

разработанные ими, принимавшиеся поначалу с опаской, завоевали потребителя, и утвердили господство новых художественных течений на протяжении последующих десятилетий.

4.¨Глобализация дизайна сопровождается специализацией проектировщиков, хотя эти процессы достаточно условны и многие дизайнеры успешно работают в нескольких сферах одновременно. ¨Перебор вещей, товаров, услуг, средовых ситуаций, которые предлагает сегодня человеку дизайн, показывает, что его влияние сказывается буквально на всех сферах нашей деятельности. Теория делит практически неохватный мир «большого дизайна» на несколько более представимых «малых дизайнов», специализирующихся в какой-либо одной области. Первым среди них по праву считается промышленный, или индустриальный дизайн — проектирование, ориентированное на массовое производство изделий промышленности в самом широком смысле этого понятия.¨Но одна область дизайнерской работы уже сегодня не только в состоянии соперничать с традиционно устоявшимися сферами дизайна, но и явно начинает главенствовать над ними, используя все их достижения для своих целей. Речь идет о средовом дизайне, получившем самостоятельность около полувека назад, когда и потребители, и проектировщики осознали, что вся продукция отдельных дизайнов взаимодействует, создавая в целом уникальное по значимости и широте охвата явление — предметно-пространственную среду. ¨При этом каждый из «малых дизайнов» — промышленный, графический и т.п. — участвует в общем деле формирования среды в соответствии со своими возможностями.

5. Дизайн взаимосвязан с индустриальным производством, на него оказывает непосредственное влияние научно-технический прогресс. ¨Экспансия новых технологий в самых разных областях культуры и быта, новые тенденции в сфере потребления и образа жизни создают предпосылки для коренных социально-культур-ных изменений.¨ Экологический подход в дизайне - одно из направлений всемирного экологического движения, в задачи которого входит охрана и восстановле-ние окружающей среды. Среди основных принципов экологического ди-зайна прежде всего следует назвать 1. максимальную экономию природных ресурсов и материалов, 2. использование энергетических ресурсов восполняемого и восстановимого типа,3. достижение долговечности изделия, то есть оптимального соотношения затрат материалов и продолжительности жиз-ни изделия.¨Задачи дизайна в связи с этим видят не столько в совершенствовании формы и функции, сколько в 1. в сокращении избыточного количества продуктов, 2. в пересмотре материалов и техноло-гий с точки зрения экологии, 3. изменении потребительских требо-ваний. В данном случае функции дизайна заключаются в формирование новой структуры потребностей, потому что ценностные представления общества оказывают непосредственное влияние на дизайн.

6. Проектирование — это сложный многоступенчатый процесс, посвященный созданию модели не существующего объекта с заданными характеристиками или свойствами. В проекте обосновывается возможность осуществления задачи проектирования,

описываются принципы ее реализации и предлагается «рабочая документация», рассказывающая, как это можно сделать практически. Процесс проектирования включает три взаимосвязанных позиции: функциональная составляющая, реализованная в технологии действия изделий или их системы (практическая сторона), конечный образ, эстетическая ценность (художественное содержание), которые находят воплощение в объемно-пространственном построении и детальной проработке особенностей формы объектов проектирования, называемой морфология. Проектирование среды состоит из разработки: 1. архитектурных (пространственных), 2. дизайнерских (предметных) объектов средового наполнения и 3. состояния (атмосферы среды), которые концептуально неразрывны между собой.

7. Типология расчленяет средовые объекты на характерные стереотипы, в зависимости от размера, геометрического строения, функции, стадии развития и т.д. Среда это органичное взаимодействие осуществляемой в данном месте деятельности и предметно-пространственных характеристик этого места. Принято выделять понятия “средовой объект” и “средовые системы”. Средовой объект — это самостоятельный интерьер или тесно связанный общим назначением и художественным смыслом комплекс интерьеров. Таковы фойе театра или зал в музее, а также театр или музей целиком. Главное их свойство — активная эмоционально-зрительная связь лежащих рядом пространственных фрагментов, непрерывность их взаимодействия. Средовые системы состоят из близких по функции и облику средовых объектов, разделенных значительными объемными или пространственными преградами иного назначения и художественного содержания. Примеры систем — цепочка станций метрополитена, городская сеть магазинов мощной фирмы и т.д. Если средовые объекты представляются своего рода узлами концентрации единых творческих исканий, образующих индивидуальные зоны эмоционально-образных напряжений, то системы воспринимаются как бы «пунктиром», где разделенные во времени и пространстве индивидуальные фрагменты целого воссоединяются в общий образ «по памяти».

8. Слагаемые проектирования, зависят от двух групп факторов. Первая — «объективная», где рассматриваются материально-технические, эксплуатационные, технологические и производственные аспекты проектного задания. Вторая — подчиняющая решение этих задач объективно-субъективным требованиям потребителя. Обе они сводятся к четырем позициям: «польза» — необходимость дизайнерского решения на производстве, в личной или общественной жизни, «надежность» — страховка от неожиданных поломок или нарушений эксплуатационного режима, «комфорт» — максимум удобств при использовании изделия или процесса, и «красота», интегрирующая все ожидания потребителя в гармонии формы дизайнерской продукции.

9. Дизайнер создает объекты в соответствии с особыми законами художественной деятельности, которые составляют теорию композиции. Термин «композиция» (от латинского composition — сложение, составление) означает строение (структура),

соотношение и взаимное расположение частей, образующих одно целое. Взаимодействие, соподчинение частей композиции создает эстетически оправданную, художественно выразительную систему, целенаправленно вызывающую у зрителя определенную, задуманную автором эмоциональную реакцию — настроение, желание действия, ощущение комфорта и т.д. В дизайне, в т.ч. средовом, результатом композиционной деятельности является целостность объекта проектирования — органичное единство воспринимаемых потребителем эмоциональных и прагматических впечатление, характеризующих произведение дизайнерского искусства. Эти впечатления образуют ансамбль — согласованность, стройность частей единого целого.

10.¨ «Функция» означает работу (обязанность, круг действий), которую выполняет (должно или может выполнять) данное изделие, система, человек, механизм. В дизайне понятие «функция» расширяется до понятия «назначение» — область, сфера и даже цель применения, а в некоторых случаях отождествляется с понятием «процесс» — ход, последовательность событий и состояний в каком-либо явлении или виде деятельности. Дизайнер проектирует не сами функциональные процессы, а материально-пространственные условия их осуществления. Средовые ансамбли, с одной стороны, должны повлиять на нормальное, эффективное выполнение задуманной функции, а с другой, их проектирование связано с необходимостью осуществления этой функции.¨Среда подразумевает существование, восприятие и осуществление в ней определенных видов деятельности. Восприятие среды выражается в эмоциональном содержании протекающих в ней процессов, чувств человека, участвующего в этих процессах, его впечатлений от облика вещей и предметов, заполняющих пространство. Другими словами, образ среды ориентирован на проектирование комплекса материально-физических и эстетических условий выполнения функциональной задачи.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Выделите предпосылки возникновения дизайна как вида деятельности

a) развитие промышленного производства
b) усиление роли государства
c) появление новых форм собственности

2.Как называлась первая школа дизайна в Советской России?

a) ОКНА РОСТА
b) ВХУТЕМАС
c) ГОЭЛРО

3.В какой стране возникла школа дизайна БАУХАУС?

a) Великобритания

b) Соединенные Штаты Америки
c) Германия

4.Какие виды дизайна участвуют в формировании предметно-пространственной среды?

a) графический дизайн
b) промышленный дизайн
c) все выше перечисленное

5.Выберите позицию, определяющую экологический подход к проектированию в дизайне

a) формирование новой системы потребностей
b) формообразование
c) цветовое решение

6.Проектирование это:

a) многоступенчатый процесс создания модели будущего объекта
b) процесс написания реферата
c) процесс изучения научных источников

7.Какие объекты можно отнести к объектам экстремальной среды?

a) полярная станция
b) городской парк
c) контактный зоопарк

8.Каким определением можно охарактеризовать понятие “красота”?

a) симфония
b) гармония
c) стратегия

9.Композиция в дизайне это:

a) структура, объединяющая элементы в единое целое
b) материал из которого делают макет
c) стиль в изобразительном искусстве

10.Как функциональное назначение средового объекта влияет на его проектирование? Выберите два варианта ответа.

a) определяет его расположение
b) определяет его стилевое решение
c) определяет задачи его проектирования

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а); 2-б); 3-с); 4-с); 5-а), б); 6-а); 7-а); 8-б). б); 9-а); 10-б). с)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.04 «Конструирование»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	способностью владеть рисунком и приемами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 21	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.	Базовые знания по основным принципам и видам художественно-конструкторской деятельности, необходимых для проектирования средовых пространств.	Позволяет решать типовые задачи при разработке новых конструкторских решений, необходимых для проектирования средовых пространств.	Предполагает готовность решать практические задачи повышенной сложности, принимать новые конструкторские решения, необходимые для проектирования средовых пространств.

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1

Контрольные задания

Раздел 1. Технологические приемы работы в традиционной проектно-графической технике.

Коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС

1. Практическая работа № 1

Тема: Нанесения размеров и построения различных типов линий.

Цель задания:

Приобретение профессиональных навыков работы с чертежными инструментами. Знакомство с требованиями ГОСТа.

Методические рекомендации:

Выполнение чертежей с сопряжениями.

На формате А3 выполнить чертеж эталонного объекта с нанесенными на него размерами, штриховыми, штрих-пунктирными линиями. (Форматки приобретаются отдельно или вычерчиваются самостоятельно).

2. Практическая работа № 2

Тема: Выполнение чертежей с сопряжениями.

Цель задания:

Приобретение профессиональных навыков работы с чертежными инструментами. Знакомство с требованиями ГОСТа.

Методические рекомендации:

На формате А3 выполнить чертеж балясины с нанесенными на него размерами, штриховыми, штрихпунктирными линиями. (Форматки приобретаются отдельно или вычерчиваются самостоятельно).

3. Практическая работа № 3

Тема: Выполнение чертежа плана в заданном масштабе М 1:25.

Цель задания:

Приобретение профессиональных навыков работы с чертежными инструментами. Знакомство с требованиями ГОСТа. Знакомство с понятием масштаб в чертежах.

Методические рекомендации:

На форматке А2 вычертить план средового объекта в М 1:25 по эталонному образцу.

4. Практическая работа № 4

Тема: Выполнение чертежа плана в заданном масштабе М 1:50.

Цель задания:

Приобретение профессиональных навыков работы с чертежными инструментами. Знакомство с требованиями ГОСТа. Знакомство с понятием масштаб в чертежах.

Методические рекомендации:

На форматке А2 вычертить план средового объекта в М 1:50 по эталонному образцу.

5. Практическая работа № 5

Тема: Проекционное черчение.

Цель задания:

Приобретение профессиональных навыков работы с чертежными инструментами. Знакомство с требованиями ГОСТа. Знакомство с понятием проекции (план, фасад) в чертежах.

Методические рекомендации:

На форматке А2 необходимо достроить недостающий чертеж в проекционной взаимосвязи по эталонному образцу.

6. Практическая работа № 6

Тема: «Архитектурный разрез». Условное обозначение материалов в чертежах

Цель задания:

Приобретение профессиональных навыков работы с чертежными инструментами. Знакомство с требованиями ГОСТа. Знакомство с понятиями разрез и обозначение материалов в чертежах.

Методические рекомендации:

На форматке А2 вычертить разрез с условными обозначениями материалов средового объекта по эталонному образцу.

7. Практическая работа № 7

Тема: Особенности выполнения чертежа средового объекта.

Цель задания:

Приобретение профессиональных навыков работы с чертежными инструментами. Знакомство с требованиями ГОСТа. Выполнение проектной документации.

Методические рекомендации:

На форматке А2 вычертить необходимые чертежные проекции в проекционной взаимосвязи с проставлением необходимых размеров в М 1:100 к проектному заданию.

Раздел 2. Приемы разработки чертежей в САПР: Autodesk AutoCAD.

8. Практическая работа № 8

Тема: Выполняется обмерного чертёж квартиры в программе Autodesk AutoCAD с учетом требований ГОСТа.

Цель задания:

Выполняя это задание, бакалавр начинает изучение и освоение команд, закрепляя полученные знания при создании простейших объектов.

Методические рекомендации:

В файле с заданными настройками в рабочей среде AutoCAD 2D, используя инструментарий программы, выполняется обмерный чертёж объекта по готовому чертежу БТИ в соответствие с требованиями ГОСТа, соблюдая требуемые толщины линий и размещая размеры, с учетом дальнейшей распечатки чертежа в масштабе 1: 50.

9. Практическая работа № 9

Тема: Геометрический расчет лестниц. Выполнение разреза и планов лестницы на разных высотных отметках.

Цель задания:

Продолжение работы в программе AutoCAD 2D одновременно с изучением геометрического способа расчета лестниц

Методические рекомендации:

Работа выполняется в файле с заданными настройками. Геометрический расчет количества ступеней и количества маршей производится с использованием инструментария программы в предложенных габаритах лестничной клетки. Выбор уклона зависит от функционального назначения лестницы. Вычерчиваются разрез и планы лестницы на высотных отметках этажей.

Практическая работа № 10

Тема: Проектирование пандуса

Цель задания:

Дальнейшее освоение работы с программой. Изучение нормативной документации в области создания безбарьерной среды.

Методические рекомендации:

Расчет и размещение пандуса для МГН с соблюдением требуемых габаритов ширины пандуса, его наклонных частей и горизонтальных площадок как части проектируемой входной группы на основании рекомендаций СП 59.13330.2020 Доступность зданий и сооружений для МГН. Задание должно быть выполнено в программе AutoCAD с учетом требований ГОСТа, применяемого в архитектурно-строительном черчении.

11. Практическая работа № 11

Тема: графическая часть раздела ОДИ.

Цель задания:

Закрепление навыков и специфических приемов по разработке чертежей.

Ознакомление с мероприятиями по обеспечению доступа инвалидов для корректировки архитектурно-планировочных решений и изменениями видов отделки на планах этажей проектируемого объекта.

Методические рекомендации:

на основании рекомендаций СП 59.13330.2020 Доступность зданий и сооружений для МГН корректируются при необходимости размеры санузлов, габариты дверных проёмов, обеспечивается размещение тактильных пиктограмм, указываются места укладки тифло-плитки для обозначения направлений движения МГН и.т.д.

12. Практическая работа № 12

Тема: Проектирование каркаса для летнего павильона с использованием м

е

т

а

Цель задания:

Приобретение навыков работы с существующими сортаментами металлопроката.

Методические рекомендации:

На основе изучения аналогов выбрать габариты павильона и подобрать прокат нужного сечения. Разработать план павильона на основании сетки координационных осей, показать стеновой каркас и разработать узел стыка вертикальных и горизонтальных элементов (стоек и ригелей). (в программе AutoCAD)

13. Практическая работа № 13

Тема: Профессиональная терминология

Цель задания:

Освоение и закрепление профессиональных терминов, применямых в дизайне и архитектуре

Методические рекомендации:

Выполнение тестов, разработанных с использованием ГОСТР 58033— 2017 ЗДАНИЯ И СООРУЖЕНИЯ Словарь Часть 1 Общие термины.
ГОСТ Р ИСО 6707-1-2020 "Здания и сооружения. Общие термины"

Практическая работа № 14

Тема: Разработка трёх видов разрезов по существующим планам и фасадам. Разработка нового дизайна фасадов

Цель задания: Закрепить навыки работы в пространстве модели (AutoCAD) и выполнить деталировку разрезов с использованием условных обозначений

Методические рекомендации:

по заданным планам и фасадам здания, разработать разрезы. Выполнить деталировку разрезов с использованием условных обозначений, используя слои, необходимые виды штриховки. Применить систему навесного вентилируемого фасада с учетом функкционального назначения

Практическая работа № 15

Тема: Выполнение проекта благоустройства внутридворовой территории или зоны отдыха в микрорайоне на фрагменте топосъёмки (на подоснове)

Цель задания:

Закрепить навыки работы в пространстве модели (AutoCAD) с учетом специфики масштабирования при работе на подоснове - лицензированной топосъёмке, учитывая требования ГОСТ к проектированию генплана.

Методические рекомендации:

На топографическом плане местности, созданной в программе Autodesk AutoCAD, выполняется проект благоустройства части микрорайона, с учетом рекомендаций и требований соответствующего СП42.13330.2016 и ГОСТа. Выделить существующие здания, обозначить существующие проезды, проектируемые тротуары, показать газоны, детские и спортивные площадки. Осуществить штриховку разных видов покрытий, отразить виды штриховки в условных обозначениях.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ПК-1 - Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

1. Расскажите об истории архитектурной графики.
2. Расскажите об ортогональной системе черчения и ортогональных чертежах.
3. Расскажите о правилах выполнения линий на чертежах.
4. Расскажите о правилах нанесения размеров на чертежи.
5. Расскажите о разрезе как виде архитектурного чертежа.
6. Перечислите основные конструктивные несущие элементы здания
7. Перечислите основные конструктивные ограждающие элементы здания
8. Металлопрокат или прокатный профиль – что это такое. Из каких металлов может быть изготовлен металлопрокат?
9. При выборе материалов для отделки интерьера дизайнер должен ознакомиться с противопожарным сертификатом, где указан класс пожарной опасности отделочного материала. Для материалов отделки и покраски стен даны четыре параметра. Что это за параметры
10. Разрабатывая в программе AutoCAD чертежи для создания малых архитектурных форм, временных павильонов или проект дизайна фасада здания, мы работаем в пространстве модели, где основная единица длины 1 мм. Разрабатывая генеральный план благоустройства сквера или зоны отдыха, мы работаем в том же пространстве модели, но основная единица длины – 1 м. почему?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

Графические изображения создавались человеком уже на самых ранних стадиях развития человеческого общества. Известны настенные рисунки, которые относятся к палеолиту. Древние рисунки, стенная живопись, папирусы свидетельствуют о познаниях народов древности в области чертежа. Высочайшая культура зодчества и строительного мастерства Древнего Рима нашла свое отражение в ряде литературных источников, среди которых самыми известными

я
в
л
я
ю
т
с
я

т
р
у
д
ы

Специфика процесса по созданию архитектурного или средового объекта состоит в

Р
а
з
р
а
б
о
т
к
е

м
о
д
е
л
и

-

к
о
м
п
л
е
к
с
а

ч
е
р
т
е
ж
е
й

и

м
а
к
е
т
о
в

б
у
д
у
щ
е
й

п
о
с
т
р
о
й
к
и

и

е
г
о

Можно предположить, что на всех этапах своей деятельности зодчий пользовался **«чертежом»**, подготовкой к которому служили обобщенные графические схемы, называемые в наше время **«эскизом»**. В этом процессе большую роль играли рисунки зданий, ландшафта, орнаментальных фрагментов, деталей окружающей природной и предметной среды, которые обозначаются в наше время термином **«архитектурный рисунок»**. Благодаря

Проектной графики всех изображений, архитектурных идей, связанных с

XVI в. в единой

На плане и разрезе здания видимые контуры обводят линией разной

толщины. Конструктивные детали архитектурных сооружений, попавших в

плоскость. Контуры участков, не

обводят тонкой линией.

а
щ
р
а
и

Размеры на чертежах наносят в соответствии с ГОСТ. Размеры на чертежах проставляются в миллиметрах без указания единицы измерения. Размерные линии на чертежах ограничивают засечками - короткими штрихами длиной 2-4 мм, проводимыми с наклоном вправо под углом 45° к размерной линии. Толщина линии засечки равна толщине сплошной основной линии, принятой на данном чертеже. Размерные линии должны выступать за крайние выносные линии на 1-3 мм. Размерное число располагают над размерной линией примерно на расстоянии 1 мм. Выносная линия должна выступать за размерную на 1-5 мм. Расстояние от контура чертежа до первой размерной линии рекомендуется принимать не менее 10 мм. Расстояние между параллельными размерными линиями должно быть не менее 7 мм.

Разрез — это вид изображения на архитектурных чертежах, который в совокупности с планом и фасадами позволяет получить полное представление о структуре, размерах и других особенностях объекта.

В первую очередь, разрезы дают представление о соотношении внутренних

п

р

о

с

т

6. Основные конструктивные элементы здания:

ф

фундаменты, горизонтальные элементы (перекрытия, покрытия), вертикальные (стены, колонны) и фундаменты. Они составляют единую пространственную систему – несущий остов здания, который воспринимает все внутренние нагрузки и внешние воздействия и передаёт их на грунты основания.

7. К наружным ограждающим конструктивные элементы здания относятся стены, кровли, окна, двери. К внутренним – перегородки.

8. Прокатный профиль – это изделие из металла, которое получается с помощью прокатки на специальных станах. Металлопрокат может быть изготовлен из стали и других сплавов или чистых металлов. Он может иметь различную форму поперечного сечения: круг, квадрат, прямоугольник, уголок, трубный прокат с круглым или прямоугольным сечением. Существует листовой прокат - в виде листа

9. При выборе материалов для отделки интерьера дизайнер должен ознакомиться с противопожарным сертификатом, где указан класс пожарной опасности отделочного материала.. В перечень необходимых показателей для оценки пожарной опасности материалов входят: горючесть, воспламеняемость, дымообразующая способность и токсичность продуктов горения.

10. Содержание и оформление чертежей генеральных планов устанавливлены ГОСТ. При разработке дизайнпроектов для зданий и объектов малых архитектурных форм мы работаем в миллиметрах, такая точность необходима по технологии строительства. Проектируя благоустройство территории мы

л

о

м

разрабатываем один из видов чертежей генплана. Согласно ГОСТ размеры на генеральных планах проставляют в метрах с двумя десятичными знаками.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Когда появились первые чертежи?

a) чертежи существовали на протяжении всей истории строительства
b) в средние века
c) когда появился дизайн

2. Что такое чертеж плана?

a) чертеж бокового вида объекта
b) чертеж объекта при взгляде сверху
c) чертеж объекта в масштабе

3. В каких единицах проставляются размеры на чертежах?

a) в натуральных размерах объекта
b) в масштабе
c) в миллиметрах без указания единиц измерения

4.Какой нормативный документ регламентирует толщину линий в чертежах?

a) Законы Российской Федерации
b) ГОСТ
c) техническое проектное задание

5.Что показывает чертеж разреза? Выберите два варианта ответа.

a) показывает из каких материалов выполнен объект
b) показывает внутренне строение объекта
c) показывает ширину объекта

6. Укажите стандартные габариты ступеньки (высоту и ширину) и рекомендуемое кол-во ступенек в лестничном марше в лестничной клетке многоэтажного многоквартирного дома или общественного здания.

a) высота подступёнка от 120 - 250 мм, ширина проступи от 250 - 400 мм, количество ступенек в марше – от 2-х до 20-ти.

b) высота подступёнка от 150 до--- 200 мм, ширина проступи 250-300 мм, количество ступенек в марше – от 3-х до 17-ти.
c) высота подступенка не должна превышать 200 мм, ширина проступи 200-250 мм, количество ступенек в марше – от 2-х до 20-ти.

7. Какой уклон требуется для устройства наружного пандуса для МГН при проектировании нового общественного здания?

a) уклон пандуса принимается от 1:20 (5%)
b) уклон пандуса принимается в интервале от 1:20 (5%) до 1:12 (8%).
c) уклон пандуса принимается в зависимости от количества места, которое для него осталось, от 1:12 (8%) до 1:10 (10%).

8. Какой из перечней материалов облицовки может быть использован для вентилируемого фасада? Выберите два варианта ответа.

a) керамогранит, натуральный камень, металлические композитные панели, стеклофибробетон;
b) стеклопанель, перфорированный металл, объёмная керамика;
c) гипс, алебастр, экструдированный пенополистирол.

9. Какой словарь должен быть на столе начинающего дизайнера, занимающегося обустройством среды?

a) ГОСТ Р 58033-2017 НАЦИОНАЛЬНЫЙ СТАНДАРТ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ “ЗДАНИЯ И СООРУЖЕНИЯ” Словарь_Часть 1_Общие термины.
b) Орфографический словарь русского языка
c) Универсальный справочник инженера-строителя.

10. В каком масштабе распечатывается чертёж генплана благоустройства внутридворовой территории или микрорайона?

a) в масштабе 1: 100
b) в масштабе 1:500
c) в масштабе 1:2000

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а); 2-б); 3-с); 4-б); 5-а), б); 6-б); 7-а); 8-а). б); 9-а); 10-б)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.05 «Макетирование»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Орешкин П.В.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 7.	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художест-венное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Базовые умения овладения методами проецирования и графическими способами построения изображе-ния, а также технологи-ческими приемами и конструктивными решениями, законами масштабирования, необходимые для проектирования средовых пространств	Основные умения овладения образными решениями средовых объектов в соответствии с применяемыми современными материалами, а также технологическими приемами и конструктивными решениями, законами масштабирования для проектирования средовых пространств	Все основные умения образными решениями средовых объектов в соответствии с применяемыми современными материалами для макетирования и их сочетания, в том числе с применением компьютерных технологий выполнять чертежи

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Введение в курс. Макетирование простейших геометрических тел.

ПК-1 – код формируемой компетенции в соответствии с ФГОС ВО

Итоговое задание: Макетирование простейших геометрических форм: куб, цилиндр, пирамида, конус, полусфера. Макетирование композиционных объектов, состоящих из четырех простейших геометрических форм путем фрезки.

Раздел 2. Макетирование объектов средового дизайна.

ПК-1– код формируемой компетенции в соответствии с ФГОС ВО

Итоговое задание: Макетирование двух низко рельефных композиций 200х200мм с применением различных по цвету, фактуре и своим свойствам материалов на тему временна года. Макетирование фрагмента рельефа с элементами городского оборудования в масштабе 1:150.

Типовые вопросы для подготовки к экзамену, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и опыта деятельности формируемых в результате освоения дисциплины (ПК-1)

Вопросы для подготовки к экзамену:

1. Расскажите о композиции в моделировании и макетировании.
2. Назовите основные приемы в макетировании и моделировании.
3. Какие бывают способы соединения объемов.
4. Расскажите о композиционных закономерностях и пропорциях соотношения.
5. Что вы знаете о цвете в макетировании и моделировании.
6. Дайте определение понятию ритм. Соразмерность целого и деталей.
7. Назовите основные приемы масштабирования.
8. Расскажите об основных приемах моделирования
9. Приведите примеры применение макетирования и моделирования.
10. Какие материалы и инструменты используются для макетирования и моделирования.
11. Расскажите о технике безопасности на занятиях.
12. Назовите основные приемы в макетировании и моделировании.
13. Какие вы знаете способы соединения объемов.
14. Что вы можете рассказать о макетных материалах и их применении.
15. Какие макетные материалы, обладающие переменными конструкционными свойствами, вы знаете.
16. Перечислите категории и свойства композиции. Средства исполнения.
17. Расскажите о разработке композиции из макетных материалов.
18. Какие эскизы малых форм, развертки малых форм, макеты малых форм, составление композиции из малых форм вам известных.
19. Что такое объемное моделирование. Объемы из линий.
20. Какие свойства разработки кулисных, трансформируемых поверхностей вы знаете.
21. Назовите способы организации плоскости. Метрический повтор и ритм.
Законы и способы формирования.
22. Что вы знаете о закономерностях конструктивных линий и макетировании объемной формы из плоских элементов.
23. Какие основные и вспомогательные материалы, применяемые в макетировании, вы знаете. Изготовление эскизных и учебных макетов.
24. Назовите приемы формообразования объема различными материалами.
25. Расскажите о разработке сложной объемной композиции из отдельных плоскостей с использованием различных материалов макетирования.
26. Приведите примеры перевода графического изображения в макетную форму.

27. Как осуществляется разработка композиции с различными свойствами. Стилизация. Выделение акцентов композиции.

28. Пример создания объемной композиции по средствам плоских форм.

29. Расскажите о моделировании сложных многогранников.

30. Назовите модели деталей сложных форм, подробные развертки и чертежи сложных многогранников. Макеты сложных многогранников.

31. Как осуществляется объемное моделирование средовых объектов и их элементов.

32. Что вы знаете о использовании технических навыков и приемов макетирования.

33. Приведите пример применения разнообразных скульптурных техник и создание целостной композиции из отдельных деталей.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности

1. Расскажите какой основной инструмент используется студентами на макетировании?
2. Расскажите какой 3d редактор студенты используют для подготовки чертежей разверток объектов по макетированию?
3. Расскажите какой клей лучше использовать студентам для работы с бумагой на макетировании?
4. Расскажите из какого материала нужно использовать линейки на макетировании?
5. Как называется вспомогательный элемент на развертке, на который надо наносить клей для удобства склейки макета.
6. Расскажите, что нужно подложить под бумагу при вырезании деталей?
7. Какие единицы измерения студенты должны использовать при работе над чертежами по макетированию?
8. Как называется соотношение реальных размеров к размерам на чертеже?
9. Какое количество деталей необходимо для создания развертки цилиндра?
10. Расскажите какую клеевую основу нужно использовать при оклейке пенокартона и гофрокартона цветной бумагой?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. При макетирование студенты используют различные инструменты такие как: линейки, циркули, транспортиры, макетные коврики, карандаши, ластики, специальные клеи, но основным инструментом для студента

служит макетный нож. От качества и удобства данного инструмента зависят результаты выполняемых работ.

2. Существует множество трехмерных редакторов, но на начальной стадии обучения студентов, самым доступным и интуитивно понятным редактором является Google SketchUp, позволяющий студентам без особой подготовки научиться быстро создавать трехмерные модели а затем подготавливать развертки для дальнейшего макетирования.
3. При наличии огромного ассортимента клеев, ПВА остается уже множество лет самым эффективным клеем при работе с бумагой.
4. При подготовке деталей перед склейкой, студентам необходимо вырезать данные детали из бумаги, для этого нужен макетный нож и линейка. Если студент использует пластиковую или деревянную линейку, то при работе с макетным ножом данные линейки получают значительные повреждения и не пригодны в дальнейшем к использованию. Также есть вероятность нанести себе травму, так как макетный нож может легко соскользнуть с деревянной или пластиковой линеек.
5. При подготовки разверток для дальнейшего макетирования, студент должен продумать сборку макета и заранее подготовить вспомогательные клапаны для упрощения работы. Вспомогательные клапаны – это, дополнительные детали на которые наносится клей для сборки объекта.
6. При макетировании, студент постоянно что-то вырезает и если под бумагу ничего не подкладывать, то стол получит повреждения, так же при этом лезвие макетного ножа быстро тупится, что сказывается негативно на качестве работы. Для более профессионального выполнения работы нужно использовать защитный самовосстанавливающийся макетный коврик.
7. При макетировании студенты постоянно делают замеры и переносят размеры деталей на бумагу. При использовании единиц измерения миллиметры, студенты добиваются более точного результата.
8. Масштаб - важнейшие средство архитектурной композиции, средство достижения художественной выразительности проектируемых объектов. На протяжении все своей профессиональной деятельности студенты будут использовать масштабирование, поэтому соотношение реальных размеров к размерам на чертеже очень важный аспект в деятельности будущих специалистов.

9. При макетирование цилиндра, необходимо четыре детали – две окружности – основания цилиндра, боковая поверхность цилиндра и дополнительный клапан.
10. При изготовлении габаритных макетов, студентам приходится обклеивать большие плоскости пенакартона, при использовании клея бумага деформируется либо приклеивается не равномерно, чтобы этого избежать нужно использовать двухсторонний скотч.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Расскажите какой основной инструмент используется студентами на макетировании?

a) Макетный нож
b) Ножницы
c) Кусачки

2. Расскажите какой 3d редактор студенты используют для подготовки чертежей разверток объектов по макетированию?

a) 3d Max
b) SketchUp
c) Blender

3. Расскажите какой клей лучше использовать студентам для работы с бумагой на макетировании?

a) ПВА
b) Момент резиновый
c) Суперклей

4. Расскажите из какого материала нужно использовать линейки на макетировании?

a) Пластик
b) Металл
c) Дерево

5. Как называется вспомогательный элемент на развертке, на который надо наносить клей для удобства склейки макета.

a) Полоска
b) Бортик
c) Клапан

6. Расскажите, что нужно подложить под бумагу при вырезании деталей?

a) Пластик
b) Дополнительный лист
c) Макетный коврик

7. Какие единицы измерения студенты должны использовать при работе над чертежами по макетированию?

a) Метры
b) Миллиметры
c) Дюймы

8. Как называется соотношение реальных размеров к размерам на чертеже?

a) Масштаб
b) Соразмерность
c) Пропорция

9. Какое количество деталей необходимо для создания развертки цилиндра?

a) 2
b) 4
c) 6

10. Расскажите какую клеевую основу нужно использовать при оклейке пенокартона и гофрокартона цветной бумагой?

a) Резиновый клей
b) Двухсторонний скотч
c) Канцелярский клей

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а) 2-в) 3-а) 4-в) 5-с) 6-с) 7-в) 8-а) 9-в) 10-в)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.06 «Основы средовой композиции»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Рузова Е.И.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 14	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.	Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Все основные умения к разработке проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Раздел 1. Изучение основ композиции на основе графических упражнений.

ПК-1 – код формируемой компетенции в соответствии с ФГОС ВО.

Тема 1. Метрическая закономерность. Организация метрического ряда.

1. На листе формата А3 организовать три метрических ряда на основе фрагментов предметно-пространственной среды.
2. В организации ряда использовать от четырех до семи повторов.
3. В основу построения заложить простейшие геометрические фигуры: квадрат, окружность, треугольник или их производные.
4. Проявить метрическую закономерность в изобразительных средствах и графических приемах.

Тема 2. Организация композиции на основе метрического повтора.

1. На листе формата А3 организовать композицию на основе метрических повторов.
2. В создании композиции использовать стилизованные фрагменты предметно-пространственной среды.
3. Проявить метрическую закономерность в изобразительных средствах и графических приемах.

Тема 3. Создание фактуры

1. На листе формата А3 построить два самостоятельных варианта фактуры.
2. В основу построения заложить модуль, базирующийся на простейших геометрических фигурах: квадрате, окружности, треугольнике и их производных.
3. Отказаться от использования в работе лекальных кривых и сложных многосоставных деталей во избежание декоративной орнаментальности.
4. В построении применить метрический повтор.

Тема 4. Ритм. Организация композиции на основе ритмических структур.

1. На листе формата А3 организовать композицию на основе ритмических рядов.
2. В создании композиции использовать стилизованные фрагменты предметно-пространственной среды.
3. Проявить ритмическую закономерность в изобразительных средствах и графических приемах.

Тема 5. Контраст. Организация композиции на основе смысловых контрастных отношений с выявлением тоновых, размерных, пропорциональных и т.п. различий.

1. На листе формата А3 организовать композицию на основе смысловых контрастных отношений с выявлением тоновых, размерных, пропорциональных и т.п. различий.

2. В создании композиции использовать стилизованные фрагменты предметно-пространственной среды.

3. Максимально уменьшить степень насыщенности композиционными элементами для достижения наибольшей выразительности композиции.

Тема 6. Нюанс. Организация нюансного ряда.

1. На листе формата А3 организовать нюансный ряд на основе стилизованного изображения элементов предметно-пространственной среды.

2. В организации ряда использовать от четырех до семи повторов.

3. С помощью нюансных различий показать, как последовательно изменяется состояние предмета, происходит постепенное превращение, эволюция формы.

Тема 7. Организация композиции с выявлением нюансного изменения.

1. На листе формата А3 организовать композицию на основе нюансного изменения одного из композиционных элементов.

2. В создании композиции использовать стилизованные фрагменты предметно-пространственной среды.

3. Максимально уменьшить степень насыщенности композиционными элементами для достижения наибольшей выразительности композиции.

Тема 8. Свет и освещенность. Организация композиции с введением условного

источника освещения.

На листе формата А3 организовать композицию с использованием стилизованного изображения источников света: настольной лампы, уличного фонаря, театральных прожекторов, автомобильных фар и т.д.

1. Использовать в работе принцип контраста.

2. Применить знания о средствах гармонизации, приобретенные в процессе изучения курса «Основы композиции».

Тема 9. Поиск образа. Организация серии композиций с выявлением образного

начала.

1. На двух листах формата А3 организовать 4 композиции (по две на листе) на темы «Сдвиг», «Изгиб», «Разрыв», «Растяжение».

2. В создании композиций использовать стилизованные фрагменты предметно-пространственной среды.

3. Применить знания о средствах гармонизации, приобретенные в процессе изучения курса «Основы композиции».

Тема 10. Масштаб и масштабность.

Организация серии композиций на тему «Предмет в среде»

1. Выбрать предмет из современной или исторической среды.

2. На трех листах формата А3 создать стилизованное изображение предмета в 3-х пространственных ситуациях: «Предмет», «Предмет в натюрморте», «Предмет в среде».

3. На каждом из 3-х этапов работы выявить различие в трактовке формы и структуры предмета в зависимости от масштаба видения.

4. На каждом из 3-х этапов работы подчеркнуть различия в трактовке глубины пространства.

Раздел 2. Изучение основ композиции на основе макетирования.

ПК-1 – код формируемой компетенции в соответствии с ФГОС ВО.

Тема 11. Создание рельефа.

Темы по выбору «Промышленная зона», «Театральная среда».

Выполнить предварительный графический эскиз.

1. На вертикальной плоскости формата А3 создать рельеф с максимальной высотой до 1,5 см.

2. Использовать от трех до пяти пространственных планов: передний, имеющий максимальную детализацию, два–три промежуточных и наиболее обобщенный задний.

3. Для достижения цельности композиции задание предлагается выполнить в оттенках ахроматических цветов, используя градации серого цвета.

Тема 12. Фронтальная композиция.

Создание фронтальной композиции с развитой глубинной характеристикой и метроритмическими членениями поверхности методом бумагопластики.

1. Выполнить копии работ по выданным чертежам.

2. Изучить порядок расчета глубинных метроритмических членений.

3. Из листа формата А4 организовать пространственно развитую композицию на тему архитектурных сооружений в контексте городской среды.

4. Выполнить упражнение из единого листа бумаги без склейки.

Тема 13. Объемная композиция.

Создание объемной композиции на тему «Контраст»

1. Организовать объемную композицию на основе смысловых контрастных отношений с выявлением размерных, пропорциональных, цветовых, фактурных и т.п. различий.

2. Размер основания макета не должен превышать формат А4.

3. Максимально уменьшить степень насыщенности композиционными элементами для достижения наибольшей выразительности композиции.

Тема 14. Инсталляция на основе средств гармонизации.

1. Создать тематическую инсталляцию, связанную с одним из видов искусства, науки или профессиональной деятельностью.

2. Размер основания макета не должен превышать формат А4.

3. Проявить в инсталляции образную составляющую.

4. Организовать композицию с использованием средств гармонизации: метрического повтора, ритма, контрастно-нюансных отношений, цветовых сочетаний.

ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Расскажите о понятии композиция как организующем принципе средового проектирования.

2. Перечислите и раскройте смысл нескольких основных средств гармонизации средовой композиции.

3. Приведите примеры контрастных сочетаний в объемно-пространственной композиции.

4. Какова роль света и освещения в организации предметно-пространственной среды?

5. Какие виды композиции от плоскостных до пространственных вы знаете?

6. Что является мерилом в определении масштаба предметов и масштабности среды?

7. Расскажите об образности как принципе организации средовой композиции.

8. Опишите основные особенности работы с композицией на основе бумагопластики. Какие приемы работы с бумагопластикой могут быть введены в объемно-пространственное проектирование среды?

9. Какова роль объемной композиции в пространственном окружении?

10. Расскажите о понятии инсталляции и ее роли в современном средовом проектировании.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Под композицией понимают строение (структуру) любого художественного произведения, в том числе и проектного решения средового объекта, расположение его основных элементов и частей в определенной системе и последовательности. Композиция – это задуманная автором закономерность соединения различных элементов проектного решения в единое гармоничное целое.

2. Метрический повтор, ритм, контраст.

   Одним из основных законов композиции является ритм. Простейшее проявление ритма – **метрический повтор**, или **метр** – монотонное чередование одного и того же одноразмерного элемента с равными интервалами, бесконечная его повторяемость.

   Ритм как композиционное средство характеризуется закономерным повторением и чередованием соразмерных элементов. Простой ритм основывается на повторении одной и той же формы, более сложный ритмический рисунок может быть основан на повторении групп форм. Сложные ритмические ряды образуются в ряде случаев путем сочетания нескольких простых рядов, а также могут возникнуть при наложении двух метрических рядов с различным числом элементов и т.д. Количество комбинаций и их разнообразие бесконечны. В организации ритмического ряда особая роль принадлежит интервалу. Оперируя величиной интервала, можно создавать сложные, выразительно активные ритмические структуры. Ритмический строй, в отличие от метрического, всегда подвижен, в нем заложено динамическое начало.

   Контраст – это резкое различие признаков элементов композиции. Контраст проявляется на стыке противоположностей, контрастная композиция всегда обладает активным визуальным воздействием на зрителя.

3. Простейшими примерами контрастных сочетаний являются пары признаков: светлое – темное, гладкое – шероховатое, горизонталь – вертикаль, плоскость – объем. Примеры контрастов могут быть и более сложными, когда различие проявляется сразу в нескольких качествах: большой, черный, круглый – маленький, белый, треугольный и т.д. Для дизайнера среды важно усвоение более сложного понятия – «смыслового контраста». Например: город – деревня, настоящее – прошлое, красота – уродство.

4. Свет – закон гармонизации, объединяющий все элементы композиции, соподчиняющий их в зависимости от источника освещения, выявляющий объемность и влияющий на светотеневую моделировку формы. Состояние предметно-пространственной среды может сильно меняться в зависимости от времени суток, интенсивности освещения, положения источника света. Грамотный выбор освещения придает необыкновенное своеобразие любой среде. Интенсивность освещения также влияет на глубину пространства: изменяя световые параметры, можно добиться иллюзии расширения или сужения глубинных рамок. Освещение в среде – это активное средство

пространственной организации, интенсивно влияющее на пластическое формообразование.

5. **Фронтальная композиция** характеризуется одновременным развитием по двум фронтальным координатам – вертикали и горизонтали и отличается сравнительно небольшой глубинной характеристикой. Восприятие ее зрителем происходит спереди, с фасада. Отличие фронтальной от других видов композиции состоит в том, что поверхности всех элементов, включенных в композиционное построение, образуют единый фронт.

   Объемная композиция – композиция трехмерная т.е. измеряемая по горизонтали, вертикали и глубине. Сложность создания объемной композиции заключается в достижении ее относительно равномерного развития по трем координатам в пространстве и одинаковой выразительности при движении вокруг нее.

   Для **пространственной композиции** характерна взаимозависимость объемно-пространственных элементов (объемов, их комплексов, пространств между ними), расположенных по трем координатам – длине, ширине и глубине. Основным признаком такой композиции является доминирующая роль пространства, образованного взаимным расположением объемных элементов в определенном логическом порядке. Восприятие ее происходит при движении зрителя в глубину. В пространственной композиции сочетаются все качества и закономерности построения и формообразования трех видов композиции: фронтальной, объемной, глубинно-пространственной.

6. Одним из средств, направленных на достижение гармоничности композиции, является определение правильной масштабности. В обычном смысле масштаб устанавливает соотношение размеров реального и изображаемого объекта и выражается в числах – 1:1, 1:2, 1:10 и т.д. Понятия масштаба и масштабности используют для характеристики соразмерности или относительного соответствия размеров и формы предмета, целого и отдельных его частей, а также предмета и человека. С древнейших времен человек выступал мерилом всех вещей. Формируя материальную среду, человек создавал и создает предметы, изделия, архитектурные и инженерные сооружения, соразмерные самому себе, соотносимые с размерами человека.

7. Путь к созданию образа для каждого художника индивидуален, любой творец обладает собственными «секретами» самостоятельной творческой «кухни», выражая в художественном произведении свое личностное отношение к предмету, явлению или пространству. Процесс создания образа органично связан с ассоциативным мышлением. Выстраивание ассоциативного ряда побуждает автора к рождению уникального образа. И наоборот, художественный образ вызывает у зрителя гамму неповторимых ассоциаций. В создании образной композиции помогает обращение к языку символа и метафоры.

8. Бумагопластика – вид искусства, где автор на основе художественного моделирования создает трехмерные объемные композиции из бумаги за счет ее тектонических свойств – пластичности и способности сохранять заданный объем и держать изначально заданную форму. В дальнейшей проектной практике в части макетирования студенты могут гораздо свободнее и увереннее применять знания и навыки работы с бумагой. Рельефные фрагменты как выразительные художественные акценты зачастую вводятся в графическую часть проектной подачи, тем самым обогащая общее впечатление от выполненной работы.

9. Существование объема, некой условно замкнутой поверхности, невозможно без взаимодействия с пространством, как внутренним, так и внешним, непосредственно соприкасающимся с объемными формами. В таком виде композиции концентрация единичного объема или объемов, их масс, преобладает над окружающим пространством. На гармоничность построения объемной композиции влияет увеличение числа объемных элементов, участвующих в композиционном решении, выбор вида их взаимодействия – примыкание, взаимопроникновение и т.д., определение степени массивности каждого из них, выявление композиционного центра. В создании объемной композиции действуют те же законы гармонизации, что и в работе над плоскостной композицией. Окружающая среда, находясь в определенном соподчинении с объемным комплексом, в контрастном противопоставлении или ритмической зависимости с ним, может способствовать выразительности объемной композиции. Объемный комплекс в целом в этом случае будет являться композиционным центром для окружающей пространственной среды.

10. Инсталляция – это объект арт-дизайна, явление концептуального искусства, активно вторгающееся как в экспозиционную среду, так и в современную среду города. Трехмерность инсталляции обусловливает организацию пространства, в котором ярко иллюстрируются индивидуальные черты творческой личности. Из обычных вещей художник создает необычные объемно-пространственные комбинации, придавая им новые смысловые оттенки. В инсталляции предметы утрачивают свою утилитарную функцию и приобретают символическое звучание в новом образном контексте с помощью неординарных композиционных решений. В работе над инсталляцией художник реализует не только традиционную задачу выразительной организации пространства, но вносит в визуальное искусство категории, ему обычно недоступные, — повествовательность, временную длительность, событийность.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Композиция это –
а) структура любого художественного произведения
б) закономерное чередование элементов
в) условное обозначение объектов

2. Какое свойство композиции является основным в композиционной деятельности?
а) пропорциональности
б) единства и целостности
в) равновесия

3. Какой закон гармонизации вносит в композицию динамическое начало?
а) метрический повтор
б) ритм
в) контраст

4. Какой закон гармонизации объединяет все элементы объемно-пространственной композиции?
а) свет
б) нюанс
в) ритм

5. В чем состоит отличие фронтальной композиции от других видов?
а) доминирующая роль пространства
б) восприятие фронтальной композиции зрителем происходит спереди, с фасада
в) поверхности всех элементов, включенных в композиционное построение, образуют единый фронт

6. В основе определения масштаба объекта содержится
а) размерность относительно окружающего пространства
б) размерность относительно других объектов
в) размерность относительно человека

7. Бумагопластика – это
а) вид искусства работы с трехмерными объемами из бумаги
б) вид коллажной техники
в) сочетание работы с бумагой и пластиком

8. К объемным композициям относятся
а) рельефные изображения
б) малые архитектурные формы
в) архитектурные фасады

9. Что может являться наиболее значимым композиционным центром для окружающей глубинно-пространственной среды?
а) единичные объекты
б) линейно расставленные объекты
в) объемный комплекс

10. Каков первоначальный этап в работе над композицией?
а) проектный этап
б) эскизный этап
в) этап создания макета

Правильные ответы на тесты:
1а, 2б, 3б, 4а, 5б,в, 6в, 7а, 8б, 9в, 10б

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.ДВ.01.01 «Ивент-дизайн»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Козловский П.А.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 14.	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 14.	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Знание основных принципов и системного представления о предмете, понятийном аппарате, подходах и практиках, которые представлены в современном знании о сценографии и художественном оформлении спектакля	Способность решать типовые задачи профессиональной деятельности на основе современных мультимедийных технологий, необходимых для проектирования средовых пространств	Способность решать типовые и творческие задачи профессиональной деятельности на основе современных мультимедийных технологий, необходимых для проектирования средовых пространств и с учетом основных требований и современных знаний о сценографии и художественном оформлении спектакля
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств	Способность использовать мультимедийные технологии применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий создавать композиции на заданную тему под руководством преподавателя или наставника	Умение создавать композиции на заданную тему самостоятельно с использованием мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий создавать композиции на заданную тему	Готовность создавать композиции на любую тему, в том числе объемно-пространственных композиций с использованием мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий создавать композиции на заданную тему

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3

Контрольные задания

Раздел 1. Общие положения. Место и роль ивент- маркетинга в общей рекламной кампании. Коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС ВО

Задание 1. Структура, виды рекламы и рекламных агентств. Определения - Реклама, Маркетинг, PR.
Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы.

Задание 2. Понятия Бренд и Продукт. Каналы продвижения на рынке и роль специальных мероприятий.
Знать разницу между понятиями Бренд и Продукт. Их различия. Характеристики Бренда и Определение Продукта. Различать специфические особенности того или иного вида мероприятия и выбирать определенный тип в зависимости от маркетинговой цели.
Владеть навыками обоснования проектных предложений в русле эстетического восприятия той или иной целевой аудитории.

Задание 3. Креативный Бриф.
Задачи Брифа. Структура Брифа. Требования к Брифу. Последовательность работы над Брифом.
Отбор проектного материала в качестве формально-образных аналогов.
Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы, выставки по тематике проектирования и сопредельным областям (градостроение, архитектура).

Задание 4. Структура агентства. Ответственности различных подразделений и их взаимоотношения.
Знать основные основные виды, направления и инструменты рекламных кампаний. Место и роль ивент-маркетинга. Уметь обосновывать применение инструментов ивент-маркетинга для решения поставленной задачи. Владеть специальной терминологией, навыками анализа и интерпретации полученной информации. Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы.

Раздел 2. Структура Ивента. Коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС ВО
Задание 1. Структура Ивента.
О современных методах и принципах формирования ивентов в различных средах. Раскрывается роль, приемы и цели средств проектирования ивент-среды.

Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы, выставки по тематике проектирования и сопредельным областям (градостроение, архитектура, сценография, дизайн мультимедиа и т.д…).

Задание 2. Выбор пространства для проведения мероприятия в зависимости от его цели.

На примере конкретного проекта знать современные технические и эстетические достижения в области оформления мероприятия и примеры из мирового опыта

Уметь критически оценивать опыт российского и мирового ивент-дизайна, выявлять достоинства и недостатки.

Владеть навыками разработки проектных идей на основе имеющихся теоретических знаний.

Задание 3. Сценарный план мероприятия.

На примере конкретного проекта создать нать основной набор технических средств необходимых для создания определенного «настроения» мероприятия.

Уметь использовать художественные и технические навыки на этапе создания проектной презентации, выбирая наиболее убедительные методы её иллюстрирования.

Задание 4. Театрализация, как инструмент донесения заданной информации до зрителя.

На примере конкретного проекта создание сценарного плана мероприятия с последовательным, повременным использованием того или иного технического средства.

Задание 5. Наполнение мероприятия, контент.

Зная специфику средового дизайна, особенности влияния различных факторов на проектирование средовых объектов и систем различного функционального назначения в рамках проводимого мероприятия подобрать необходимые и достаточные технические средства для достижения поставленной задачи.

Использовать для этого навыкаи составления грамотного технического задания для разного вида узких специалистов принимающих участие в создании общей стилистики мероприятия.

Задание 6. Структура презентации предложения для клиента.

Зная структуру Креативного Брифа и значение употребляемых в нем определений, заполнять бриф и сформулировать концепцию мероприятия.

На основе исследования характеристики целевой аудитории четко поставить цели и задачи проводимого мероприятия.

<u>Раздел 3.</u> Конструкции, декорации, производственные материалы. Коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС ВО.

Задание 1. Основные элементы пространства мероприятия.

Знать виды и типы мероприятий. Различать B2B и B2C мероприятия по их целям и задачам.

Логично и развернуто выстраивать презентацию проекта, решая определенную в брифе задачу, внося информацию о современных трендах и стилях современного общества и использовать её в логике доказательной базы предложения.

Задание 2. Объемные конструкции, стенды и инсталляции.

Уметь обосновывать выбор того или иногда материала для производства элемента оформления исходя из условий его эксплуатации.

Владеть способностью гибкого подхода к решению задачи конструирования, исходя из неожиданного изменения обстоятельств (бюджет, погода, изменение масштаба мероприятия и т.д.).

<u>Раздел 4.</u> Инновационные технологии и современные мультимедиа. Коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС ВО.

Задание 1. Инновационные и нестандартные конструктивные решения.

В создаваемом проекте обосновывать выбор того или иногда материала для производства элемента оформления исходя из условий его эксплуатации.

Владеть способностью гибкого подхода к решению задачи конструирования, исходя из неожиданного изменения обстоятельств (бюджет, погода, изменение масштаба мероприятия и т.д.).

Задание 2. Современные мультимедийные технологии

Знать последние мировые достижения в области конструирования и мультимедиа.

Свойства и достоинства различного вида материалов для декорирования.

Знать каналы и методы анонсирования и «второй волны» в зависимости от целевой аудитории.

Выбрать адекватные выбранному стилю мероприятия элементы, включая художественное оформление, музыку, театральные и мультимедийные составляющие.

ПК-1 - Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Определения - Реклама, Маркетинг, PR.
2. Структура рекламы.
3. Виды рекламы
4. Виды рекламных агентств
5. Понятия Бренд и Продукт.
6. Роль специальных мероприятий
7. Креативный Бриф. Задачи Брифа.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. «Реклама»- это форма маркетинговой коммуникации, использующаяся для продвижения или продажи продукта, услуги или идеи. Это платная форма неличного представления и продвижения товаров или услуг от имени идентифицированного спонсора. «Маркетинг» - это комплекс мероприятий, направленных на удовлетворение потребностей и желаний клиентов посредством создания, предложения и обмена товарами и услугами. Это процесс планирования и осуществления концепции, ценообразования, продвижения и распространения идей, товаров и услуг. «PR (Public Relations)»- это деятельность, направленная на создание и поддержание благоприятного отношения общественности к организации или её продуктам. PR включает в себя управление коммуникациями между организацией и её общественностью.
2. Структура рекламы включает в себя: Целевую аудиторию, Сообщение или контент, Каналы распространения, Частоту и время показов, Измерение эффективности
3. Виды рекламы: Традиционная реклама (печать, телевидение, радио), Диджитал-реклама (интернет, социальные сети), Внешняя реклама

(билборды, транспорт), Прямая реклама , (почтовая рассылка, телемаркетинг), Скрытая реклама (продукт-плейсмент)

4. Виды рекламных агентств : Полносервисные агентства: предоставляют полный спектр рекламных услуг, Креативные агентства: специализируются на разработке рекламных концепций и контента, Медийные агентства: занимаются планированием и покупкой рекламных мест, Диджитал агентства: фокусируются на онлайн-рекламе и продвижении в интернете.
5. «Бренд» - это совокупность ассоциаций и восприятия, которые потребители связывают с определенным продуктом, услугой или компанией. Бренд включает в себя логотип, название, дизайн, имидж и репутацию. «Продукт» - это конкретный товар или услуга, предлагаемая на рынке. Продукт имеет свои характеристики, функции и предназначение.
6. Роль специальных мероприятий заключается в создании уникального опыта для клиентов, укреплении взаимоотношений с ними, повышении осведомленности о бренде и увеличении продаж. Специальные мероприятия могут включать презентации, выставки, конференции, промо-акции и другие формы взаимодействия с аудиторией.
7. «Креативный Бриф» - это документ, содержащий ключевую информацию, необходимую для разработки рекламной кампании или проекта. «Задачи Брифа»: Определение целей и задач рекламной кампании, Описание целевой аудитории, Постановка задач для креативной команды, Определение ключевых сообщений и ценностей бренда.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Определите, что такое реклама и приведите ее основные виды.

- a) Продукт, брендинг, PR
- b) Форма маркетинговой коммуникации, печать, телевидение, интернет

- c) Продажа товаров, интернет, прямой маркетинг

2. Дайте определение маркетингу и PR.

- a) Удовлетворение потребностей клиентов, управление коммуникациями
- b) Создание товаров, повышение узнаваемости
- c) Продукт-плейсмент, создание имиджа

3. Объясните разницу между брендом и продуктом.

- a) Бренд – это конкретный товар, продукт – совокупность восприятия
- b) Продукт – это конкретный товар, бренд – совокупность ассоциаций и восприятия
- c) Бренд – это услуга, продукт – это имидж компании

4. Перечислите основные каналы продвижения на рынке.

- a) Реклама, PR, прямой маркетинг
- b) Прямой маркетинг, театрализация, сценарный план
- c) Внешняя реклама, пространственное зонирование, иммерсивный театр

5. Какие задачи выполняют специальные мероприятия в продвижении?

- a) Создание уникального опыта, укрепление взаимоотношений, повышение осведомленности
- b) Разработка сценарного плана, распределение бюджета
- c) Проведение презентаций, организация пространства

6. Что такое креативный бриф и какова его структура?

- a) Документ для разработки рекламной кампании, включает цели, аудиторию, ключевые сообщения
- b) План мероприятий, включает сценарий, декорации, визуализацию
- c) Презентация продукта, включает описание, целевую аудиторию, рекламные каналы

7. В чем разница между целью и задачей в рекламной акции?

- a) Цель – конечный результат, задача – конкретные действия для достижения цели

- b) Задача – конечный результат, цель – шаги к его достижению

- c) Цель и задача – это одно и то же

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. b) 2. a) 3. b) 4. a) 5. a) 6. a) 7. a)

ПК-3 – Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Понятие "цель" и понятие "задача" в рекламной акции.
2. Выбор пространства для проведения мероприятия в зависимости от его цели
3. Сценарный план мероприятия. Его задачи, последовательность составления
4. Структура и зонирование пространства мероприятия
5. Понятие Key Visual.
6. Визуальная и литературная стилизация при проведении мероприятия
7. Театрализация ивента*
8. Понятие «Иммерсивный театр»

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Цель - это конечный результат, которого планируется достичь в результате рекламной акции (например, повышение узнаваемости бренда, увеличение продаж). Задача - это конкретные действия, которые необходимо выполнить для достижения поставленной цели (например,

разработка рекламного контента, размещение рекламы в определенных каналах).

2. Выбор пространства зависит от целей мероприятия. Например, для конференции подойдет зал с аудиторией, оборудованной для выступлений и презентаций. Для выставки потребуется просторное помещение с возможностью организации стендов. Для промо-акции нацеленной на взаимодействие с широкой аудиторией подойдет публичное пространство, такое как торговый центр или улица.
3. Сценарный план мероприятия - это подробный план проведения мероприятия, включающий временные рамки, последовательность действий и ответственных лиц. Задачи сценарного плана: Обеспечение четкой структуры мероприятия, Координация всех участников и организаторов. Последовательность составления сценарного плана: Определение целей мероприятия, Определение аудитории, Разработка концепции, Подготовка детального плана (расписание, задачи, ответственные), Утверждение плана, Осуществление плана, Оценка результатов.
4. Структура пространства* включает различные зоны, такие как: Входная зона (регистрация), Основная зона (сцена, места для сидения), Зона для общения и нетворкинга, Демонстрационные зоны (стенды, экспозиции), Зона отдыха. Зонирование пространства зависит от типа мероприятия и целей. Важно обеспечить удобство перемещения участников, доступ к необходимым ресурсам и комфортное пребывание в каждой зоне.
5. Key Visual - это основной визуальный элемент рекламной кампании, который используется для передачи ключевого сообщения и идентификации бренда. Это может быть изображение, графический элемент или иллюстрация, которая становится центральным элементом всех рекламных материалов.
6. Визуальная стилизация включает оформление пространства, дизайн декораций, использование фирменных цветов и элементов бренда.

Литературная стилизация включает создание текстов, сценариев и речей в стиле, соответствующем бренду и целям мероприятия. Важно, чтобы все материалы были последовательными и создавали единое впечатление.

7. Театрализация ивента - это использование театральных элементов в организации мероприятия для создания запоминающегося и эмоционального опыта. Это может включать в себя постановки, выступления актеров, использование сценических эффектов и интерактивных элементов.
8. Иммерсивный театр - это форма театрального искусства, в которой зрители становятся активными участниками действия, погружаясь в сюжет и взаимодействуя с актерами и сценой. Иммерсивные постановки часто проходят в необычных локациях и позволяют зрителям свободно перемещаться и исследовать пространство.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как зависит выбор пространства для мероприятия от его цели?

- a) Для конференции подходит зал, для выставки – просторное помещение
- b) В зависимости от бюджета и количества участников
- c) В зависимости от времени года и местоположения

2. Опишите задачи и последовательность составления сценарного плана.

- a) Определение целей, разработка концепции, подготовка детального плана
- b) Разработка декораций, выбор визуализации, распределение бюджета
- c) Составление сценария, определение ключевых визуальных элементов

3. Что такое Key Visual?

- a) Основной визуальный элемент рекламной кампании

- b) Основное сообщение рекламной кампании

- c) Ключевой элемент пространственного зонирования

4. В чем заключается визуальная и литературная стилизация при проведении мероприятия?

- a) Оформление пространства и создание текстов в стиле бренда

- b) Разработка рекламных материалов и сценариев

- c) Создание имиджа компании и презентаций

5. Объясните понятие "театрализация ивента".

- a) Использование театральных элементов для создания запоминающегося опыта

- b) Проведение мероприятия в театре

- c) Создание сценария для рекламной кампании

6. Дайте определение "иммерсивного театра".

- a) Форма театра, в которой зрители становятся активными участниками действия

- b) Театр, в котором используются проекции и спецэффекты

- c) Театр, в котором зрители смотрят представление в виртуальной реальности

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a) 2. a) 3. a) 4. a) 5. a) 6. a)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1. В.ДВ.01.02 «Основы сценографии»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Козловский П.А.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 19.	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 19.	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Знание основных принципов и системного представления об основах сценографии, предмете, понятийном аппарате, подходах и практиках, которые представлены в современном знании о сценографии и художественном оформлении спектакля	Способность решать типовые задачи профессиональной деятельности на основе современных мультимедийных технологий, необходимых для проектирования сценографии	Способность решать типовые и творческие задачи профессиональной деятельности на основе современных мультимедийных технологий, необходимых для основ сценографии и с учетом основных требований и современных знаний о сценографии и художественном оформлении спектакля
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств	Способность использовать мультимедийные технологии применительно к основам сценографии, создавать композиции на заданную тему под руководством преподавателя или наставника	Умение создавать сценографии на заданную тему самостоятельно с использованием мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий создавать композиции на заданную тему	Готовность создавать сценографии на любую тему, в том числе объемно-пространственных композиций с использованием мультимедийных технологий применительно к современной дизайнерской практике театрализованных мероприятий создавать композиции на заданную тему

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1 Исторические этапы зарождения и становления театрально-декорационного

1.. Сценография или театрально-декорационное искусство – особый вид художественного творчества.
2. Создание изобразительно-пластического образа спектакля.
3. Понятие театрального пространства.

Раздел 2 Техника сцены и приемы ее сценического оформления.

1. Основные конструктивные горизонтальные части современной сцены.
2. Одежда сцены – занавесы, кулисы, задники, падуги, боковины, горизонты.
3. Сценическое оборудование.
4. Сценическая машинерия.

Раздел 3. Технология художественного оформления спектакля.

1. Технология изготовления декораций в театральных мастерских.
2. Обязанности художников в театре.
3 Организационно-технологические периоды художественного оформления спектакля – подготовительный, репетиционный, выпускной.
4. Подбор декораций; создание декораций.
5. Технологические основы монтировочных репетиций.
6. Приемы смены декораций во время спектакля.
7. Проблемы сохранности художественного оформления спектакля в процессе его эксплуатации.

Раздел 4. Различные методы и приёмы композиционной организации сценического пространства в зависимости от вида и жанра зрелищных искусств.

1. Определение понятия «композиция». Композиция как упорядоченное соединение элементов.
2. Типы композиции.
3. Двухмерное пространство.
4.Трехмерное пространство.
5. Единая пластическая среда как образ мира.

Раздел 5. Проектирование сценического пространства пьесы.

1. Виды и выразительные средства современной сценографии.
2. Классическая драматургия (Примеры).
3. Функции художника как соавтора постановки.
4.Изготовление набросков, эскизов, костюмов, макетов.
5.Презентация.

Перечень вопросов для подготовки к зачету

1 Роль и значение декорационного решения тематического мероприятия социокультурной направленности.
2 Роль образ и атмосферы в смысловом решении постановки социокультурного мероприятия.
3 Основные виды композиций.
4 Театральное пространство и его связь с замыслом будущей социокультурной программы.
5 Цветовое решение театрализованного представления (на конкретном примере).
6 Взаимоотношения цвета и формы в декорационном решении.
7 Законы перспективного решения декораций.
8 Необходимость присутствия тех или иных предметов на сценическом пространстве, их местоположение (на конкретных примерах).
9 Динамика изменения в декорациях, предметах, формах, цвете при «движении» театрального
10 Устройство современной сцены-«коробки» и необходимое для проведения спектакля (театрализованного представления) оборудование.
11 Различные типы сценических пространств-площадок в их эволюционном развитии.
12 Необходимость различных технических установок на обычной современной сцене.
13 Характеристика современных технологий оснащения сцены.
14 Устройство штанкетного «хозяйства» сцены, работа занавеса.
15 Возможности различных сценических приспособлений для создания более полного художественного образа.
16 Основные приемы декорационного решения мероприятия.
17 Использование «жестких» и «мягких» декораций.
18 Одежда сцены и необходимость ее различных элементов.
19 Художественный образ мероприятия.
20 Взаимосвязь выбора выразительных средств сценографии с режиссерским замыслом постановки (на конкретном примере).

Дополнительный перечень вопросов для подготовки к зачету

1 Устройство театрального пространства.
2 Виды сцен.
3 Пульт управления сценической техникой.
4 Особенности работы машинистов сцены.
5 «Мягкая» и «жесткая» декорации.
6 Определение понятия «композиция».
7 Формальные принципы композиции.
8 Внутреннее единство композиции.
9 Доминанта и фокус композиции.
10 Статическая и динамическая уравновешенность.
11 Замкнутая композиция.

12 Открытая композиция.
13 Симметрия и ее роль в композиции.
14 Точечная композиция.
15 Линейно-ленточная композиция.
16 Объемная композиция.
17 Пространственная композиция.
18 Двухмерное пространство.
19 Трехмерное пространство.
20 Пустое и загруженное пространство.

Примерный перечень тем творческих работ

1 Составьте словарь терминов и понятий архитектурного устройства сцены.
2 Составьте словарь технического оборудования, способного влиять на художественное решение социально-культурной программы.
3 Выполните схему постановочного пространства какого-либо из известных вам залов учреждений культуры г. Москвы.
4 Выполните схему сценического пространства, которое вы хотели бы иметь для воплощения определенной художественной идеи тематического мероприятия.
5 Создайте макет подобного сценического пространства, используя при этом самые простые материалы – картон, бумагу.
6 Предложите по собственному замыслу аргументированный вариант планировки одежды сцены. Выполните в эскизе или макете применение мягких декораций.
7 Предложите по собственному замыслу аргументированный вариант планировки одежды сцены с использованием жестких конструкций.
8 Выполните макет смешанного типа декораций.
9 Представьте сценографическое решение будущего мероприятия.
10 Разработайте эскизы социально-культурной программы и обоснуйте идею и логику предлагаемого сценографического решения.
11 Представьте технологические планы и чертежи будущих декораций социально-культурной программы.
12 Изготовьте макет декорационного решения тематического мероприятия.

ПК-1 - Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Определения - Реклама, Маркетинг, PR.
2. Структура рекламы.
3. Виды рекламы
4. Виды рекламных агентств

5. Понятия Бренд и Продукт.
6. Роль специальных мероприятий
7. Креативный Бриф. Задачи Брифа.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. «Реклама»- это форма маркетинговой коммуникации, использующаяся для продвижения или продажи продукта, услуги или идеи. Это платная форма неличного представления и продвижения товаров или услуг от имени идентифицированного спонсора. «Маркетинг» - это комплекс мероприятий, направленных на удовлетворение потребностей и желаний клиентов посредством создания, предложения и обмена товарами и услугами. Это процесс планирования и осуществления концепции, ценообразования, продвижения и распространения идей, товаров и услуг. «PR (Public Relations)»- это деятельность, направленная на создание и поддержание благоприятного отношения общественности к организации или её продуктам. PR включает в себя управление коммуникациями между организацией и её общественностью.
2. Структура рекламы включает в себя: Целевую аудиторию, Сообщение или контент, Каналы распространения, Частоту и время показов, Измерение эффективности
3. Виды рекламы: Традиционная реклама (печать, телевидение, радио), Диджитал-реклама (интернет, социальные сети), Внешняя реклама (билборды, транспорт), Прямая реклама , (почтовая рассылка, телемаркетинг), Скрытая реклама (продукт-плейсмент)
4. Виды рекламных агентств : Полносервисные агентства: предоставляют полный спектр рекламных услуг, Креативные агентства: специализируются на разработке рекламных концепций и контента, Медийные агентства: занимаются планированием и покупкой

рекламных мест, Диджитал агентства: фокусируются на онлайн-рекламе и продвижении в интернете.

5. «Бренд» - это совокупность ассоциаций и восприятия, которые потребители связывают с определенным продуктом, услугой или компанией. Бренд включает в себя логотип, название, дизайн, имидж и репутацию. «Продукт» - это конкретный товар или услуга, предлагаемая на рынке. Продукт имеет свои характеристики, функции и предназначение.
6. Роль специальных мероприятий заключается в создании уникального опыта для клиентов, укреплении взаимоотношений с ними, повышении осведомленности о бренде и увеличении продаж. Специальные мероприятия могут включать презентации, выставки, конференции, промо-акции и другие формы взаимодействия с аудиторией.
7. «Креативный Бриф» - это документ, содержащий ключевую информацию, необходимую для разработки рекламной кампании или проекта. «Задачи Брифа»: Определение целей и задач рекламной кампании, Описание целевой аудитории, Постановка задач для креативной команды, Определение ключевых сообщений и ценностей бренда.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Определите, что такое реклама и приведите ее основные виды.
   - a) Продукт, брендинг, PR
   - b) Форма маркетинговой коммуникации, печать, телевидение, интернет
   - c) Продажа товаров, интернет, прямой маркетинг

2. Дайте определение маркетингу и PR.
   - a) Удовлетворение потребностей клиентов, управление коммуникациями
   - b) Создание товаров, повышение узнаваемости
   - c) Продукт-плейсмент, создание имиджа

3. Объясните разницу между брендом и продуктом.

- a) Бренд – это конкретный товар, продукт – совокупность восприятия
- b) Продукт – это конкретный товар, бренд – совокупность ассоциаций и восприятия
- c) Бренд – это услуга, продукт – это имидж компании

4. Перечислите основные каналы продвижения на рынке.

- a) Реклама, PR, прямой маркетинг
- b) Прямой маркетинг, театрализация, сценарный план
- c) Внешняя реклама, пространственное зонирование, иммерсивный театр

5. Какие задачи выполняют специальные мероприятия в продвижении?

- a) Создание уникального опыта, укрепление взаимоотношений, повышение осведомленности
- b) Разработка сценарного плана, распределение бюджета
- c) Проведение презентаций, организация пространства

6. Что такое креативный бриф и какова его структура?

- a) Документ для разработки рекламной кампании, включает цели, аудиторию, ключевые сообщения
- b) План мероприятий, включает сценарий, декорации, визуализацию
- c) Презентация продукта, включает описание, целевую аудиторию, рекламные каналы

7. В чем разница между целью и задачей в рекламной акции?

- a) Цель – конечный результат, задача – конкретные действия для достижения цели
- b) Задача – конечный результат, цель – шаги к его достижению
- c) Цель и задача – это одно и то же

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. b) 2. a) 3. b) 4. a) 5. a) 6. a) 7. a)

ПК-3 – Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Понятие "цель" и понятие "задача" в рекламной акции.
2. Выбор пространства для проведения мероприятия в зависимости от его цели
3. Сценарный план мероприятия. Его задачи, последовательность составления
4. Структура и зонирование пространства мероприятия
5. Понятие Key Visual.
6. Визуальная и литературная стилизация при проведении мероприятия
7. Театрализация ивента*
8. Понятие «Иммерсивный театр»

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Цель - это конечный результат, которого планируется достичь в результате рекламной акции (например, повышение узнаваемости бренда, увеличение продаж). Задача - это конкретные действия, которые необходимо выполнить для достижения поставленной цели (например, разработка рекламного контента, размещение рекламы в определенных каналах).
2. Выбор пространства зависит от целей мероприятия. Например, для конференции подойдет зал с аудиторией, оборудованной для выступлений и презентаций. Для выставки потребуется просторное помещение с возможностью организации стендов. Для промо-акции

нацеленной на взаимодействие с широкой аудиторией подойдет публичное пространство, такое как торговый центр или улица.

3. Сценарный план мероприятия - это подробный план проведения мероприятия, включающий временные рамки, последовательность действий и ответственных лиц. Задачи сценарного плана: Обеспечение четкой структуры мероприятия, Координация всех участников и организаторов. Последовательность составления сценарного плана: Определение целей мероприятия, Определение аудитории, Разработка концепции, Подготовка детального плана (расписание, задачи, ответственные), Утверждение плана, Осуществление плана, Оценка результатов.
4. Структура пространства* включает различные зоны, такие как: Входная зона (регистрация), Основная зона (сцена, места для сидения), Зона для общения и нетворкинга, Демонстрационные зоны (стенды, экспозиции), Зона отдыха. Зонирование пространства зависит от типа мероприятия и целей. Важно обеспечить удобство перемещения участников, доступ к необходимым ресурсам и комфортное пребывание в каждой зоне.
5. Key Visual - это основной визуальный элемент рекламной кампании, который используется для передачи ключевого сообщения и идентификации бренда. Это может быть изображение, графический элемент или иллюстрация, которая становится центральным элементом всех рекламных материалов.
6. Визуальная стилизация включает оформление пространства, дизайн декораций, использование фирменных цветов и элементов бренда. Литературная стилизация включает создание текстов, сценариев и речей в стиле, соответствующем бренду и целям мероприятия. Важно, чтобы все материалы были последовательными и создавали единое впечатление.
7. Театрализация ивента - это использование театральных элементов в организации мероприятия для создания запоминающегося и

эмоционального опыта. Это может включать в себя постановки, выступления актеров, использование сценических эффектов и интерактивных элементов.

8. Иммерсивный театр - это форма театрального искусства, в которой зрители становятся активными участниками действия, погружаясь в сюжет и взаимодействуя с актерами и сценой. Иммерсивные постановки часто проходят в необычных локациях и позволяют зрителям свободно перемещаться и исследовать пространство.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как зависит выбор пространства для мероприятия от его цели?

- a) Для конференции подходит зал, для выставки – просторное помещение
- b) В зависимости от бюджета и количества участников
- c) В зависимости от времени года и местоположения

2. Опишите задачи и последовательность составления сценарного плана.

- a) Определение целей, разработка концепции, подготовка детального плана
- b) Разработка декораций, выбор визуализации, распределение бюджета
- c) Составление сценария, определение ключевых визуальных элементов

3. Что такое Key Visual?

- a) Основной визуальный элемент рекламной кампании
- b) Основное сообщение рекламной кампании
- c) Ключевой элемент пространственного зонирования

4. В чем заключается визуальная и литературная стилизация при проведении мероприятия?

- a) Оформление пространства и создание текстов в стиле бренда

- b) Разработка рекламных материалов и сценариев

- c) Создание имиджа компании и презентаций

5. Объясните понятие "театрализация ивента".

- a) Использование театральных элементов для создания запоминающегося опыта

- b) Проведение мероприятия в театре

- c) Создание сценария для рекламной кампании

6. Дайте определение "иммерсивного театра".

- a) Форма театра, в которой зрители становятся активными участниками действия

- b) Театр, в котором используются проекции и спецэффекты

- c) Театр, в котором зрители смотрят представление в виртуальной реальности

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. a) 2. a) 3. a) 4. a) 5. a) 6. a)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.02.01 «Основы светодизайна»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Ст. преп. кафедры «Средовой дизайн»
Иванова Е.В.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 23	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Знание основных принципов и системного представления об основах светодизайна, предмете, понятийном аппарате, подходах и практиках, которые представлены в современном знании о светодизайне и художественном оформлении спектакля	Способность решать типовые задачи профессиональной деятельности системного представления об основах светодизайна, предмете, понятийном аппарате, подходах и практиках, которые представлены в современном знании о светодизайне и художественном оформлении спектакля	Способность решать типовые и творческие задачи профессиональной деятельности на основе современных мультимедийных технологий, необходимых для основ светодизайна и с учетом основных требований и современных знаний о светодизайне и художественном оформлении спектакля

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1

3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1

Задания для практических занятий:

Задание 1. Проектирование освещения частных апартаментов
Требования к структуре проекта:

1) выбор объекта
2) построение объекта в Dialux
3) анализ объекта с точки зрения освещения
4) формирование требований к освещению объекта
5) подбор осветительных приборов для объекта
6) расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7) настройка необходимых параметров освещения в Dialux
8) исходный файл готового проекта в Dialux.

Задание 2. Проектирование освещения офисного пространства
Требования к структуре проекта:

1. выбор объекта
2. построение объекта в Dialux
3. анализ объекта с точки зрения освещения
4. формирование требований к освещению объекта
5. подбор осветительных приборов для объекта
6. расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7. настройка необходимых параметров освещения в Dialux
8. исходный файл готового проекта в Dialux.

Задание 3. Проектирование освещения вестибюля метро
Требования к структуре проекта:

1. выбор объекта
2. построение объекта в Dialux
3. анализ объекта с точки зрения освещения
4. формирование требований к освещению объекта
5. подбор осветительных приборов для объекта
6. расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7. настройка необходимых параметров освещения в Dialux
8. исходный файл готового проекта в Dialux.

Задание 4. Проектирование освещения закрытого спортивного объекта (теннисный корт, площадка для волейбола и т.д — на выбор)
Требования к структуре проекта:

1. выбор объекта

2. построение объекта в Dialux
3. анализ объекта с точки зрения освещения
4. формирование требований к освещению объекта
5. подбор осветительных приборов для объекта
6. расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7. настройка необходимых параметров освещения в Dialux
8. исходный файл готового проекта в Dialux.

Задание 5. Проектирование освещения для ритейла (на выбор)
Требования к структуре проекта:

1. выбор объекта
2. построение объекта в Dialux
3. анализ объекта с точки зрения освещения
4. формирование требований к освещению объекта
5. подбор осветительных приборов для объекта
6. расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7. настройка необходимых параметров освещения в Dialux
8. исходный файл готового проекта в Dialux.

Задание 6. Проектирование освещения для HoReCa (ресторан, кафе, отель — на выбор)
Требования к структуре проекта:

1. выбор объекта
2. построение объекта в Dialux
3. анализ объекта с точки зрения освещения
4. формирование требований к освещению объекта
5. подбор осветительных приборов для объекта
6. расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7. настройка необходимых параметров освещения в Dialux
8. исходный файл готового проекта в Dialux.

Задание 7. Проектирование освещения для частной территории
Требования к структуре проекта:

1. выбор объекта
2. построение объекта в Dialux
3. анализ объекта с точки зрения освещения
4. формирование требований к освещению объекта

5. подбор осветительных приборов для объекта
6. расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7. настройка необходимых параметров освещения в Dialux
8. исходный файл готового проекта в Dialux.

Задание 8. Проектирование освещения общественного городского пространства

Требования к структуре проекта:

1. выбор объекта
2. построение объекта в Dialux
3. анализ объекта с точки зрения освещения
4. формирование требований к освещению объекта
5. подбор осветительных приборов для объекта
6. расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7. настройка необходимых параметров освещения в Dialux
8. исходный файл готового проекта в Dialux.

Задание 9. Проектирование освещения парка

Требования к структуре проекта:

1. выбор объекта
2. построение объекта в Dialux
3. анализ объекта с точки зрения освещения
4. формирование требований к освещению объекта
5. подбор осветительных приборов для объекта
6. расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7. настройка необходимых параметров освещения в Dialux
8. исходный файл готового проекта в Dialux.

Задание 10. Проектирование освещения улицы города

Требования к структуре проекта:

1. выбор объекта
2. построение объекта в Dialux
3. анализ объекта с точки зрения освещения
4. формирование требований к освещению объекта
5. подбор осветительных приборов для объекта
6. расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7. настройка необходимых параметров освещения в Dialux

8. исходный файл готового проекта в Dialux.

Задание 11. Проектирование освещения открытого спортивного объекта (теннисный корт, площадка для волейбола и т.д — на выбор)
Требования к структуре проекта:

1. выбор объекта
2. построение объекта в Dialux
3. анализ объекта с точки зрения освещения
4. формирование требований к освещению объекта
5. подбор осветительных приборов для объекта
6. расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7. настройка необходимых параметров освещения в Dialux
8. исходный файл готового проекта в Dialux.

Задание 12. Проектирование архитектурно-художественной подсветки здания
Требования к структуре проекта:

1. выбор объекта
2. построение объекта в Dialux
3. анализ объекта с точки зрения освещения
4. формирование требований к освещению объекта
5. подбор осветительных приборов для объекта
6. расстановка осветительных приборов в среде объекта в Dialux
7. настройка необходимых параметров освещения в Dialux
8. исходный файл готового проекта в Dialux.

ПК-1 Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое светодизайн?
2. Какие виды освещения существуют?
3. Что такое цветовая температура света?
4. Какое значение имеет индекс цветопередачи (CRI)?
5. Какие типы ламп используются в светодизайне?
6. Что такое освещенность и как она измеряется?
7. Какие основные принципы проектирования освещения для жилых

помещений?

8. Что такое динамическое освещение?

9. Какие факторы нужно учитывать при выборе источника света для конкретного пространства?

10. Что такое акцентное освещение и где оно используется?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Светодизайн — это процесс проектирования освещения для различных пространств с целью создания определенной атмосферы и функциональности.

2. Прямое, рассеянное, отраженное; естественное и искусственное; акцентное, общее и рабочее освещение.

3. Цветовая температура света — это параметр, определяющий оттенок света, измеряемый в кельвинах (K).

4. Индекс цветопередачи (CRI) определяет, насколько точно источник света передает цвета объектов по сравнению с естественным светом.

5. Лампы накаливания, люминесцентные лампы, светодиодные лампы, газоразрядные лампы, галогенные лампы.

6. Освещенность — это количество света, падающего на поверхность; измеряется в люксах (lx).

7. Основные принципы включают комбинирование общего, акцентного и рабочего освещения для создания комфортной и функциональной среды.

8.Динамическое освещение — это освещение, которое меняет цвет и интенсивность в зависимости от времени суток или событий.

9. Необходимо учитывать цветовую температуру, индекс цветопередачи (CRI), энергоэффективность, долговечность и тип лампы (например, светодиодная, люминесцентная).

10. Что такое акцентное освещение и где оно используется?

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое светодизайн?

- a) Искусство создания световых эффектов на сцене
- **b) Процесс проектирования освещения для различных пространств**
- c) Наука о цветах и их восприятии
- d) Метод создания декоративных ламп

2. Какие виды освещения существуют?

- a) Прямое, рассеянное, отраженное
- b) Естественное, искусственное
- c) Акцентное, общее, рабочее
- **d) Все вышеперечисленное**

3. Что такое цветовая температура света?

- a) Мера интенсивности света
- **b) Параметр, определяющий оттенок света**
- c) Мера яркости света
- d) Параметр, определяющий энергоэффективность лампы

4. Какое значение имеет индекс цветопередачи (CRI)?

- a) Определяет яркость света
- b) Определяет энергоэффективность лампы
- **c) Определяет, насколько точно источник света передает цвета объектов**
- d) Определяет долговечность лампы

5. Какие типы ламп используются в светодизайне?

- a) Лампы накаливания, люминесцентные лампы, светодиодные лампы
- b) Газоразрядные лампы, галогенные лампы
- **c) Все вышеперечисленное**
- d) Только светодиодные лампы

6. Что такое освещенность и как она измеряется?

- **a) Количество света, падающего на поверхность; измеряется в люксах (lx)**

- b) Интенсивность света; измеряется в люменах (lm)

- c) Цветовая температура; измеряется в кельвинах (K)

- d) Энергоэффективность; измеряется в ваттах (W)

7. Какие основные принципы проектирования освещения для жилых помещений?

- a) Использование только естественного света

- b) Создание равномерного освещения без теней

- c) Комбинирование общего, акцентного и рабочего освещения

- d) Использование только декоративных светильников

8. Как свет влияет на восприятие пространства?

- a) Не влияет

- b) Может визуально увеличить или уменьшить пространство

- c) Делает пространство более теплым или холодным

- d) Только делает пространство ярче

9. Что такое динамическое освещение?

- a) Освещение, которое меняет цвет и интенсивность в зависимости от времени суток или событий

- b) Освещение с использованием только светодиодов

- c) Освещение, которое не требует электричества

- d) Освещение, которое используется только в театрах

10. Каковы современные тенденции в светодизайне?

- a) Использование исключительно галогенных ламп

- b) Умное освещение и энергоэффективные решения

- c) Игнорирование экологических аспектов

- d) Использование только декоративных элементов

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b); 2-d); 3-b) 4-c); 5-c); 6-a); 7-c); 8-c); 9-a); 10-b

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.В.ДВ.02.02 «Мультимедиа технологии в проектировании спецсред»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Кузнецова Е.А.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 7	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Базовые возможности применения мультимедийных технологий в применении к различным средам	Основные умения овладения мультимедийными технологиями для проектирования средовых пространств	Все основные умения применения мультимедийных технологий для проектирования средовых пространств, в том числе с применением компьютерного моделирования

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1

Задания для практических занятий:

Раздел 1. Отбор и анализ материала по применению мультимедиа в средовых объектах

Задание 1. Вводная лекция

О современных методах и принципах формирования различных сред при помощи мультимедиа. Раскрывается роль, приемы и цели мультимедийных средств проектирования среды

Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы, выставки по тематике проектирования и сопредельным областям (градостроение, архитектура).

Задание 2. Сбор аналогов наиболее близких тематически и потенциально интересных для дальнейшего развития работы.

Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы.

Задание 3. выбор наиболее интересных, актуальных и перспективных с точки зрения внедрения объектов мультимедиа в среду. Отбор проектного материала в качестве формально-образных аналогов.

Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы, выставки по тематике проектирования и сопредельным областям (градостроение, архитектура).

Задание 4. Структурирование подобранного материала в форме визуализации различных средовых решений.

Анализ собранного аналогового материала с точки зрения наполненности и функционирования мультимедийных объектов.

Источники – Литература библиотеки МГХПА им. С.Г. Строганова, Интернет ресурсы.

Раздел 2. Графическое представление проведенного анализа в форме визуализация и презентации проведенного анализа. Коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС ВО (ПК-6).

Задание 5. Формирование собственной концепции на основе обработанного материала

Применяются понятие об анализе средовых ситуаций, применении инструментов и форм мультимедийных решений средовых объектов, средства их преобразования и корректировки, их зависимость от конкретной среды. применения мультимедиа в средовых объектах

Задание 6. Графическое представление своего анализа и получившейся концепции

Формирование и графическое представление своего анализа применения мультимедиа в средовых объектах, визуализация наиболее интересные на взгляд автора моментов

Задание 7. Представление проведенной работы в форме видео-презентации по применению различных инструментов мультимедиа на основе выбранного программного обеспечения

ПК-1 - Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные этапы включает в себя процесс создания анимированного мультимедийного контента?
2. Каким образом можно определить потребности аудитории и контекст использования для успешного проектирования мультимедийного контента?
3. Какие основные принципы графического дизайна следует учитывать при разработке мультимедийных интерфейсов?
4. Какие виды аудиовизуального контента можно использовать для создания мультимедийных проектов, и как выбрать подходящий для конкретной задачи?
5. Каким образом можно сделать мультимедийный контент интерактивным и привлекательным для аудитории?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Основные принципы визуального дизайна, которые следует учитывать при создании мультимедийного контента, включают: композицию, цветовую схему, типографику, пропорции, контраст, баланс и ритм.

2. Инструменты и технологии, используемые для создания графического мультимедийного контента, могут включать графические редакторы, такие как Adobe Photoshop, Illustrator или Sketch, а также специализированные программы для создания анимаций и интерактивных элементов.

3. Эффективность пользовательского интерфейса в мультимедийном контенте можно определить путем анализа его удобства использования, интуитивности, соответствия целям проекта и ожиданиям целевой аудитории.

4. Основные этапы процесса создания аудиовизуального контента для мультимедийных проектов включают: разработку концепции, написание сценария, съемку или создание анимации, монтаж и постпродакшн, а также тестирование и оценку готового продукта.

5. Адаптация мультимедийного контента для различных типов устройств и платформ может включать оптимизацию размера и разрешения изображений, использование HTML5 для кроссплатформенной совместимости, а также тестирование на разных устройствах и операционных

системах.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется процесс создания анимации для мультимедийного контента?

a) Риггинг
b) Текстуринг
c) Анимация

2. Что такое "storyboard" в мультимедийном контенте?

a) Графическое описание сюжета и сценария
b) Интерактивный интерфейс пользователя
c) Процесс создания звукового сопровождения

3. Как называется процесс создания графических элементов для мультимедийного контента?

a) Иллюстрация
b) Моделирование
c) Оптимизация

4. Что такое "user experience" в мультимедийном контенте?

a) Взаимодействие пользователя с контентом и его восприятие
b) Процесс создания графического дизайна
c) Разработка программного обеспечения

5. Как называется процесс создания звуковых эффектов для мультимедийного контента?

a) Звуковая дорожка
b) Аудиоинженеринг
c) Монтаж звука

6. Какой из этих форматов относится к аудиоформатам?

a) MP3
b) AVI
c) MOV

7. Как называется процесс создания интерактивных элементов для мультимедийного контента?

a) Разработка интерфейса
b) Моделирование
c) Анимация

8. Что такое "responsive design" в мультимедийном контенте?

a) Адаптивный дизайн, который подстраивается под разные

устройства и экраны

b) Процесс создания анимации
c) Оптимизация графических элементов

9. Как называется процесс создания виртуальной реальности?
a) VR-разработка
b) Анимация
c) Звуковая редакция

10. Какой из этих форматов относится к изображениям?
a) JPEG
b) WAV
c) MP3

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1. c; 2. a; 3. a; 4. a; 5. b; 6. a; 7. a; 8. a; 9. a; 10. a

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1. В.ДВ.03.01 «Организация проектной деятельности»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн мультимедиа»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Ампилов В.И.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна	Тема 1-Тема 18	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна	Способность обосновывать типовые методы проектной деятельности, опираясь на существующий опыт	Умение систематизировать, организовывать различные виды проектной деятельности, применять современные подходы и управления проектами	Готовность осуществлять различные виды проектной деятельности и проводить предпроектный анализ с точки зрения системного подхода, применять ряд инструментов проектной деятельности на практике

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2

Темы рефератов:

1.Становление дизайна, как вида проектной деятельности.

2.Сущность и определение понятий «предмет дизайна» и «объект дизайна».

3.Системное проектирование; многоуровневость и многоструктурность проектной деятельности.

4.Стадии предпроектной и проектной деятельности.

5.Техническое задание, как необходимый для организации процесса проектирования документ.

6.Методика выполнения предпроектного анализа.

7.Разделы аналитической части дизайн проекта.

8.Аналоги и прототипы.

9.Мудборд и клаузура.

10.Методы дизайна. Мозговой штурм.

11.Методы дизайна. Ассоциативное картирование. Интервью. Облако слов.

12.Художественный образ и образность в дизайне.

13.Дизайн-концепция.

14.Дизайн-программа.

15.Стафф-дизайн.

16.Независимый дизайн.

17.Становление системы дизайна в СССР.

18.Общественные организации и профессиональные союзы дизайнеров.

19.Дизайн-бюро, студии и творческие мастерские.

20.Защита и оценка интеллектуальной собственности.

21.Договорные отношения в дизайне.

22.Творческий портрет, портфолио, резюме.

Контрольные вопросы и задания.

Раздел «Предпроектная и проектная деятельность»

1. Становление дизайна, как вида проектной деятельности.
2. Сущность и определение понятий «предмет дизайна» и «объект дизайна».
3. Системное проектирование, многоуровневость и многоструктурность проектной деятельности.
4. Стадии проектирования и проектной деятельности.
5. Техническое задание, как необходимый для проектной деятельности документ.
6. Методика выполнения предпроектного анализа.
7. Разделы аналитической части дизайн-проекта.
8. Аналоги и прототипы.
9. Мудборд и клаузура.
10. Методы дизайна. Мозговой штурм.
11. Методы дизайна. Ассоциативное картирование. Интервью. Облако слов.
12. Художественный образ и образность в дизайне.
13. Дизайн-концепция.
14. Дизайн-программа.

Раздел «Организационные структуры в дизайн проектировании. Самопозиционирование и самопродвижение»

1. Стафф-дизайн.
2. Независимый дизайн.
3. Становление системы дизайна в СССР.
4. Общественные организации и профессиональные союзы дизайнеров.
5. Дизайн-бюро, студии дизайна и творческие мастерские.
6. Защита и оценка интеллектуальной собственности.
7. Договорные отношения в дизайне.
8. Творческий портрет. Портфолио. Резюме.

9. Конкурсы.

10. Презентация и защита проекта.

В тестах использованы тестовые задания, в которых необходимо выбрать один верный ответ из предложенных.

1. К общим признакам проекта относят:
- ограниченная во времени цель
- ограниченная по ресурсам продолжительность проекта
- плановость

2. Что является одним из наиболее важных навыков руководителя проекта?
- навыки ведения переговоров
- навыки влияния
- коммуникативные навыки

3. Что входит в три основных ограничения проекта:
- время, расписание, качество
- время, деньги, расписание
- время, деньги, качество

4. В договорных отношениях с заказчиком участвует:
- спонсор проекта
- бизнес менеджер
- менеджер проекта

5. Проект считается успешным когда:
- проект удовлетворяет требованиям заинтересованных лиц, или превосходит их ожидания
- произведен продукт проекта
- спонсор проекта объявил об окончании проекта

6. - отдельный человек или организация, для которых проект предпринят и которые в наибольшей степени принимают на себя проектный риск.
- куратор проекта
- спонсор проекта
- менеджер проекта

7. - совокупность продуктов и услуг, намеченных к производству в проекте.
- цели
- предметная область
- объем проекта

8. Менеджер, отвечающий за успешную реализацию всего проекта:

- ***менеджер проекта***
- *куратор проекта*
- *спонсор проекта*

9. … - организационная структура проекта, возглавляемая управляющим проекта и создаваемая на период осуществления или одной из стадий проекта.
- ***команда проекта***
- *команда управления проектом*
- *команда менеджмента проекта*

10. … - участник проекта, вступающий в отношение с заказчиком и берущий на себя ответственность за выполнение работ и услуг по контракту.
- *контрактор*
- *субконтрактор*
- ***подрядчик***

11. Выберите правильную последовательность стадий существования команды проекта:
- *образование, нормализация деятельности, интенсивное формирование, трансформация, исполнение планов по реализации проектов*
- ***образование, интенсивное формирование, нормализация деятельности, исполнение планов по реализации проектов, трансформация***
- *интенсивное формирование, образование, нормализация деятельности, трансформация, исполнение планов по реализации проектов*

12. Культура команды, включающая в себя систему ценностей, ментальность и модель действий команды проекта:
- ***корпоративная***
- *организационная*
- *профессиональная*

13. Расписание проекта не используется для определения:
- даты начала и окончания отдельных работ
- общего резерва времени
- **бюджета проекта**

14. Первые стандарты по управлению проектами появились в:
- **США**
- Англии
- России

15. Выберите правильную последовательность структуры стандарта управления проектами:
- политика компании, детальные инструкции, процедуры управления, шаблоны

документов
- шаблоны документов, детальные инструкции, процедуры управления, политика компании
- политика компании, процедуры управления, детальные инструкции, шаблоны документов

16. Выберите правильную последовательность процесса структуризации проекта:
- определение проекта, уровень детализации, структура процесса, организационная структура
- определение проекта, уровень детализации, организационная структура, структура процесса
- структура процесса, определение проекта, уровень детализации, организационная структура

17. Что из перечисленного определяет начало проекта:
- появление инициатора проекта
- определение даты завершения проекта
- определение бюджета проекта

18. Что такое освоенный объем:
- плановая стоимость работ
- фактическая стоимость работ
- фактическая стоимость выполненных работ

19. В чем состоит специфика IT проектов:
- быстрое моральное устаревание
- состав специалистов
- высокий уровень затрат

20. Что входит в пять групп процессов управления проектом (по порядку исполнения)
- инициирование, исполнение, планирование, контроль, завершение
- инициирование, планирование, исполнение, контроль, завершение
- инициирование, контроль, планирование, исполнение, завершение

21. Укажите недостающую проектную роль:

- координатор

- спонсор
- консультант

22 .Оптимальный период отчетности в проектно-ориентированных организациях составляет:
- день
- **неделя**
- месяц

23. Сотрудник подразделения может получать распоряжения от:
- начальника подразделения
- руководителя проекта
- **от обоих вышеперечисленных**

24. *Прогнозы .....* дают представление о том, к достижению каких результатов приведет принятие каждого из имеющихся инвестиционных решений, т.е. как данное решение повлияет на показатели деятельности предприятия
- влияния
- **развития**
- стратегии

25. Выберите правильный порядок составления проекта:
- предпосылки и основная идея проекта, анализ рынка и концепция маркетинга, местоположение, участок и окружающая среда, сырье и поставки
- местоположение, участок и окружающая среда, предпосылки и основная идея проекта, анализ рынка и концепция маркетинга, сырье и поставки
- предпосылки и основная идея проекта, анализ рынка и концепция маркетинга, сырье и поставки, местоположение, участок и окружающая среда

26. Понятие «проект» объединяет разнообразные виды деятельности, характеризуемые рядом следующих признаков:
- неограниченная протяженность во времени;
- направленность на достижение конкретных целей;
- обособленное выполнение многочисленных, взаимосвязанных действий;
- все перечисленные признаки.

27. Основное отличие проекта от производственной системы заключается в том, что:
- проект является неоднократной, циклической деятельностью;
- проект является однократной, не циклической деятельностью;
- принципиальных отличий нет.

28. С точки зрения системного подхода проект - это:
- документально оформленный план сооружения или конструкции;

- группа элементов, организованных таким образом, что они в состоянии действовать как единое целое в целях достижения поставленных перед ними целей;
- некоторая задача без определенных данных и результатов, которая должна быть решена в максимально возможный короткий срок времени;
- процесс перехода из исходного состояния в конечное – результат при участии ряда ограничений и механизмов.

29. Какие существуют ограничения при реализации проекта?
А) культурологические;
Б) логистические;
В) время;
Г) нормативно-правовые;
Д) финансовые;
Е) исследование ситуации и развития компании;
Ж) финансовые
З) ***все перечисленные ограничения.***

30. Является ли управление проектами панацеей от любых сбоев в механизме происходящих реформ?
А) не является;
Б) является.

31. Основные причины появления (источники идей) проектов:
А) избыточные ресурсы;
Б) удовлетворенный спрос;
В) ***инициатива предпринимателей;***
Г) реакция на политическое давление;
Д) растущие доходы потребителей.

32. Укажите причины, по которым идея проекта может быть отклонена:
А) постоянно растущий спрос на продукцию проекта;
Б) отсутствие четких временных границ;
В) высокая стоимость сырья;
Г) нестабильная политическая обстановка в стране;
Д) чрезмерный риск;
Е) ***чрезмерно высокая стоимость проекта****.*

33. К числу основных характеристик проекта следует относить:
А) наличие альтернативных технических решений;
Б) сложность проекта;
В) продолжительность проекта;
Г) ***исходно-разрешительная документация проекта;***
Д) спрос на продукцию проекта;
Е) все перечисленные характеристики.

34. Разработка концепции проекта включает следующие этапы:
А) ***формирование идеи проекта;***

В) проектный анализ;
Г) предварительная проработка целей и задач проекта;
Д) предварительный анализ осуществимости проекта;
Е) оценка жизнеспособности и финансовой реализуемости проекта;
Ж) технико-экономическое обоснование проекта.

35.Задачей какого вида проектного анализа является оценка проекта с точки зрения конечных потребителей продукции или услуг, предлагаемых проектом?:
А) социального;
Б) коммерческого;
В) ***ситуационного;***
Г) технологического;
Д) экономического.

36. Для кого предназначается бизнес план?
А) менеджеры;
Б) потребители продукции проекта;
В) деловые партнеры;
Г) собственники;
Д) ***кредиторы;***
Е) проектировщики;
Ж) подрядчики.

37. ***Эффективность инвестиционного проекта – это категория отражающая:***
А) *соответствие проекта целям и задачам его участников;*
Б) уровень доходности проекта;
В) ***результаты реализации проекта.***

38. Эффективность проекта может быть:
А) коммерческой;
Б) бюджетной;
В) организационной;
Г) социальной;
Д) экономической;
Е) финансовой;
Ж) ***все ответы верны.***

ПК-2- Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется документ, определяющий цель, структуру, свойства и методы какого-либо проекта?
2. Как называется документ, с помощью которого компания рассказывает о себе и предлагает приобрести товар, услугу или начать взаимовыгодное сотрудничество с указанием стоимости.
3. Как называется документ о соглашение между двух или более сторон (субъектов) по какому-либо вопросу с целью установления, изменения или прекращения правовых отношений.
4. Как называется проводимое на ранней фазе проектирования функциональное исследование, а также сопоставление данных об ожидаемых функциях и облике продукта, объекта, пространства (среды).
5. Как называется свободный специалист, человек, который работает на себя?
6. Какое приложение по управлению задачами, проектами, командами и процессами нужно использовать при организации рабочего процесса?
7. Как называется вид контроля качества, выявляющий недостатки в реализации проектных решений? Он проводится на этапе реализации проекта.
8. Как называется разбивка всех задач и действий в рамках конкретного проекта в хронологическом порядке с указанием даты начала и окончания.
9. Как называется краткое изложение основных и наиболее значимых аспектов проекта?
10. Как называется список работ или проектов, которые выполнил специалист позволяющий быстро составить мнение о профессиональной подготовки данного специалиста?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Техническое задание — это документ или несколько документов, определяющих цель, структуру, свойства и методы какого-либо проекта.
   Оно предшествует подписанию договора и помогает заказчику узнать характеристики проекта, сформировать основу для принятия будущих решений и создать объективные критерии для оценки степени и качества исполнения работ.
2. Коммерческое предложение (КП) — это документ, с помощью которого компания рассказывает о себе и предлагает приобрести товар, услугу или начать взаимовыгодное сотрудничество.

3. Договор — это соглашение между собой двух или более сторон (субъектов) по какому-либо вопросу с целью установления, изменения или прекращения правовых отношений.
   Договор служит источником обязательств, нравственных или юридических.
4. Проектный анализ — это один из основных видов работ (метод исследования), выполняемый инициатором проекта на предынвестиционной стадии проекта, обеспечивающих адекватное отражение архитектурных и дизайнерских идей в условных формах подачи проектного материала в процессе проектирования.
5. Фриланс (англ. freelance — свободный) — это форма занятости, которая не предполагает трудоустройства, нахождения в офисе, решения задач одного работодателя и прочих атрибутов штатных специалистов, простыми словами — это свободная удаленная работа с разными заказчиками.
6. Kaiten — это система управления задачами, проектами, командами и процессами. Сервис помогает организовать работу команды по методологии Kanban и Scrum.
7. Авторский надзор — это контроль лица, осуществившего подготовку проектной документации, за соблюдением в процессе строительства требований проектной документации, технических характеристик и художественных замыслов. Авторский надзор представляет собой совокупность действий, осуществляемых визуально и документально, и направлен на определение соответствия градостроительных, архитектурно-планировочных, художественных, технических, технологических и природоохранных решений и действий, осуществляемых подрядчиком в процессе возведения объекта строительства, принятым решениям в рабочем проекте объекта строительства и зафиксированным в документации.
8. Таймлайн — представление задач проекта в виде гистограммы с отображением календарной длительности каждой задачи, взаимосвязей между ними и суммарных задач. Представление Таймлайн позволяет отобразить задачи проекта в виде диаграммы Ганта.
9. Аннотации к проекту — краткие письменные пояснения, предоставляемые с результатами дизайна, чтобы определить и описать аспекты проекта.
10. Портфолио – это список работ или проектов, которые выполнил специалист позволяющий быстро составить мнение о профессиональной подготовки данного специалиста.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется документ, определяющий цель, структуру, свойства и методы какого-либо проекта?

a) Техническое задание
b) Характеристики проекта
c) Основные показатели проекта

2. Как называется документ, с помощью которого компания рассказывает о себе и предлагает приобрести товар, услугу или начать взаимовыгодное сотрудничество с указанием стоимости.

a) Коммерческое предложение
b) Смета
c) Просчет проекта

3. Как называется документ о соглашение между двух или более сторон (субъектов) по какому-либо вопросу с целью установления, изменения или прекращения правовых отношений.

a) Договор
b) Соглашение
c) Приложение

4. Как называется проводимое на ранней фазе проектирования функциональное исследование, а также сопоставление данных об ожидаемых функциях и облике продукта, объекта, пространства (среды).

a) Сбор информации
b) Проектный анализ
c) Исследование проекта

5. Как называется свободный специалист, человек, который работает на себя?

a) Специалист
b) Проектировщик

c) Фрилансер

6. Какое приложение по управлению задачами, проектами, командами и процессами нужно использовать при организации рабочего процесса?

a) Ward
b) PowerPoint
c) Kaiten

7. Как называется вид контроля качества, выявляющий недостатки в реализации проектных решений? Он проводится на этапе реализации проекта.

a) Контроль качества
b) Авторский надзор
c) Ведение проекта

8. Разбивка всех задач и действий в рамках конкретного проекта в хронологическом порядке с указанием даты начала и окончания. Timeline (График)

a) Time-lapse
b) Timeline
c) Timing

9. Как называется краткое изложение основных и наиболее значимых аспектов проекта?

a) Содержание проекта
b) Описание проекта
c) Аннотация проекта

10. Как называется список работ или проектов, которые выполнил специалист позволяющий быстро составить мнение о профессиональной подготовки данного специалиста?

a) Альбом
b) Портфолио
c) Галерея

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a); 2-a); 3-a) 4-b); 5-c); 6-c); 7-b); 8-b); 9-c); 10-b)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1. В.ДВ.03.02 «Дизайн как кураторский проект»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна	Тема 1-Тема 4	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	способностью обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	Способность обосновывать типовые концептуальные предложения, опираясь на существующий опыт по проблемам кураторских практик	Умение систематизировать, анализировать источники информации, осуществлять исследовательскую деятельность по проблемам кураторских практик	Готовность осуществлять исследовательскую деятельность по проблемам кураторских практик и пользоваться ею для решения проектных задач

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Проблемы кураторской деятельности в искусстве, музейной деятельности и дизайне.

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект»
2. Назовите ключевых европейских кураторов второй полвины XX в.
3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.
4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?
5. Перечислите несколько крупных выставочных проектов и обозначьте специфику каждого из них.
6. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.
7. Что такое нетворкинг в кураторской практике?
8. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?
9. Назовите кураторские проекты, организация которых построена на нетворкинге.
10. Перечислите типы кураторской деятельности.

Тема 2. Кураторский проект и визуальная идентичность.

11. Сформулируйте отличительные характеристики кураторского проекта от выставки.
12. Опишите структуру кураторского проекта.
13. Сформулируйте понятие концепции кураторского проекта.
14. Какие концепции встречались в кураторских практиках второй половины XX века – начала XXI века?

Как и зачем составляется каталог выставки/проекта?

Тема 3. Взаимоотношения дизайнера и куратора выставки.

15. Что такое дисплей?
16. Чем дисплей отличается от экспозиции?
17. Назовите примеры удачных примеров дисплея?
18. Как строится контент выставочного проекта?
19. Как выстроить композицию и сформировать дисплей выставки?
20. Какой кураторский проект можно назвать успешным и почему?
21. Как влияет на концепции творческих проектов современный дискурс, проблемы общества, личные амбиции и проблемы?

Тема 4. Кураторская деятельность в профессиональной сфере дизайна.

22. Как строятся и оформляются отношения между куратором и художником?

23.Каким образом типы кураторской деятельности влияют на формирование профессии куратор?
24. Какими профессиональными компетенциями должен обладать институциональный куратор? свободный куратор?
25. Какие основные направления взаимоотношений должен выстраивать куратор с учетом профессиональной этики?
26. Назовите критерии успешного кураторского проекта.

Тематика презентации

Тема 1. Обсуждение кураторских практик, реализованных в России и Европе во второй половине XX века и начале XXI века.

Тема 2. Анализ кураторских практик.

Тема 3. Профессиональные компетенции куратора.

Разработка и представление концепции кураторского проекта.

Состав презентации проекта:

- авторская концепция, отражающая смысловую составляющую проекта и форму его реализации, разработанную с учетом технологических, эстетических, экономических параметров, современных информационных технологий,
- содержание проекта, основанное на концепции и дисплей, раскрывающий организацию коммуникаций;
- эскизы и предварительные списки участников;
-рекламная стратегия.

ПК-2 – Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект».
2. Назовите ключевых европейских кураторов второй половины XX в.
3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.
4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?
5. Перечислите несколько крупных выставочных проектов и обозначьте специфику каждого из них.
6. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.

7. Что такое нетворкинг в кураторской практике?
8. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?
9. Назовите кураторские проекты, организация которых построена на нетворкинге.
10. Перечислите типы кураторской деятельности.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Кураторский проект — это концептуальное моделирование и организация выставочного проекта, включающая отбор и представление художественных произведений, разработку экспозиционной концепции и взаимодействие с художниками, зрителями и другими участниками проекта.
2. Ключевые европейские кураторы второй половины XX века включают Харальда Зеемана, который был известен своими новаторскими подходами, и Жана-Юбера Мартена, сыгравшего важную роль в развитии глобального искусства.
3. Среди известных российских кураторов второй половины XX века можно выделить Виктора Мизиано и Ольгу Свиблову, которые внесли значительный вклад в развитие современного искусства в России.
4. Основные темы кураторских проектов европейских кураторов часто включают глобализацию, постколониализм и политическую критику. В России основные темы сосредоточены на постсоветском пространстве, национальной идентичности и социальных изменениях.
5. Венецианская биеннале: крупнейший международный арт-форум, представляющий актуальные тенденции современного искусства.

   Документа (Кассель): выставка, фокусирующаяся на социально-политических аспектах искусства.

   Московская биеннале: платформа для демонстрации новейших достижений современного искусства России и мира.

6. Кураторские проекты, такие как "Когда отношения становятся формой" Харальда Зеемана и "Magiciens de la Terre" Жана-Юбера Мартена, получили мировое признание за их инновационные подходы и глобальный охват.
7. Нетворкинг в кураторской практике — это процесс установления и поддержания профессиональных связей и отношений, которые могут способствовать обмену знаниями, ресурсами и возможностями в сфере искусства.
8. Нетворкинг можно применять в кураторской деятельности через участие в международных выставках, конференциях, сотрудничество с другими кураторами и организациями, а также через использование социальных сетей и профессиональных платформ для обмена идеями и ресурсами.
9. Проекты, такие как Берлинская биеннале и Манчестерский международный фестиваль, активно используют нетворкинг для привлечения участников и ресурсов со всего мира, создавая междисциплинарные и интернациональные платформы для искусства.
10. Типы кураторской деятельности включают выставочные проекты, музейные экспозиции, образовательные программы, исследовательские инициативы, а также междисциплинарные проекты, объединяющие различные формы искусства и научных исследований.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект».

Кураторский проект — это концептуальное моделирование и организация выставочного проекта, включающая отбор и представление художественных произведений, разработку экспозиционной концепции и взаимодействие с художниками, зрителями и другими участниками проекта.

2. Назовите ключевых европейских кураторов второй половины XX в.

Ключевые европейские кураторы второй половины XX века включают Харальда Зеемана, который был известен своими новаторскими подходами, и Жана-Юбера Мартена, сыгравшего важную роль в развитии глобального искусства.

3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.

Среди известных российских кураторов второй половины XX века можно выделить Виктора Мизиано и Ольгу Свиблову, которые внесли значительный вклад в развитие современного искусства в России.

4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?

Основные темы кураторских проектов европейских кураторов часто включают глобализацию, постколониализм и политическую критику. В России основные темы сосредоточены на постсоветском пространстве, национальной идентичности и социальных изменениях.

5. Перечислите несколько крупных выставочных проектов и обозначьте специфику каждого из них.

- Венецианская биеннале: крупнейший международный арт-форум, представляющий актуальные тенденции современного искусства.

- Документа (Кассель): выставка, фокусирующаяся на социально-политических аспектах искусства.

- Московская биеннале: платформа для демонстрации новейших достижений современного искусства России и мира.

6. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.

Кураторские проекты, такие как "Когда отношения становятся формой" Харальда Зеемана и "Magiciens de la Terre" Жана-Юбера Мартена, получили мировое признание за их инновационные подходы и глобальный охват.

7. Что такое нетворкинг в кураторской практике?

Нетворкинг в кураторской практике — это процесс установления и поддержания профессиональных связей и отношений, которые могут способствовать обмену знаниями, ресурсами и возможностями в сфере искусства.

8. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?

Нетворкинг можно применять в кураторской деятельности через участие в международных выставках, конференциях, сотрудничество с другими кураторами и организациями, а также через использование социальных сетей и профессиональных платформ для обмена идеями и ресурсами.

9. Назовите кураторские проекты, организация которых построена на нетворкинге.

Проекты, такие как Берлинская биеннале и Манчестерский международный фестиваль, активно используют нетворкинг для привлечения участников и ресурсов со всего мира, создавая междисциплинарные и интернациональные платформы для искусства.

10. Перечислите типы кураторской деятельности.

Типы кураторской деятельности включают выставочные проекты, музейные экспозиции, образовательные программы, исследовательские инициативы, а также междисциплинарные проекты, объединяющие различные формы искусства и научных исследований.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Сформулируйте понятие «кураторский проект».

a) Кураторский проект — это разработка и представление художественных произведений на выставке.
b) Кураторский проект — это концептуальное моделирование и организация выставочного проекта, включающая отбор и представление художественных произведений, разработку экспозиционной концепции и взаимодействие с художниками, зрителями и другими участниками проекта.
c) Кураторский проект — это работа художника по созданию новых произведений искусства.

2. Назовите ключевых европейских кураторов второй половины XX в.

a) Виктор Мизиано и Ольга Свиблова
b) Харальд Зееман и Жан-Юбер Мартен
c) Андрей Ерофеев и Екатерина Дёготь

3. Назовите известных российских кураторов второй половины XX в.

a) Харальд Зееман и Жан-Юбер Мартен
b) Виктор Мизиано и Ольга Свиблова
c) Роберт Сторр и Ганс Ульрих Обрист

4. Каковы основные темы кураторских проектов европейских и российских?

a) Европейские кураторы: глобализация, постколониализм и политическая критика; Российские кураторы: постсоветское пространство, национальная идентичность и социальные изменения.
b) Европейские кураторы: национальная идентичность и социальные изменения; Российские кураторы: глобализация и постколониализм.

c) Европейские кураторы: постсоветское пространство и национальная идентичность; Российские кураторы: глобализация и политическая критика.

5. Перечислите несколько крупных выставочных проектов и обозначьте специфику каждого из них.

a) Венецианская биеннале: крупнейший международный арт-форум, представляющий актуальные тенденции современного искусства; Документа (Кассель): выставка, фокусирующаяся на социально-политических аспектах искусства; Московская биеннале: платформа для демонстрации новейших достижений современного искусства России и мира.
b) Венецианская биеннале: фокус на социально-политических аспектах; Документа (Кассель): крупнейший международный арт-форум; Московская биеннале: представляющий актуальные тенденции современного искусства.
c) Венецианская биеннале: демонстрация новейших достижений современного искусства России и мира; Документа (Кассель): крупнейший международный арт-форум; Московская биеннале: фокус на социально-политических аспектах искусства.

6. Назовите кураторские проекты, получившие мировое признание.

a) "Когда отношения становятся формой" Харальда Зеемана и "Magiciens de la Terre" Жана-Юбера Мартена
b) Венецианская биеннале и Московская биеннале
c) Документа (Кассель) и Манчестерский международный фестиваль

7. Что такое нетворкинг в кураторской практике?

a) Процесс создания новых произведений искусства для выставок
b) Процесс установления и поддержания профессиональных связей и отношений, которые могут способствовать обмену знаниями, ресурсами и возможностями в сфере искусства
c) Организация и проведение выставок на международном уровне

8. Каким образом можно применять нетворкинг в кураторской деятельности?

a) Участие в международных выставках, конференциях, сотрудничество с другими кураторами и организациями, использование социальных сетей и профессиональных платформ
b) Организация выставок внутри своей страны, работа исключительно с национальными художниками
c) Разработка новых экспозиционных концепций без взаимодействия с другими профессионалами

9. Назовите кураторские проекты, организация которых построена на нетворкинге.

a) Венецианская биеннале и Документа (Кассель)
b) Берлинская биеннале и Манчестерский международный фестиваль
c) Московская биеннале и Венецианская биеннале

10. Перечислите типы кураторской деятельности.

a) Выставочные проекты, музейные экспозиции, образовательные программы, исследовательские инициативы, междисциплинарные проекты
b) Создание произведений искусства, проведение мастер-классов, разработка художественных концепций
c) Организация галерей, продажа произведений искусства, сотрудничество с коммерческими выставками

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ **1-в) 2в) 3-в) 4-а) 5-а) 6-а) 7-в) 8-а) 9-в) 10 а)**

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.04.01 «Основы компьютерного моделирования»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Арзуманян А.А.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 30	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.	Не предусмотрены	Тема 1- Тема 30	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Способность применять на практике при компьютерном моделировании - современные технологии и графические редакторы на базовом уровне	Способность применять на практике при реализации компьютерного моделирования, современные технологии и графические редакторы для разработки объектов средней сложности	Способность применять на практике при реализации компьютерного моделирования современные технологии и графические редакторы для разработки объектов высокой сложности
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.	Способность применять на практике основы компьютерного моделирования на базовом уровне	Способность применять на практике компьютерное моделирование для разработки объектов средней сложности	Способность применять на практике компьютерное моделирование для разработки объектов высокой сложности

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3

Контрольные вопросы и задания:

Практическая работа №1

Тема. Знакомство с интерфейсом Autodesk AutoCAD

Основы компьютерного моделирования в среде Autodesk AutoCAD

Общие принципы моделирования

Практическая работа №2

Тема. Интерфейс и начало работы

Работа с файлами.

Технология работы с командами AutoCAD.

Средства управления экраном.

Средства обеспечения точности.

Практическая работа №3

Тема. Построение простых фигур

Создание объектов AutoCAD.

Создание основных графических примитивов.

Операции выдавливания и вырезания.

Построение тел вращения.

Практическая работа №4

Тема.Трехмерное моделирование в среде Autodesk AutoCAD

Знакомство с возможностями трехмерного моделирования.

Работа с системами координат в трехмерных моделях

Твердотельные модели (Solids).

Редактирование твердотельных моделей

Визуализация трехмерных моделей

Практическая работа №5

Тема. Моделирование в среде Autodesk 3ds Max

Техническая информация, знакомство с интерфейсом.

Основы работы.

Создание и трансформация объектов, параметры объектов. Булевские операции.

Создание Loft – объектов.

Практическая работа №6

Тема. Основы моделирования.

Создание и редактирование сплайнов.

Соединение объектов между собой, сервисные операции, модификаторы объектов

Практическая работа №7

Тема. Визуализация в среде Autodesk 3ds Max

Съемочные камеры. Освещение сцены.

Основы. Освещение открытого пространства.

Освещение интерьера.

Практическая работа №8

Тема. Настройка окружающей среды

Эффекты окружающей среды.

Применение материалов к объектам.

ПК-1 – способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какая программа широко используется для создания чертежей в дизайне интерьера и экстерьера?**
2. **Какая программа широко используется для создания графических дизайнов?**
3. **Какая функция позволяет изменять размер изображения без потери качества?**
4. **Какая функция позволяет моделировать освещение в трехмерном пространстве?**
5. **Что такое функция "рендеринг" в программе для дизайна среды?**
6. **Что такое "текстурирование" в программе для дизайна среды?**
7. **Какой формат файла чаще всего используется для обмена моделями и сценами между различными программами для дизайна среды?**
8. **Что такое растровая графика?**
9. **Что такое сетка (mesh) в 3D-моделировании?**

10. **Что такое DPI (dots per inch)?**

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Одной из самых широко используемых программ для создания дизайна интерьера и экстерьера является программа AutoCAD. AutoCAD предоставляет возможности для создания 2D и 3D чертежей, моделирования объектов, работы с текстурами, освещением и многими другими аспектами дизайна. Благодаря своей функциональности и распространенности, AutoCAD является популярным инструментом среди архитекторов, дизайнеров интерьеров и экстерьеров.
2. Для создания графических дизайнов широко используется программа Adobe Photoshop. Photoshop предоставляет широкий спектр инструментов для работы с растровыми изображениями, что делает ее одним из наиболее популярных инструментов в области графического дизайна. С ее помощью можно создавать и редактировать различные графические элементы, иллюстрации, логотипы, макеты веб-сайтов, рекламные материалы и многое другое.
3. Функция, которая позволяет изменять размер изображения без потери качества, называется "масштабирование по вектору" или "векторное масштабирование". Этот метод используется в векторных графических редакторах, таких как Adobe Illustrator или CorelDRAW.
4. Функция "рендеринг" в программе для дизайна среды относится к процессу создания изображения или анимации на основе модели или сцены, которая была создана в программе. В процессе рендеринга программа использует различные алгоритмы и настройки для преобразования трехмерной модели или сцены в двумерное изображение с учетом освещения, теней, текстур и других визуальных эффектов.
5. Для моделирования освещения в трехмерном пространстве часто используется функция под названием "Global Illumination" или "Глобальная освещенность". Эта функция учитывает взаимодействие света с поверхностями объектов, отражения света, рассеяние света и другие физические явления, чтобы создать более реалистичное освещение в трехмерных сценах.
6. Текстурирование (также известное как "наложение текстур" или "текстурирование поверхностей") в программе для дизайна среды относится к процессу присвоения текстур или изображений на поверхности трехмерных моделей или сцен. Этот процесс позволяет придать объектам на экране реалистичность, добавить детали и создать визуальные эффекты, такие как дерево, камень, металл, ткань и другие материалы.
7. Для обмена моделями и сценами между различными программами для дизайна среды чаще всего используется формат файла .OBJ (Wavefront Object). Этот

формат является одним из наиболее распространенных и универсальных форматов для хранения трехмерных моделей и сцен.

8. Растровая графика - это изображение, представленное в виде сетки пикселей, каждый из которых имеет определенный цвет и расположение на экране. Растровая графика хранит информацию о цвете каждого пикселя, что определяет общий внешний вид изображения.

9. Сетка (mesh) в 3D-моделировании представляет собой структуру, состоящую из вершин, рёбер и граней, которая определяет форму и структуру трехмерного объекта. В сетке каждая вершина соединена с другими вершинами рёбрами, которые в свою очередь образуют грани, определяющие поверхность объекта.

10. DPI (dots per inch) - это единица измерения, которая определяет плотность точек на печатной поверхности или на экране дисплея. DPI используется для оценки разрешения устройства печати или отображения изображения.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какая программа широко используется для создания дизайна интерьера и экстерьера?
a) Adobe Illustrator
b) AutoCAD
c) SketchUp
d) Adobe InDesign

2. Что такое функция "рендеринг" в программе для дизайна среды?
a) Процесс создания трехмерного изображения из двухмерного чертежа.
b) Процесс изменения цвета фона на черном.
c) Процесс увеличения контрастности изображения.
d) Процесс изменения размера объекта.

3. Для чего используется функция "построение планов" в программе для дизайна среды?
a) Для создания эскизов.
b) Для разработки концепции дизайна.
c) Для создания планов помещений и расстановки мебели.
d) Для изменения цвета стен

4. Какая функция позволяет моделировать освещение в трехмерном пространстве?
a) Текстурирование
b) Рендеринг
c) Освещение
d) Анимация

5. Какой формат файла чаще всего используется для обмена моделями и сценами между различными программами для дизайна среды?

a) .docx

b) .jpeg

c) .mp3

d) **.obj**

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1-c
2-a
3-c
4-c
5-d

ПК-3 Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Каковы преимущества использования компьютерного моделирования в проектировании по сравнению с традиционными методами?**
2. **Как компьютерное моделирование может быть интегрировано в процесс проектирования новых объектов дизайна?**
3. **Какие методы и подходы используются для повышения точности и реалистичности компьютерных моделей?**
4. **Что такое "UV-развертка" в трехмерном моделировании и зачем она используется?**
5. **Какой формат файла чаще всего используется для обмена моделями и сценами между различными программами для дизайна среды?**
6. **Какие инструменты чаще всего используются для создания векторной графики?**
7. **Какое свойство объекта в 3D-моделировании определяет его отражательные способности?**
8. **Какие возможности предоставляют программы для трехмерного моделирования в дизайне?**
9. **Что такое цветовая модель RGB и для чего она используется?**

10. **Чем отличается векторная графика от растровой?**

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Компьютерное моделирование в проектировании обладает преимуществами в быстроте, визуализации, анализе, изменениях, совместной работе и экономии ресурсов по сравнению с традиционными методами.

2. Компьютерное моделирование интегрируется в процесс проектирования новых объектов дизайна для исследования концепций, визуализации, анализа, оптимизации, интеграции с другими инструментами, совместной работы и обратной связи.

3. Для повышения точности и реалистичности компьютерных моделей используются методы: использование точных данных, уточнение геометрии, физические модели, освещение и текстурирование, алгоритмы рендеринга, контроль качества и обратная связь, а также обучение нейронных сетей.

4. "UV-развертка" в трехмерном моделировании - это процесс раскладки трехмерной поверхности на двумерное пространство (обычно на плоскость) с целью создания текстурных координат для нанесения текстур на модель. UV-развертка важна для правильного отображения текстур на трехмерных моделях, так как позволяет избежать искажений и артефактов при нанесении текстур.

5. Формат файла .obj чаще всего используется для обмена моделями и сценами между различными программами для дизайна среды. Этот формат поддерживается многими программами и обеспечивает относительно легкий и удобный способ передачи трехмерных моделей и сцен между различными приложениями для дизайна.

6. Для создания векторной графики чаще всего используются программы, такие как Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape.

7. Свойство объекта в 3D-моделировании, которое определяет его отражательные способности, называется "материал". Материал в 3D-графике определяет, как объект взаимодействует с освещением, включая его способность отражать свет, поглощать его или преломлять. Различные настройки материала, такие как отражение, преломление, шероховатость и другие параметры, могут

влиять на реалистичность отображения объекта в сцене.

8. Программы для трехмерного моделирования в дизайне позволяют создавать трехмерные объекты, добавлять текстуры, настраивать освещение, создавать анимацию, рендерить изображения, импортировать/экспортировать модели и проводить симуляции физических процессов.

9. Цветовая модель RGB основана на смешивании красного, зеленого и синего цветов для создания миллионов оттенков. Используется в цифровой графике, фотографии, видео и веб-дизайне для точного отображения цветов на экранах и в работе с редакторами изображений.

10. Векторная графика использует математические формулы для представления изображений, позволяя масштабировать без потери качества. Растровая графика состоит из сетки пикселей, что может привести к потере качества при увеличении размера.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие программные инструменты и технологии используются для компьютерного моделирования?**
   a) AutoCAD
   b) Blender
   c) SketchUp
   d) все перечисленные

2. Какова основная цель тестирования компьютерных моделей?
   a) Улучшение графики
   b) Выявление и исправление ошибок
   c) Создание анимации

3. Что такое текстурирование в компьютерном моделировании?
   a) Создание анимации
   b) Наложение текстур на модели для придания им реалистичности
   c) Постобработка изображений

4. **Какие этапы включает процесс рендеринга в компьютерном моделировании?**
   a) настройка материалов и освещения
   b) выбор алгоритма рендеринга
   c) настройку параметров рендера
   d) все перечисленные

5. Какой из методов используется для создания трехмерных моделей?

a) Полигональное моделирование

b) Векторная графика

c) Растровая графика

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1-d
2-b
3-b
4-d
5-a

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.04.02 «Основы производственного мастерства»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Арзуманян А.А.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Не предусмотрены	Тема 1-Тема 30	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.	Не предусмотрены	Тема 1-Тема 30	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-1	Способен моделировать композиционно-художественное, образное решение средовых пространств, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности	Способность применять на практике информационные базы, с гипертекстом, а также пользоваться возможностями пакетов прикладных программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator; Adobe Flash, Adobe After Effects для создания виртуального изображения на базовом уровне	Способность применять на практике информационные базы, с гипертекстом, а также пользоваться возможностями пакетов прикладных программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator; Adobe Flash, Adobe After Effects для создания виртуального изображения и разработки объектов средней сложности	Способность применять на практике информационные базы, с гипертекстом, а также пользоваться возможностями пакетов прикладных программ Adobe Photoshop, Adobe Illustrator; Adobe Flash, Adobe After Effects для создания виртуального изображения и разработки объектов высокой сложности
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.	Способность применять на практике основы производственного мастерства на базовом уровне	Способность применять на практике основы производственного мастерства для разработки объектов средней сложности	Способность применять на практике основы производственного мастерства для разработки объектов высокой сложности

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-1, ПК-3

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Интерфейс 3D Max: главное меню, панели инструментов, командные панели, окна проекций, их назначение и настройка.

1. Виды проекций в 3D Max.
2. Настройка сетки координат. Трехмерное пространство в 3D Max. Мировая и объектная система координат.
3. Способы выделения объектов: с помощью рамки, по категориям, по именам.
4. Работа с файлом. Сохранение, импорт, экспорт, поддерживаемые форматы, работа с внешними библиотеками.

Раздел 2. Понятие трехмерного объекта. Вершины, ребра, грани объекта, их видимость.

1. Категории объектов, их назначение.
2. Имена объектов.
3. Создание простых объектов, установка их параметров.
4. Extended objects
5. Сплайны, интеграция кривых из других графических программ. (вектор)

Раздел 3. Создание групп объектов.

1. Управление отображением объектов в окнах.
2. Простейшее преобразование объектов: перемещение, масштабирование, поворот, растягивание-сжатие, копирование.
3. Копирование объекта. Создание массива.

Раздел 4. Boolean, ProBoolean. Механизм сочетания объектов. Условия вырезания.

1. Loft - создание тел вращения используя сечение, создание тел по сечениям.
2. Connect - объединение объектов и равномерное слияние объектов
3. Дополнительные модификации объектов.

Раздел 5. Принцип разбиения объекта на полигоны.

1. Выделение и работа с вершинами, гранями и поверхностями.

Раздел 6. Модификаторы (часть1).

1. Lathe – создание объекта вращения используя только один профиль.
2. Bevel – ступенчатое выдавливание объекта с функцией сглаживания ребер.
3. Extrude – выдавливание объекта под прямым углом.

Раздел 7. Модификаторы (часть2).

1. Surface, посторение сетки под модификатор.
2. Режимы сглаживания. Smooth, MeshSmooth, TurboSmooth.

Раздел 8. Типы материалов.

1. Библиотеки материалов. Просмотр материалов и карт текстур. Назначение и редактирование координатной привязки. Каналы координатной привязки.
2. Назначение карт в материалах.
3. Редактор материалов. Настройка параметров материалов и карт текстур.
4. Назначение материалов объектам.
5. Создание многокомпонентных материалов.
6. Создание отражений и преломлений в материалах.

Раздел 9. Типы источников света. Стандартное освещение сцены.

1. Создание источников света, настройка параметров.
2. Группа источников дневного света. Моделирование солнечного света.
3. Управление тенями объектов.

Раздел 10. Знакомство с расширенными возможностями встроенных и внешних визуализаторов.

1. Пробное задание – рендер картинки в 3 разных визуализаторах

Примерные темы презентаций:

1. Создание простейшего объекта из списка, используя полученные навыки (шар, куб, конус и т.п.).
2. Создание составного объекта из простых форм (снеговик, табуретка и т.п.).
3. Создание объектов, используя полученные навыки "вырезания" (сложная многоуровневая форма – телега).
4. Создание тел вращения (шахматная доска, ваза и т.п.).
5. Создание высоко-полигональной модели в рамках одного объекта (здание).
6. Создание формы путем "выдавливания" сплайна (текст, сложно-профильная деталь).
7. Создание сложной формы - компьютерная мышь.
8. Объект с большим количеством материалов (лампа "летучая мышь").
9. Создание простейшего интерьера - экстерьера с демонстрацией освещения(искусственного и естественного).
10. Рендер картинки в 3 разных визуализаторах.

ПК-1 – способностью моделировать композиционно-художественное, образное решение при создании медиа-продукта, на основе применения специальных программ, удовлетворяющих эмоционально-эстетические потребности;

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какая программа широко используется для создания чертежей в дизайне интерьера и экстерьера?
2. Какая программа широко используется для создания графических дизайнов?
3. Какая функция позволяет изменять размер изображения без потери качества?
4. Какая функция позволяет моделировать освещение в трехмерном пространстве?
5. Что такое функция "рендеринг" в программе для дизайна среды?
6. Что такое "текстурирование" в программе для дизайна среды?
7. Какой формат файла чаще всего используется для обмена моделями и сценами между различными программами для дизайна среды?
8. Что такое растровая графика?
9. Что такое сетка (mesh) в 3D-моделировании?
10. Что такое DPI (dots per inch)?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Одной из самых широко используемых программ для создания дизайна интерьера и экстерьера является программа AutoCAD. AutoCAD предоставляет возможности для создания 2D и 3D чертежей, моделирования объектов, работы с текстурами, освещением и многими другими аспектами дизайна. Благодаря своей функциональности и распространенности, AutoCAD является популярным инструментом среди архитекторов, дизайнеров интерьеров и экстерьеров.
2. Для создания графических дизайнов широко используется программа Adobe Photoshop. Photoshop предоставляет широкий спектр инструментов для работы с растровыми изображениями, что делает ее одним из наиболее популярных инструментов в области графического дизайна. С ее помощью можно создавать и редактировать различные графические элементы, иллюстрации, логотипы, макеты веб-сайтов, рекламные материалы и многое другое.
3. Функция, которая позволяет изменять размер изображения без потери качества, называется "масштабирование по вектору" или "векторное масштабирование". Этот метод используется в векторных графических редакторах, таких как Adobe Illustrator или CorelDRAW.
4. Функция "рендеринг" в программе для дизайна среды относится к процессу создания изображения или анимации на основе модели или сцены, которая была создана в программе. В процессе рендеринга программа использует различные алгоритмы и настройки для преобразования трехмерной модели или сцены в двумерное изображение с учетом освещения, теней, текстур и других визуальных эффектов.
5. Для моделирования освещения в трехмерном пространстве часто используется функция под названием "Global Illumination" или "Глобальная освещенность". Эта функция учитывает взаимодействие света с поверхностями объектов, отражения света, рассеяние света и другие физические явления, чтобы создать более реалистичное освещение в трехмерных сценах.
6. Текстурирование (также известное как "наложение текстур" или "текстурирование поверхностей") в программе для дизайна среды относится к процессу присвоения текстур или изображений на поверхности трехмерных моделей или сцен. Этот процесс позволяет придать объектам на экране реалистичность, добавить детали и создать визуальные эффекты, такие как дерево, камень, металл, ткань и другие материалы.
7. Для обмена моделями и сценами между различными программами для дизайна среды чаще всего используется формат файла .OBJ (Wavefront Object). Этот формат является одним из наиболее распространенных и универсальных форматов для хранения трехмерных моделей и сцен.

8. Растровая графика - это изображение, представленное в виде сетки пикселей, каждый из которых имеет определенный цвет и расположение на экране. Растровая графика хранит информацию о цвете каждого пикселя, что определяет общий внешний вид изображения.

9. Сетка (mesh) в 3D-моделировании представляет собой структуру, состоящую из вершин, рёбер и граней, которая определяет форму и структуру трехмерного объекта. В сетке каждая вершина соединена с другими вершинами рёбрами, которые в свою очередь образуют грани, определяющие поверхность объекта.

10. DPI (dots per inch) - это единица измерения, которая определяет плотность точек на печатной поверхности или на экране дисплея. DPI используется для оценки разрешения устройства печати или отображения изображения.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какая программа широко используется для создания дизайна интерьера и экстерьера?
a) Adobe Illustrator
b) AutoCAD
c) SketchUp
d) Adobe InDesign

2. Что такое функция "рендеринг" в программе для дизайна среды?
a) Процесс создания трехмерного изображения из двухмерного чертежа.
b) Процесс изменения цвета фона на черном.
c) Процесс увеличения контрастности изображения.
d) Процесс изменения размера объекта.

3. Для чего используется функция "построение планов" в программе для дизайна среды?
a) Для создания эскизов.
b) Для разработки концепции дизайна.
c) Для создания планов помещений и расстановки мебели.
d) Для изменения цвета стен

4. Какая функция позволяет моделировать освещение в трехмерном пространстве?
a) Текстурирование
b) Рендеринг
c) Освещение
d) Анимация

5. Какой формат файла чаще всего используется для обмена моделями и сценами

между различными программами для дизайна среды?
a) .docx
b) .jpeg
c) .mp3
d) **.obj**

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1-c
2-a
3-c
4-c
5-d

ПК-3 Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каковы преимущества использования компьютерного моделирования в проектировании по сравнению с традиционными методами?
2. Как компьютерное моделирование может быть интегрировано в процесс проектирования новых объектов дизайна?
3. Какие методы и подходы используются для повышения точности и реалистичности компьютерных моделей?
4. Что такое "UV-развертка" в трехмерном моделировании и зачем она используется?
5. Какой формат файла чаще всего используется для обмена моделями и сценами между различными программами для дизайна среды?
6. Какие инструменты чаще всего используются для создания векторной графики?
7. Какое свойство объекта в 3D-моделировании определяет его отражательные способности?
8. Какие возможности предоставляют программы для трехмерного моделирования в дизайне?
9. Что такое цветовая модель RGB и для чего она используется?
10. Чем отличается векторная графика от растровой?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Компьютерное моделирование в проектировании обладает преимуществами в быстроте, визуализации, анализе, изменениях, совместной работе и экономии ресурсов по сравнению с традиционными методами.

2. Компьютерное моделирование интегрируется в процесс проектирования новых объектов дизайна для исследования концепций, визуализации, анализа, оптимизации, интеграции с другими инструментами, совместной работы и обратной связи.

3. Для повышения точности и реалистичности компьютерных моделей используются методы: использование точных данных, уточнение геометрии, физические модели, освещение и текстурирование, алгоритмы рендеринга, контроль качества и обратная связь, а также обучение нейронных сетей.

4. "UV-развертка" в трехмерном моделировании - это процесс раскладки трехмерной поверхности на двумерное пространство (обычно на плоскость) с целью создания текстурных координат для нанесения текстур на модель. UV-развертка важна для правильного отображения текстур на трехмерных моделях, так как позволяет избежать искажений и артефактов при нанесении текстур.

5. Формат файла .obj чаще всего используется для обмена моделями и сценами между различными программами для дизайна среды. Этот формат поддерживается многими программами и обеспечивает относительно легкий и удобный способ передачи трехмерных моделей и сцен между различными приложениями для дизайна.

6. Для создания векторной графики чаще всего используются программы, такие как Adobe Illustrator, CorelDRAW, Inkscape.

7. Свойство объекта в 3D-моделировании, которое определяет его отражательные способности, называется "материал". Материал в 3D-графике определяет, как объект взаимодействует с освещением, включая его способность отражать свет, поглощать его или преломлять. Различные настройки материала, такие как отражение, преломление, шероховатость и другие параметры, могут влиять на реалистичность отображения объекта в сцене.

8. Программы для трехмерного моделирования в дизайне позволяют создавать трехмерные объекты, добавлять текстуры, настраивать освещение, создавать анимацию, рендерить изображения, импортировать/экспортировать модели и проводить симуляции физических процессов.

9. Цветовая модель RGB основана на смешивании красного, зеленого и синего цветов для создания миллионов оттенков. Используется в цифровой графике, фотографии, видео и веб-дизайне для точного отображения цветов на экранах и в работе с редакторами изображений.

10. Векторная графика использует математические формулы для представления изображений, позволяя масштабировать без потери качества. Растровая графика состоит из сетки пикселей, что может привести к потере качества при увеличении размера.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. **Какие программные инструменты и технологии используются для компьютерного моделирования?**
   a) AutoCAD
   b) Blender
   c) SketchUp
   d) все перечисленные

2. Какова основная цель тестирования компьютерных моделей?
   a) Улучшение графики
   b) Выявление и исправление ошибок
   c) Создание анимации

3. Что такое текстурирование в компьютерном моделировании?
   a) Создание анимации
   b) Наложение текстур на модели для придания им реалистичности
   c) Постобработка изображений

4. **Какие этапы включает процесс рендеринга в компьютерном моделировании?**
   a) настройка материалов и освещения
   b) выбор алгоритма рендеринга
   c) настройку параметров рендера
   d) все перечисленные

5. Какой из методов используется для создания трехмерных моделей?

a) Полигональное моделирование
b) Векторная графика
c) Растровая графика

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ

1-d
2-b
3-b
4-d
5-a

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1. В.ДВ.05.01 «Материаловедение и конструкции»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Ампилов В.И.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна	Тема 1 - Тема 9	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанных на материаловедении и конструкции в дизайне среды, а также комплекс функциональных, композиционных решений.	Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанных на материаловедении и конструкции в дизайне среды, а также комплекс функциональных, композиционных решений.	Все основные умения к разработке проектных идей, основанных на материаловедении и конструкции в дизайне среды, возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-3, ПК-4, ПК-5
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-3, ПК-4, ПК-5
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-3, ПК-4, ПК-5
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-3, ПК-4, ПК-5

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Темы для выполнения клаузур (самостоятельная работа)

1. Бетон. История.
2. Бетон. Характер и выразительность.
3. Бетон. Что нового?
4. Бетон и сталь. Крепкий союз.
5. Бетон и дерево. Неожиданное сочетание.
6. Свет сквозь бетон.
7. Керамические материалы. История.
8. Керамические композитные материалы. Современность и будущее.
9. Стекло. История.
10. Дизайн и стекло.
11. Стекло и его обличия.
12. Стекло. Блеск и фильтрация.
13. Стекло. Отражения.
14. Триплекс в архитектуре и дизайне.
15. Разве стекло гнётся?
16. Когда всё строится на цвете.
17. Дерево – тёплое и мягкое.
18. Дерево. Пластичность.
19. Дерево. Сладкий сон архитектора.
20. Дерево в союзе с другими материалами.
21. Слоистое дерево.
22. Фанера. Мечта дизайнера.
23. Кому нужна стружка.
24. Особая выразительность материалов из измельчённого дерева.
25. Пустотелый массив – красота и технологичность.
26. Картон. Будущее дизайна.
27. Металлы и древние люди. Иллюзия превосходства
28. Что дали металлы современной цивилизации.
29. Древние изделия из металла. Совершенство и изящество.
30. Металлическая симфония промышленной революции.
31. Токарные станки. Великая идея в древности и современности.
32. Металлы и мода.

33. Нержавеющая сталь – вызов времени.
34. Медь. Пылающая красота для архитектуры.
35. Латунь. Ожившая классика.
36. Бронза. Новые способы использования.
37. Драгоценные металлы.
38. Алюминий в архитектуре и дизайне.
39. Алюминий в несущих конструкциях.
40. Вспененные металлы. Зачем это нужно.
41. Плетённые сетки – ткань из металла в архитектуре?
42. Появление пластмасс. Великие надежды.
43. Природные полимерные материалы.
44. Первые бытовые изделия из пластмасс.
45. Полимеры в композиции с другими материалами.
46. Полимеры в творчестве Луиджи Колани.
47. Современные пластмассы – цветовое совершенство.
48. Фасадные панели. Симбиоз металлов и полимеров.
49. Пластобетоны. Широкое поле использования.
50. Кориан. Манящее великолепие.
51. Кориан. Дизайн интерьеров.
52. Кориан. Светоносный искусственный камень.
53. Пенопласты. Оживление в дизайне и архитектуре.
54. Полипропилен. Универсальный дизайнерский материал.
55. Акрилаты. Многообразие использования.
56. Теплоизоляционные материалы.
57. Акустические материалы.

Билеты на зачёт

Раздел 1. ПК-3, ПК-4, ПК-5 – коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС ВО

Тема 1. Общие сведения. Вводная лекция.

1. Объясните необходимость знаний о материалах для дизайнера.
2. Современные материалы в дизайнерской деятельности.

Тема 2. Материалы из природного и искусственного камня.

3. Что такое бетон? Принятое сегодня время его появления. Древние государства, чья строительная технология связана с бетоном.
4. Расскажите о видах вяжущего вещества в бетоне. Виды заполнителя в бетоне.
5. Бетон и внешняя среда. Влияние погоды на бетон. Защита бетона.
6. Стеклофибробетон. Что это такое? Объяснить превосходство стеклофибробетона над обычным бетоном.
7. Почему стеклофибробетон широко используется в архитектуре и строительстве? Что делается из стеклофибробетона?
8. Опишите состав трёх основных типов полимерных бетонов:
9. Почему полимерные бетоны называют “Искусственным камнем”? Как его используют в дизайне и архитектуре?
10. История возникновения светопроводящего бетона. Кто изобрёл светопроводящий бетон?
11. Структура светопроводящего бетона. Сколько процентов объёма светопроводящего бетона занимают фиброоптические волокна?

Тема 3. Керамические материалы для дизайна.

12. Какие керамические декоративно-отделочные материалы Вы знаете?
13. Опишите экстерьерные керамические облицовочные материалы.
14. Какие Вы знаете интерьерные керамические материалы для дизайна.

Тема 4. Материалы из стеклянных и других минеральных расплавов

15. История возникновения стекла. Государства древнего мира, где отмечены археологические находки стекла.
16. Основные свойства стекла, важные для использования в дизайне и

архитектуре

17. Формы, в которых встречается стекло.
18. Пеностекло. Время разработки, основные свойства, применение в дизайне и архитектуре.
19. Триплекс. Технология получения триплекса. Основные свойства, важные для использования в дизайне. Температура склейки.
20. Смарт-стекло. Строение и три основные технологии.
21. Смарт-стекло. Применение в дизайне и архитектуре.
22. Ультрафиолетовая склейка стекла.
23. Моллирование стекла. Основы технологии. В чём интерес дизайнеров и архитекторов к моллированию стёкол? С какими ещё технологиями может совмещаться моллирование?
24. Крепёж стеклянных деталей. Особенности и основные крепёжные конструкции.

Тема 5. Древесные материалы.

25. Назовите основные части дерева. На каких разрезах изучают строение и свойства древесины
26. Назовите элементы микроскопического строения древесины хвойного дерева.
27. Основные технологические стадии переработки стволов дерева в пиломатериалы.
28. Что такое двухкантный, трёхкантный и четырёхкантный брус?
29. Что такое чистообрезная, необрезная доска и горбыль?
30. Что такое термомодифицированная древесина?
    Какие новые качества она приобретает?
    Как проходит процесс?
31. Где и когда в истории начинают встречаться изделия из многослойного дерева или
    дешевого дерева с фанеровкой тонкими слоями дорогого?
32. Где используется фанера?
33. Из чего делается фанера?
    Как обозначается фанера из разных видов деревянного шпона?
34. Как различается и обозначается фанера по типу клея, соединяющего отдельные деревянные слои?

35. Какой символ показывает степень вредности эксплуатации фанеры различных типов для здоровья человека?
36. Какие материалы производятся из древесной стружки?
37. Расскажите о материале ДСП.
Расскажите о внутренней структуре ДСП. Где он используется?
38. Какой символ показывает степень вредности эксплуатации ДСП для здоровья человека? В каких единицах он выражен?
39. Расскажите о материале МДФ. В чем отличае МДФ от ДСП?
Расскажите о внутренней структуре МДФ.
40. ДВП (Древесно-волокнистая плита).
В чём отличие от ДСП и МДФ? Почему на оборотной стороне ДВП отпечатался рельефный сетчатый рисунок?
41. Как выполнить изогнутые поверхности из ДВП? Какие технологии помогают
это сделать? Какая фирма выпускает широкий набор материалов специально для производства гнутых фасадных деталей для мебели?
42. Расскажите о материале ОСП (Ориентированно-стружечная плита) OSB.
Особенности внутреннего строения. Где используется ОСП?
43. Расскажите о материале тамбурат (сотовая сэндвичпанель).
Какие толщины деталей из этого материала обычно используют?
Какая внутренняя структура у тамбурата?
44. Преимущества тамбурата для дизайна.

Тема 6. Металлы.

45. Объясните значение металлов для современной цивилизации.
46. Объясните огромный интерес дизайнеров и архитекторов к металлам, как к декоративно-конструкционным материалам.
47. Расскажите о промышленной классификации металлов.
48. Какие металлы входят в группу «чёрные металлы»?
49. Какие металлы входят в группу «цветные металлы»?
50. Чем отличаются стали и чугуны?
51. Какие основные виды сталей Вы знаете для использования в дизайне?
52. Что такое нержавеющая сталь, примеры её использования в архитектуре и дизайне?
53. Расскажите об алюминии, его основные физические характеристики.

54. Основные алюминиевые сплавы, их использование в архитектуре и дизайне.
55. Опишите области искусства и дизайна, где используется алюминий и его сплавы.
56. Медь, история открытия и использования, основные физические характеристики.
57. Основные медные сплавы, опишите составные части и основные физические характеристики.
58. Что такое латунь? Почему она широко используется в архитектуре и дизайне?
59. Что такое бронза? Где в дизайне среды она используется и почему?
60. Золото, платина, серебро. Как используются эти драгоценные металлы?
61. Назовите восемь основных технологических процессов обработки металлов?
62. Расскажите о плетённых металлических материалах. Их типы, области применения в дизайне.

Тема 7. Материалы на основе полимеров.

63. Что такое полимеры?
64. Какие виды пластмасс Вы знаете?
65. Приведите примеры природных пластических материалов.
66. Области применения природных пластических материалов.
67. Что такое простые полимеры?
68. Что такое полимерные композиты, где они используются в дизайне?
69. Опишите основные технологии получения изделий из полимеров.
70. Чем отличаются термопластические, термореактивные и эластомерные полимеры?
71. Акриловые пластмассы. Форма выпуска. Основные физические и визуальные характеристики. Использование в дизайне и архитектуре.
72. Полихлорвинил. Форма выпуска. Основные физические и визуальные характеристики. Использование в дизайне и архитектуре.
73. Полистирол. Форма выпуска. Основные физические и визуальные характеристики. Использование в дизайне и архитектуре.
74. Полипропилен. Форма выпуска. Основные физические и визуальные характеристики. Использование в дизайне и архитектуре.

75. Пенопласты. Форма выпуска. Основные физические и визуальные характеристики. Использование в дизайне и архитектуре.
76. Для каких знаменитых дизайнеров полимерные массы, как материал, занимали особое значение?
77. Расскажите об экологических вопросах производства изделий из полимеров, их использования и утилизации.

Тема 8. Теплоизоляционные и акустические материалы.
78. Какие теплоизоляционные материалы Вы знаете?
79. Расскажите, что Вы знаете об акустических материалах?

Тема 9. Лакокрасочные и оклеечные материалы.
80. Какие лакокрасочные материалы Вы знаете?
81. Что Вы знаете об оклеечных материалах?

ПК-2 Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется способность материала передавать через себя тепловой поток, возникающий при разности температур на наружной и внутренней поверхностях сооружения?
2. Как называется слоистый материал, состоящий из нескольких слоёв древесного шпона?
3. Как называется характеристика лицевой поверхности материалов, отличающихся шероховатостью или блеском?
4. На какие две группы делятся металлы, используемые для производства стройматериалов?
5. Как называются характеристики, проявляющиеся в процессе эксплуатации материалов, применяемых в средовом дизайне?
6. Что означает аббревиатура ДСП?
7. Что является основным сырьевым компонентом для изготовления керамических изделий и стройматериалов?
8. Какие материалы являются наиболее экологически чистыми и устойчивыми к воздействию окружающей среды?

9. Какие процессы происходят при обработке металлов для улучшения их механических свойств?
10. Какие основные классификации материалов существуют по структуре?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Этот процесс называется теплопроводность. Теплопроводность - это физическая величина, характеризующая способность материала проводить тепло.
2. Слоистый материал, состоящий из нескольких слоев древесного шпона, называется фанера. Фанера является одним из наиболее распространенных строительных материалов, который широко используется в мебельном производстве, строительстве, упаковке и других отраслях.
3. Характеристика лицевой поверхности материалов, отличающихся шероховатостью или блеском, называется фактура. Фактура определяет тактильные и визуальные свойства поверхности материала, такие как шероховатость, гладкость, текстура, блеск и другие особенности.
4. Металлы, используемые для производства строительных материалов, обычно делятся на две основные группы:
   1. Черные металлы: В эту группу входят металлы, такие как железо и сталь. Они обладают высокой прочностью и широко используются в строительстве для создания несущих конструкций, арматуры, каркасов и других элементов.
   2. Цветные металлы: К этой группе относятся металлы, такие как алюминий, медь, цинк и др.
5. Характеристики, проявляющиеся в процессе эксплуатации материалов, применяемых в средовом дизайне, называются эксплуатационными свойствами.
6. Аббревиатура ДСП расшифровывается как дерево-стружечная плита. ДСП - это плитный материал, который производится путем прессования древесных стружек или опилок с применением связующего вещества под действием высокого давления и температуры.
7. Основным сырьевым компонентом для изготовления керамических изделий и стройматериалов является глина.

8. Существует несколько материалов, которые можно считать наиболее экологически чистыми и устойчивыми к воздействию окружающей среды. Некоторые из них включают: древесина, стекло, натуральные камни. Эти материалы обладают хорошей экологической устойчивостью и могут быть использованы в различных отраслях для создания более экологически чистых продуктов и конструкций.
9. Для улучшения механических свойств металлов применяются процессы как отжиг, нормализация, упрочнение, цементация, закалка и отпуск. Они направлены на изменение структуры металла для повышения его прочности, твердости, пластичности и износостойкости.
10. Материалы могут быть классифицированы по структуре на металлические, полимерные, керамические, композитные и поликристаллические.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Какой материал наиболее широко распространён для жизнеобеспечения человека?:

a) Древесина
b) Металл
c) Пластмасса

2. Состав современных композиционных материалов:

a) Армирующее волокно или ткань и связующее
b) Пластик и стекло
c) Металлокерамика и керамогранит

3. Как называются наружные и внутренние вертикальные и горизонтальные опоры, воспринимающие нагрузку?:

a) Каркасная структура
b) Бетонные столбы
c) Несущие стены

4. Как называются характеристики, проявляющиеся в процессе эксплуатации материалов, применяемых в средовом дизайне?:

a) Структура
b) Свойства
c) Прочность

5. Как называется способность материала передавать через себя тепловой поток, возникающий при разности температур на наружной и внутренней поверхностях сооружения?:

a) Теплостойкость
b) Теплопроводность
c) Теплоизоляция

6. Как называется защита от влаги кровли и стен сооружения?:

a) Облицовка
b) Дренаж
c) Гидроизоляция

7. Как называется способность материалов сопротивляться разрушению или необратимой деформации под внешним воздействием?:

a) Твёрдость
b) Прочность
c) Пластичность

8. Как называется характеристика лицевой поверхности материалов, отличающихся шероховатостью или блеском?:

a) Фактура
b) Рельеф
c) Рисунок

9. Что помогает достичь при обработке камня зеркального блеска поверхности?:

a) Протирка
b) Шлифовка
c) Полировка

10. Что является основным сырьевым компонентом для изготовления керамических изделий и стройматериалов?:

a) Песок
b) Цемент
c) Глина

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b); 2-a); 3-a) 4-b); 5-b); 6-c); 7-b); 8-a); 9-c); 10-c)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1. В.ДВ.05.02 «Основы материаловедения в дизайне среды»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Ампилов В.И.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна	Тема 1 - Тема 8	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	способностью учитывать при разработке художественного замысла особенности материалов с учетом их формообразующих свойств	Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанных на материаловедении в дизайне среды, а также комплекс функциональных, композиционных решений.	Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанных на материаловедении в дизайне среды, а также комплекс функциональных, композиционных решений.	Все основные умения к разработке проектных идей, основанных на материаловедении в дизайне среды, возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Темы для выполнения клаузур (самостоятельная работа)

1. Бетон. История.
2. Бетон. Характер и выразительность.
3. Бетон. Что нового?
4. Бетон и сталь. Крепкий союз.
5. Бетон и дерево. Неожиданное сочетание.
6. Свет сквозь бетон.
7. Керамические материалы. История.
8. Керамические композитные материалы. Современность и будущее.
9. Стекло. История.
10. Дизайн и стекло.
11. Стекло и его обличия.
12. Стекло. Блеск и фильтрация.
13. Стекло. Отражения.
14. Триплекс в архитектуре и дизайне.
15. Разве стекло гнётся?
16. Когда всё строится на цвете.
17. Дерево – тёплое и мягкое.
18. Дерево. Пластичность.
19. Дерево. Сладкий сон архитектора.
20. Дерево в союзе с другими материалами.
21. Слоистое дерево.
22. Фанера. Мечта дизайнера.
23. Кому нужна стружка.
24. Особая выразительность материалов из измельчённого дерева.
25. Пустотелый массив – красота и технологичность.
26. Картон. Будущее дизайна.
27. Металлы и древние люди. Иллюзия превосходства
28. Что дали металлы современной цивилизации.
29. Древние изделия из металла. Совершенство и изящество.
30. Металлическая симфония промышленной революции.
31. Токарные станки. Великая идея в древности и современности.
32. Металлы и мода.

33. Нержавеющая сталь – вызов времени.
34. Медь. Пылающая красота для архитектуры.
35. Латунь. Ожившая классика.
36. Бронза. Новые способы использования.
37. Драгоценные металлы.
38. Алюминий в архитектуре и дизайне.
39. Алюминий в несущих конструкциях.
40. Вспененные металлы. Зачем это нужно.
41. Плетённые сетки – ткань из металла в архитектуре?
42. Появление пластмасс. Великие надежды.
43. Природные полимерные материалы.
44. Первые бытовые изделия из пластмасс.
45. Полимеры в композиции с другими материалами.
46. Полимеры в творчестве Луиджи Колани.
47. Современные пластмассы – цветовое совершенство.
48. Фасадные панели. Симбиоз металлов и полимеров.
49. Пластобетоны. Широкое поле использования.
50. Кориан. Манящее великолепие.
51. Кориан. Дизайн интерьеров.
52. Кориан. Светоносный искусственный камень.
53. Пенопласты. Оживление в дизайне и архитектуре.
54. Полипропилен. Универсальный дизайнерский материал.
55. Акрилаты. Многообразие использования.
56. Теплоизоляционные материалы.
57. Акустические материалы.

Билеты для зачёта

Раздел 1. ПК-2 – код формируемый компетенцией в соответствии с ФГОС ВО

1. Объясните необходимость знаний о материалах для дизайнера.
2. Современные материалы в дизайнерской деятельности.
3. Что такое бетон? Принятое сегодня время его появления. Древние государства, чья строительная технология связана с бетоном.
4. Расскажите о видах вяжущего вещества в бетоне. Виды заполнителя в бетоне.
5. Бетон и внешняя среда. Влияние погоды на бетон. Защита бетона.
6. Стеклофибробетон. Что это такое? Объяснить превосходство стеклофибробетона над обычным бетоном.
7. Почему стеклофибробетон широко используется в архитектуре и строительстве? Что делается из стеклофибробетона?
8. Опишите состав трёх основных типов полимерных бетонов:
9. Почему полимерные бетоны называют “Искусственным камнем”? Как его используют в дизайне и архитектуре?
10. История возникновения светопроводящего бетона. Кто изобрёл светопроводящий бетон?
11. Структура светопроводящего бетона. Сколько процентов объёма светопроводящего бетона занимают фиброоптические волокна?
12. Какие керамические декоративно-отделочные материалы Вы знаете?
13. Опишите экстерьерные керамические облицовочные материалы.
14. Какие Вы знаете интерьерные керамические материалы для дизайна.
15. История возникновения стекла. Государства древнего мира, где отмечены археологические находки стекла.
16. Основные свойства стекла, важные для использования в дизайне и архитектуре
17. Формы, в которых встречается стекло.
18. Пеностекло. Время разработки, основные свойства, применение в дизайне и архитектуре.
19. Триплекс. Технология получения триплекса. Основные свойства, важные для использования в дизайне. Температура склейки.
20. Смарт-стекло. Строение и три основные технологии.
21. Смарт-стекло. Применение в дизайне и архитектуре.

22. Ультрафиолетовая склейка стекла.
23. Полирование стекла. Основы технологии. В чём интерес дизайнеров и архитекторов к полированию стёкол? С какими ещё технологиями может совмещаться полирование?
24. Крепёж стеклянных деталей. Особенности и основные крепёжные конструкции.
25. Назовите основные части дерева. На каких разрезах изучают строение и свойства древесины
26. Назовите элементы микроскопического строения древесины хвойного дерева.
27. Основные технологические стадии переработки стволов дерева в пиломатериалы.
28. Что такое двухкантный, трёхкантный и четырёхкантный брус?
29. Что такое чистообрезная, необрезная доска и горбыль?
30. Что такое термомодифицированная древесина?
    Какие новые качества она приобретает?
    Как проходит процесс?
31. Где и когда в истории начинают встречаться изделия из многослойного дерева или
    дешевого дерева с фанеровкой тонкими слоями дорогого?
32. Где используется фанера?
33. Из чего делается фанера?
    Как обозначается фанера из разных видов деревянного шпона?
34. Как различается и обозначается фанера по типу клея, соединяющего отдельные деревянные слои?
35. Какой символ показывает степень вредности эксплуатации фанеры различных типов для здоровья человека?
36. Какие материалы производятся из древесной стружки?
37. Расскажите о материале ДСП.
    Расскажите о внутренней структуре ДСП. Где он используется?
38. Какой символ показывает степень вредности эксплуатации ДСП для здоровья человека? В каких единицах он выражен?
39. Расскажите о материале МДФ. В чем отличае МДФ от ДСП?
    Расскажите о внутренней структуре МДФ.
40. ДВП (Древесноволокнистая плита).

В чём отличие от ДСП и МДФ? Почему на оборотной стороне ДВП отпечатался рельефный сетчатый рисунок?

41. Как выполнить изогнутые поверхности из ДВП? Какие технологии помогают это сделать? Какая фирма выпускает широкий набор материалов специально для производства гнутых фасадных деталей для мебели?
42. Расскажите о материале ОСП (Ориентированно-стружечная плита) OSB. Особенности внутреннего строения. Где используется ОСП?
43. Расскажите о материале тамбурат (сотовая сэндвичпанель). Какие толщины деталей из этого материала обычно используют? Какая внутренняя структура у тамбурата?
44. Преимущества тамбурата для дизайна.
45. Объясните значение металлов для современной цивилизации.
46. Объясните огромный интерес дизайнеров и архитекторов к металлам, как к декоративно-конструкционным материалам.
47. Расскажите о промышленной классификации металлов.
48. Какие металлы входят в группу «чёрные металлы»?
49. Какие металлы входят в группу «цветные металлы»?
50. Чем отличаются стали и чугуны?
51. Какие основные виды сталей Вы знаете для использования в дизайне?
52. Что такое нержавеющая сталь, примеры её использования в архитектуре и дизайне?
53. Расскажите об алюминии, его основные физические характеристики.
54. Основные алюминиевые сплавы, их использование в архитектуре и дизайне.
55. Опишите области искусства и дизайна, где используется алюминий и его сплавы.
56. Медь, история открытия и использования, основные физические характеристики.
57. Основные медные сплавы, опишите составные части и основные физические характеристики.
58. Что такое латунь? Почему она широко используется в архитектуре и дизайне?
59. Что такое бронза? Где в дизайне среды она используется и почему?
60. Золото, платина, серебро. Как используются эти драгоценные металлы?

61. Назовите восемь основных технологических процессов обработки металлов?
62. Расскажите о плетённых металлических материалах. Их типы, области применения в дизайне.
63. Что такое полимеры?
64. Какие виды пластмасс Вы знаете?
65. Приведите примеры природных пластических материалов.
66. Области применения природных пластических материалов.
67. Что такое простые полимеры?
68. Что такое полимерные композиты, где они используются в дизайне?
69. Опишите основные технологии получения изделий из полимеров.
70. Чем отличаются термопластические, термореактивные и эластомерные полимеры?
71. Акриловые пластмассы. Форма выпуска. Основные физические и визуальные характеристики. Использование в дизайне и архитектуре.
72. Полихлорвинил. Форма выпуска. Основные физические и визуальные характеристики. Использование в дизайне и архитектуре.
73. Полистирол. Форма выпуска. Основные физические и визуальные характеристики. Использование в дизайне и архитектуре.
74. Полипропилен. Форма выпуска. Основные физические и визуальные характеристики. Использование в дизайне и архитектуре.
75. Пенопласты. Форма выпуска. Основные физические и визуальные характеристики. Использование в дизайне и архитектуре.
76. Для каких знаменитых дизайнеров полимерные массы, как материал, занимали особое значение?
77. Расскажите об экологических вопросах производства изделий из полимеров, их использования и утилизации.

Темы докладов:
1. Древесина – современный эффективный материал
2. Бетон – современный конструкционный материал
3. Современное применение металла в строительстве
4. Камень в современном строительстве
5. Второе рождение стекла

ПК-2 Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Как называется способность материала передавать через себя тепловой поток, возникающий при разности температур на наружной и внутренней поверхностях сооружения?
2. Как называется слоистый материал, состоящий из нескольких слоёв древесного шпона?
3. Как называется характеристика лицевой поверхности материалов, отличающихся шероховатостью или блеском?
4. На какие две группы делятся металлы, используемые для производства стройматериалов?
5. Как называются характеристики, проявляющиеся в процессе эксплуатации материалов, применяемых в средовом дизайне?
6. Что означает аббревиатура ДСП?
7. Что является основным сырьевым компонентом для изготовления керамических изделий и стройматериалов?
8. Какие материалы являются наиболее экологически чистыми и устойчивыми к воздействию окружающей среды?
9. Какие процессы происходят при обработке металлов для улучшения их механических свойств?
10. Какие основные классификации материалов существуют по структуре?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Этот процесс называется теплопроводность. Теплопроводность - это физическая величина, характеризующая способность материала проводить тепло.
2. Слоистый материал, состоящий из нескольких слоев древесного шпона, называется фанера. Фанера является одним из наиболее распространенных строительных материалов, который широко используется в мебельном производстве, строительстве, упаковке и других отраслях.
3. Характеристика лицевой поверхности материалов, отличающихся шероховатостью или блеском, называется фактура. Фактура определяет

тактильные и визуальные свойства поверхности материала, такие как шероховатость, гладкость, текстура, блеск и другие особенности.

4. Металлы, используемые для производства строительных материалов, обычно делятся на две основные группы:
   1. Черные металлы: В эту группу входят металлы, такие как железо и сталь. Они обладают высокой прочностью и широко используются в строительстве для создания несущих конструкций, арматуры, каркасов и других элементов.
   2. Цветные металлы: К этой группе относятся металлы, такие как алюминий, медь, цинк и др.
5. Характеристики, проявляющиеся в процессе эксплуатации материалов, применяемых в средовом дизайне, называются эксплуатационными свойствами.
6. Аббревиатура ДСП расшифровывается как дерево-стружечная плита. ДСП - это плитный материал, который производится путем прессования древесных стружек или опилок с применением связующего вещества под действием высокого давления и температуры.
7. Основным сырьевым компонентом для изготовления керамических изделий и стройматериалов является глина.
8. Существует несколько материалов, которые можно считать наиболее экологически чистыми и устойчивыми к воздействию окружающей среды. Некоторые из них включают: древесина, стекло, натуральные камни. Эти материалы обладают хорошей экологической устойчивостью и могут быть использованы в различных отраслях для создания более экологически чистых продуктов и конструкций.
9. Для улучшения механических свойств металлов применяются процессы как отжиг, нормализация, упрочнение, цементация, закалка и отпуск. Они направлены на изменение структуры металла для повышения его прочности, твердости, пластичности и износостойкости.
10. Материалы могут быть классифицированы по структуре на металлические, полимерные, керамические, композитные и поликристаллические.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1.Какой материал наиболее широко распространён для жизнеобеспечения человека?:

a) Древесина
b) Металл
c) Пластмасса

2. Состав современных композиционных материалов:

a) Армирующее волокно или ткань и связующее
b) Пластик и стекло
c) Металлокерамика и керамогранит

3. Как называются наружные и внутренние вертикальные и горизонтальные опоры, воспринимающие нагрузку?:

a) Каркасная структура
b) Бетонные столбы
c) Несущие стены

4. Как называются характеристики, проявляющиеся в процессе эксплуатации материалов, применяемых в средовом дизайне?:

a) Структура
b) Свойства
c) Прочность

5. Как называется способность материала передавать через себя тепловой поток, возникающий при разности температур на наружной и внутренней поверхностях сооружения?:

a) Теплостойкость
b) Теплопроводность
c) Теплоизоляция

6. Как называется защита от влаги кровли и стен сооружения?:

a) Облицовка
b) Дренаж
c) Гидроизоляция

7. Как называется способность материалов сопротивляться разрушению или необратимой деформации под внешним воздействием?:

a) Твёрдость
b) Прочность
c) Пластичность

8. Как называется характеристика лицевой поверхности материалов, отличающихся шероховатостью или блеском?:

a) Фактура

b) Рельеф

c) Рисунок

9. Что помогает достичь при обработке камня зеркального блеска поверхности?:

a) Протирка

b) Шлифовка

c) Полировка

10. Что является основным сырьевым компонентом для изготовления керамических изделий и стройматериалов?:

a) Песок

b) Цемент

c) Глина

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b); 2-a); 3-a) 4-b); 5-b); 6-c); 7-b); 8-a); 9-c); 10-c)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.В.ДВ.06.01 «Теория и методология дизайна»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Преподавтель кафедры «Средовой дизайн»
Цветкова П. И.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна	Тема 1- Тема 20	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Выполнение заданий, тестирование, презентация
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств	Тема 1- Тема 20	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Выполнение заданий, тестирование, презентация

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна	Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанные на теории и методологии дизайна, а также комплекс функциональных, композиционных решений.	Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанные на теории и методологии дизайна, а также комплексе функциональных, композиционных решений.	Все основные умения к разработке проектных идей, основанные на теории и методологии дизайна, возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем.
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств	Способность применять на практике теорию и методологию дизайна на базовом уровне	Способность применять на практике теорию и методологию дизайна для разработки объектов средней сложности	Способность применять на практике теорию и методологию дизайна для разработки объектов высокой сложности

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-2, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-2, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2, ПК-3

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Методология системного подхода в дизайне.

ПК-2, ПК-3 – коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС ВО

1. В чем состоит предмет дизайна? Почему ключевым словом в определении дизайна является проектирование?
2. Назовите основные этапы становления зарубежного дизайна.
3. Определите периодизацию отечественного дизайна.
4. Назовите основные виды проектного дизайнерского творчества на современном этапе.
5. В чем заключается деятельность дизайнера среды?
6. Основные задачи теоретического и методологического обеспечения проектирования в дизайне среды.
7. Что такое проектирование? Назовите основные трактовки проектирования.
8. Почему социальный заказ определяют, как «пусковой механизм» проектной деятельности? Укажите основные элементы социального заказа.
9. Что понимают под проблемной ситуацией в проектировании и что называют объектным основанием проектной проблемы?
10. Дайте определение объекта и предмета проектирования.
11. Понятие субъекта проектирования. Какова роль личности и коллектива в проектной деятельности?
12. Истоки дизайна. Причины появления дизайна. Первые дизайнеры.
13. Отправные точки зарождения концепций дизайна. Баумгартен, Кант, Рескин, Моррис, Земпер, Рело.
14. Теоретические взгляды основателей Германского Веркбунда. Мутези-ус, Беренс, Ван де Вельде.
15. Концепция, восходящая к традициям функционализма. Салливен, Лоос, Райт.
16. Школа дизайна в Ульме и Мальдонадо.
17. Рекламная графика в России. 18. Реклам-конструкторы 1920-х гг.
18. Визуальные коммуникации, визуальная составляющая среды обитания.
19. Понятие графического фирменного стиля.
20. Теоретические концепции отечественного дизайна.

Раздел 2. Основы разработки проектной идеи ПК-12- коды формируемых компетенций в соответствии с ФГОС ВО

1. Социальные, утилитарно-функциональные, эргономические, эстетические требования, предъявляемые к дизайну.
2. Принцип «открытой формы» художественного проектирования.
3. Методология и средства дизайн-проектирования закрытых пространств.
4. Объёмно-пространственное и конструктивное решение. Подбор материала.
5. Порядок разработки технико-экономического обоснования, рабочей документации, смет, калькуляций. Согласование.
6. Методология и средства дизайн-проектирования открытых пространств.
7. Эргономическое обеспечение дизайн-проектирования.
8. Основные понятия эргономики. Предмет, цель и задачи эргономики.

9. Эргономические требования и эргономические свойства. Факторы, определяющие эргономические требования.

10. Антропометрические требования к изделиям.

11. Факторы окружающей среды. Освещение.

12. Методы эргономических исследований.

13. Рекомендации по эргономическому обеспечению проектирования.

14. Восприятие визуальной информации.

15. Цвет в средовых объектах.

16. Дизайн и авторское право.

17. Условия охраноспособности промышленного образца.

18. Художественно-конструкторское решение.

19. Существенные признаки промышленного образца.

20. Основные требования к заявке на выдачу патента на промышленный образец.

21. Защита прав автора и заявителей на промышленный образец.

22. Классификация заявленных художественно-конструкторских решений (произведения дизайна) в качестве промышленных образцов.

23. Произведения архитектуры – объект правовой охраны промышленных образцов.

24. Промышленная собственность и произведения индустриального и графического дизайна.

25. Что такое системный дизайн и дизайн программирование?

26. Какова системная модель объекта проектирования?

27. Каковы закономерности проектно-образного мышления?

28. В чем состоит системность и проблемность познавательного процесса в проектировании?

29. Что такое процессуальность проектно-образного мышления дизайнера?

30. Что понимается под операциональностью обратимостью мышления в ходе проектирования?

31. В чем заключается методичность процесса проектирования? Назовите основные стадии решения проектной проблемы?

32. Что означают понятия «целевая установка» и система «проектных целевых установок»?

33. Каковы целевые установки предпроектного исследования?

34. Перечислите проектные целевые установки поискового этапа проектирования.

35. Каковы целевые установки стадии творческой разработки в проектировании?

36. Каковы целевые установки завершающего этапа проектирования?

37. Какие теоретические и практические средства познания используются при проектировании предметно-пространственной среды? Можно ли сказать, что проектирование – это система теоретических и практических действий?

38. Какие структурные элементы включают этапы проектирования? Что понимают под ступенями проектирования и проектными действиями?

39. Укажите теоретические и практические действия на первой стадии (этапе) проектирования.

40. Каковы теоретические и практические действия на втором этапе проектирования?

41. Перечислите теоретические и практические действия на стадии творческой разработки проекта.

42. Какова система теоретических и практических действий на завершающей стадии проектного процесса?

43. Что понимают под методами и приемами в проектной деятельности?

44. Какие методы используются в процессе предпроектного и проектного анализа?

45. Какие методы художественно-образного моделирования используются в проектной эвристике?

46. Каковы характеристики оценки функциональной и эстетически полноценной предметно-пространственной среды?

Тесты по дисциплине (контролирующие)

1. Что означает термин “дизайн”?
A) вид прикладного искусства
B) вид изобразительного творчества
C) художественное конструирование
D) декоративное оформление
E) художественное оформление

2. Что является основной задачей дизайна?
A) создание удобных изделий для использования
B) создание промышленных изделий массового производства
C) создание эстетически ценных изделий
D) создание изделий с высокими технологическими качествами
E) создание функционально-уникальных изделий

3. Какая главная философская категория является основной в теории дизайна?
A) эстетика
B) предмет
C) вещь
D) польза
E) красота

4. Что является высшим проявлением эстетизации предмета в дизайне?
A) идеал
B) образ
C) знак
D) символ
E) совершенство

5. Чем отличается пространство дизайна от физического пространства?
A) это пространство прекрасного
B) это пространство управления
C) это пространство деятельности
D) это пространство эстетики
E) это пространство промышленности

6. Что определяется понятием “Субъект-1” в системном дизайне?
A) заказчик
B) технолог
C) дизайнер
D) проектировщик
E) покупатель – потребитель

7. Что является объектом проектирования в дизайне?

A) форма
B) форма и внешний вид
C) форма и функция
D) форма и конструкция
E) форма и образ

8. Какой исторически первой была программа жизнедеятельности людей, ставшая прототипом современных дизайн – программ?
A) художественная программа
B) религиозная программа
C) канон - программа
D) эстетическая программа
E) культурная программа

9. В какой исторической программе жизнедеятельности в основу модели мира закладывались такие жанры как “утопия” или “аллегория”?
A) религиозная программа
B) художественная программа
C) культурная программа
D) канон - программа
E) дизайн-программа

10. Что является началом (“нулевой точкой”) в дизайн-проектировании?
A) заказ
B) концепция
C) проблема
D) анализ
E) аналог

11. Может ли совокупность различных предметов характеризоваться понятием “ансамбль”?
A) не может
B) может, если предметы одинаковые по материалу
C) может, если предметы включаются в художественную систему
D) может, если предметы находятся в морфологической взаимосвязи
E) может, если предметы выполнена в одинаковом качестве

12. Как называется совокупность сооружений (или предметов), композиционно связанных в едином пространстве на основе общей художественной идеи?
A) стиль
B) композиция
C) ансамбль
D) комплекс

E) гарнитур

13. Как называется комплекс из предметов, не имеющих внешней пространственной связи, но объединенных общей художественной идеей?

A) морфологический комплекс
B) предметный комплекс
C) пространственный ансамбль
D) предметный ансамбль
E) знаковый ансамбль

14. Что является основой для формирования предметного ансамбля?

A) совокупность предметов
B) набор предметов одного функционального назначения
C) гарнитур предметов из однородного материала
D) комплекс предметов, объединенных общей художественной идеей
E) комплекс предметов, объединенных общим пространством

15. Что является необходимым условием для создания пространственного ансамбля?

A) комплекс предметов
B) комплекс предметов на одну тему
C) совокупность предметов в едином пространстве
D) совокупность предметов на единой территории
E) совокупность предметов из однородных материалов

16. Как называется комплекс предметов, выполняющих функции изображения этих предметов, из которых могут составляться композиционно целостные тексты?

A) графический ансамбль
B) изобразительный комплекс
C) знаковый ансамбль
D) визуальный ансамбль
E) фирменный ансамбль

17. Какому типу дизайн – проекта относится разработка фирменного стиля?

A) предметный ансамбль
B) пространственный ансамбль
C) знаковый ансамбль
D) предметная среда
E) пространственная среда

18. Что является одним из главных средств гармонизации формы в дизайне?

A) материал
B) внутренняя структура
C) фактура
D) композиция

C) внешний вид

19. Как называется объект, схожий по форме и функции проектируемому объекту в дизайне?

A) пресс-форма
B) муляж
C) аналог
D) прообраз
C) протоформа

20. Какой последовательностью характеризуются аспекты деятельности дизайнера?

A) конструкторский, творческий, технологический
B) художественный, технологический, конструкторский
C) аналитический, конструкторский, художественный
D) художественный, аналитический, конструкторский
E) конструкторский, аналитический, технологический

21. Какие дизайн – факторы влияют на создание функции?

A) эстетика, потребность, природа, материал
B) природа, материал, потребность, человек
C) культура, общество, потребность, человек
D) природа, общество, человек, культура
E) потребность, эстетика, культура, общество

22. Что такое “внутренняя форма” предмета в дизайне?

A) внутренняя сфера предмета
B) устройство предмета, его структура
C) материал предмета внутри
D) внутренняя оболочка предмета
E) внутреннее содержание предмета

23. Что обозначает понятие “внешняя форма” предмета в дизайне?

A) внешняя оболочка предмета, его облик
B) внешнее оформление предмета
C) образ предмета
D) материал предмета снаружи
E) структура предмета

24. Каким термином в дизайне называют художественно – осмысленное выражение степени напряженного состояния формы?

A) текстурой
B) фактурой
C) культурой

D) тектоникой
E) биотехникой

25. В какой последовательности исторически развивались основные типы культурных программ, управляющие жизнедеятельностью людей?
A) художественная, культурная, технологическая
B) художественная, канон – программа, дизайн — программа
C) дизайн – программа, художественная, эстетическая
D) канон – программа, художественная, дизайн-программа
E) эстетическая, художественная, дизайн-программа

26. Какой исторически первой была программа жизнедеятельности людей, ставшая прототипом современных дизайн – программ?
A) художественная программа
B) религиозная программа
C) канон - программа
D) эстетическая программа
E) культурная программа

27. В какой исторической программе жизнедеятельности в основу модели мира закладывались такие жанры как “утопия” или “аллегория”?
A) религиозная программа
B) художественная программа
C) культурная программа
D) канон - программа
E) дизайн-программа

28. Что является генетическим кодом дизайн – программы?
A) замысел
B) анализ
C) концепция
D) канон
E) синтез
29. Может ли совокупность различных предметов характеризоваться понятием “ансамбль”?
A) не может
B) может, если предметы одинаковые по материалу
C) может, если предметы включаются в художественную систему
D) может, если предметы находятся в морфологической взаимосвязи
E) может, если предметы выполнена в одинаковом качестве

30. Какие способы материализации соответствуют формам художественного системообразования “ансамбль”, “среда”, “стиль”?
A) предмет, пространство, образ

B) предмет, знак, образ
C) знак, образ, предмет
D) предмет, пространство, знак
E) образ, пространство, предмет

31. Как называется совокупность сооружений (или предметов), композиционно связанных в едином пространстве на основе общей художественной идеи?
A) стиль
B) композиция
C) ансамбль
D) комплекс
E) гарнитур

32. Что является необходимым условием для создания пространственного ансамбля?
A) комплекс предметов
B) комплекс предметов на одну тему
C) совокупность предметов в едином пространстве
D) совокупность предметов на единой территории
E) совокупность предметов из однородных материалов

33. Может ли являться комплекс из емкостей для ухода за автомобилем предметным ансамблем?
A) да, если они выполнены из одного материала
B) да, если они в фирменной упаковке
C) да, если они выполнены в стилевом единстве формы
D) да, если они имеют одинаковые наклейки
E) да, если они расставлены на основе художественной идеи

34. Можно ли считать комплекс детской площадки пространственным ансамблем?
A) нет, нельзя
B) да, если элементы выполнены в одном конструкторе
C) да, если элементы находятся в едином пространстве
D) да, если элементы выполнены на основе художественной идеи и объединены общим пространством
E) да, если элементы находятся в едином композиционном решении

35. Как называется комплекс предметов, выполняющих функции изображения этих предметов, из которых могут составляться композиционно целостные тексты?
A) графический ансамбль
B) изобразительный комплекс
C) знаковый ансамбль

D) визуальный ансамбль

36. На основе единства и системной целостности каких 3-х принципов базируются современные дизайн – программы?

A) комплексности, пространственности, стилизации
B) ансамблевости, средовой целостности, стилевого единства
C) образности, стилевого единства, информативности
D) стилевого единства, комплексности, художественности
E) оригинальности, ансамблевости, стилевого единства

37. Что является исходным моментом в разработке любой дизайн – программы?

A) постановка цели
B) постановка задачи
C) постановка проблемы
D) выявление условий
E) выявление аналогов

38. Какому типу дизайн – проекта относится разработка фирменного стиля?

A) предметный ансамбль
B) пространственный ансамбль
C) знаковый ансамбль
D) предметная среда
E) пространственная среда

39. Может ли роль товарного знака фирмы выполнять абстрактный символ?

A) не может
B) может, если соответствует профилю фирмы
C) может, если выполнен художественно
D) может любой
E) может, если утвержден руководством фирмы

40. Какое основное требование должно учитываться при проектировании рабочего места?

A) цветовой гамме
B) конструкции и фактуре материала
C) комфортности и оптимальности к условиям труда
D) создание имиджа для работника
E) надежности в эксплуатации

41. Как называется система знаков для ориентации людей в городской среде?

A) система дорожных знаков
B) система визуальной коммуникации
C) система рекламы
D) система дорожной разметки улиц

E) система вывесок

42. Как называется процесс в дизайне, когда форма теряет свои потребительские свойства?

A) старения
B) изнашивания
C) морального старения
D) выцветание материала
E) потеря престижности

43. Что такое понятие “стиль” в дизайне?

A) устойчивые формы в течение времени
B) современные формы
C) формы с высокими художественными свойствами
D) формы отражающие образы высокого искусства
E) формы имитирующие образцы прошлых эпох

44. Какое необходимое условие для того, чтобы форма стала носителем стиля?

A) высокое художественное качество
B) соответствие современной моде
C) соответствие современной технологии
D) устойчивость ко времени
E) устойчивость к трансформации

45. Как называется явление, связанное с чисто внешним и быстрым изменением форм в сфере дизайна?

A) модернизация
B) мода
C) реконструкция
D) стилизация
E) стиль

46. Как называется стилизация, основанная на эстетическом осмыслении функции предмета в дизайне (например: движение)?

A) конструктивная
B) рациональная
C) имитационная
D) эмоциональная
E) экспрессивная

47. Какой тип стилизации соответствует современному этапу развития дизайна?

A) имитационная
B) рациональная
C) эстетическая
D) декоративная
E) конструктивная

Примерные темы презентации 1:

1. Зарождение проектной культуры, Леонардо да Винчи, Микеланджело, просветители, утописты.
2. Эволюция воспроизводства предметной среды (от ремесленческого к массовому промышленному производству), переход к дизайн-проектированию.
3. Маркетинг как явление развитого общества потребления. Структура маркетинга и его идеология.
4. Производственные дизайн-технологии, технологии консьюмер-систем, технологии дизайн-экспертизы.
5. Американская модель дизайна
6. Методы типовой, групповой и рутинной подготовки дизайнеров в отечественных вузах
7. История создания Ульмской школы
8. Особенности развития отечественного дизайна в постсоветский период, становление и развитие региональных дизайнерских школ.

Примерные темы презентации 2:

1. Воображение как особая форма отражения особенностей мозговой деятельности. Функции воображения, его роль в ориентации субъекта в ситуациях дефицита информации.
2. Структурность объектов дизайна как необходимое условие их устойчивости.
3. Основные компоненты структуры формы в дизайне – объём и пространство.
4. Тектоническая правдивость и выразительность как отражение оппозиции художественной и технической формы.
5. Понятие технологии как отрасли научного знания и как производственного процесса.
6. Основы стилеобразования предметной среды в дизайне. История теории стиля как художественной категории.
7. Концептуальный и коммерческий дизайн, различие подходов, дифференциация профессиональных приёмов.

ПК-2 – Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Каково место дизайна в системе проектной деятельности?

2. Какова роль дизайна в формировании среды обитания и жизнедеятельности человека?

3. Опишите кратко эволюцию проектной культуры

4. Когда возник дизайн как специфический род проектной культуры?

5. Где и когда возникли первые школы дизайна?

6. Какую роль в становлении дизайна сыграл художественный и архитектурный авангард первой половины XX века?

7. Назовите особенности европейского подхода к дизайну

8. Назовите особенности американского подхода к дизайну.

9. Назовите особенности японского подхода к дизайну

10. Как развивался дизайн в СССР?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Дизайн – ряд пластических искусств, нацеленных на гармонизацию среды обитания и жизнедеятельности человека.
2. Дизайн архитектурный формирует пространственные характеристики среды; дизайн средовой, графический, мультимедийный формируют наполнение этих пространств.
3. Первые известные нам графические модели архитектурных объектов относятся к ранним человеческим цивилизациям. По мере совершенствования производственных технологий менялись и средства проектирования – от простых графических на примитивных носителях до цифровых.
4. Предметный дизайн возникает как следствие промышленной революции в середине XIX века.

5. Первые школы дизайна возникли в странах, экономика и социальный уклад которых были почти полностью уничтожены Первой Мировой войной, отличавшихся схожим революционными ситуациями – в Германии и Советской России.
6. Основы новой архитектуры и дизайна закладывались авангардными архитекторами первой половины XX века: Ле Корбюзье, А.Аалто, В.Гропиусом, тесно связанными с художественным авангардом этого времени – кубизмом, пуризмом, футуризмом.
7. Европейская школа дизайна помимо внимания к художественному качеству продукта отличалась стремлением к повышению потребительских свойств проектируемого изделия, рационализмом.
8. В отличие от европейского дизайна американский ставил во главу угла не столько повышение потребительских свойств продукта, сколько улучшение его продаваемости путем создания привлекательных визуальных характеристик.
9. Японская материальная культура в силу специфики географического положения Японии всегда отличалась минимализмом и рационализмом, позволявшими экономить ресурсы.
10. Реальное воплощение новых концепций связано с индустриализацией страны, а в середине 1940-х гг. возникают первые дизайнерские организации; в начале 1960-х гг. в стране создан первый научно-теоретический институт дизайна – ВНИИТЭ.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Зарождение дизайна как проектной дисциплины относится к

- XVI веку
- XIX веку
- XX веку

2. Значительный вклад в формирование современного дизайна внесли

- ВХУТЕМАС
- Парижская Академия изящных искусств
- Баухаус

3. Первой специализированной дизайнерской организацией в СССР стала
- Студия Азрикана
- ВНИИТЭ
- АХБ

4. Тезис «Красивое лучше продается» сформулирован
- Ле Корбюзье
- Раймондом Лоуи
- Юрием Долматовским

5. Стиль «Стримлайн» возник в межвоенный период в
- США
- Франции
- Германии

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-в); 2-а), с); 3-с); 4-в); 5-а)

ПК-3 – Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. С чем связано возникновение постмодернизма в архитектуре и дизайне?
2. Что такое хай-тек?
3. Что такое деконструктивизм?
4. Что такое кич в архитектуре и дизайне?
5. Что отличает дизайн в современной России?

6. Назовите социальные аспекты дизайна
7. Назовите экологические аспекты дизайна
8. Что такое арт-дизайн?
9. Что такое футуродизайн?
10. Что такое ретрофутуризм в искусстве и дизайне?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Кризис функционализма, отсутствие обратной связи с потребителем приводят в конце 1960-х гг. к появлению новых течений в архитектуре и дизайне, отказу от табу на заимствование стилистики исторического прошлого, поиску новых средств выразительности.
2. Хай-тек – это направление в архитектуре и дизайне, основанное на использовании выразительных средств инженерного, машинного дизайна.
3. Деконструктивизм – это стилевое направление, соединяющее формальные поиски авангарда 20-х годов XX века с отказом от традиционной тектоники и полной свободой формообразования, что стало возможным с появлением новых материалов и конструкций, а также цифровых методов инженерного расчета.
4. Кич – это стилевое направление, инитуитивно или осознанно использующее в формообразовании штампы традиционной или массовой культуры.
5. Современный российский дизайн отличается концептуальным характером, однако существуют и примеры удачной связи дизайнерских студий с производством
6. Современный дизайн отличает повышенное внимание к потребностям конкретных групп населения – например, к потребностям людей с ограниченной подвижностью, людей пожилого возраста и т.п.
7. Дизайн активно участвует в решении глобальных проблем, стоящих перед человечеством: требованиям энергосбережения, снижения выбросов CO2 и т.д.

8. Арт-дизайн – это разновидность предметного дизайна, нацеленная на создание изделий с повышенными эстетическими качествами, фактически, произведений искусства, сохраняющих при этом функциональность.
9. Футуродизайн – это направление дизайна, нацеленное на поиск новых потребительских свойств объектов, недоступных при современном развитии технологий.
10. Ретрофутуризм – это направления изобразительного искусства и дизайна, ностальгически обыгрывающие стилистику формообразования конца XIX или первой половины XX вв.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Первая кафедра средового дизайна в СССР основана в 1988 году в

a) - МГХПУ им. Строганова
b) - Свердловском архитектурном институте
c) - Московском архитектурном институте

2. Основателем группы «Мемфис» стал

a) - Джорджетто Джуджаро
b) - Томас Мальдонадо
c) - Этторе Соттсасс

3. Современный дизайн отличается особым вниманием к

a) - Проектированию изделий для особых социальных групп пользователей
b) - Проектированию товаров категории «люкс»
c) - Экодизайну

4. Основной задачей футуродизайна является:

a) - Подготовка сознания потребителей к появлению объектов с новыми функциями

b) - Проектирование объектов для пользования в ближайшем будущем

c) - Повышение потребительского спроса

5. Как называется явление, связанное с чисто внешним и быстрым изменением форм в сфере дизайна?
   a) модернизация
   b) мода
   c) реконструкция

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-с); 2-с); 3-а), с); 4-а); 5-в)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1. В.ДВ.06.02 «Основы исследования в дизайне»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание Компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна	Тема 1- Тема 10	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Выполнение заданий, тестирование, презентация
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств	Тема 1- Тема 10	Не предусмотрены	Не предусмотрены	Выполнение заданий, тестирование, презентация

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-2	Способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна	Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанные на исследованиях в дизайне, а также комплекс функциональных, композиционных решений.	Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанные на исследованиях в дизайне, а также комплексе функциональных, композиционных решений.	Все основные умения к разработке проектных идей, основанные на исследованиях в дизайне, возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем.
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств	Способность применять на практике основы исследования в дизайне на базовом уровне	Способность применять на практике основы исследования в дизайне для разработки объектов средней сложности	Способность применять на практике основы исследования в дизайне для разработки объектов высокой сложности

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК-2, ПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК-2, ПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2, ПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК-2, ПК-3

Контрольные вопросы и задания

Раздел 1. Мировоззренческий и культуротворческий потенциал дизайна.

1. Какова роль дизайна в проектировании социокультурного пространства?
2. В чем заключается значение дизайна как инструмента сохранения и развития культуры?
3. Какова роль дизайна в современном мировоззренческом, информационном и социокультурном развитии общества?
4. Каковы функции дизайна в социокультурном пространстве?
5. Какие социальные функции дизайна вы знаете, расскажите о них?
6. Расскажите о дизайне как о методе организации предметно-пространственной среды человека.
7. В чем заключается влияние дизайна на решение важных социальных проблем?
8. Расскажите о влиянии социокультурного контекста на дизайнерскую деятельность.
9. Как влияет дизайн на выработку новых потребностей?
10. Каково значение объектов арт-дизайна в формировании средового пространства?
11. Каково значение дизайна в обеспечении культурной преемственности предметно-пространственного окружения человека?
12. Расскажите об объектах дизайна как эстетических идеалах своего времени?
13. Расскажите о значении дизайна в ассимиляции технических новшеств в социокультурное пространство?
14. В чем заключается социальная ответственность дизайнеров?

Задание 1. Реферат на тему «Содержательное описание проектной идеи как средство решения социокультурных проблем».

Раздел 2. Основы методологии проектных исследований.

1. Расскажите о социальном аспекте проектных исследований.
2. Какие функции проектных исследований вы знаете?
3. В чем заключается специфика и факторы проектного исследования?
4. Расскажите о классификации методов научного познания?

5. Какие общенаучные методы вы знаете, расскажите о них?

6. Расскажите об историческом и логическом методах?

7. Какие методы эмпирического познания вы знаете?

8. Какие методы теоретического познания вы знаете?

9. Расскажите о методологии как учении о структуре и рациональной организации исследовательской, дизайнерской деятельности?

10. Расскажите о развитие методологии дизайна?

11. Какие общефилософские и общенаучные методы, принципы и подходы используются в дизайн-исследовании?

12. В чем заключается диалектический метод исследования?

13. Расскажите о понятии «объективность» в дизайн-исследованиях.

14. Расскажите о понятии «всесторонность» в дизайн-исследованиях.

15. Расскажите о понятии «историзм» в дизайн-исследованиях.

16. Расскажите о понятии «прогнозирование» в дизайн-исследованиях.

17. Расскажите о выявлении противоречий в дизайн-исследованиях.

18. Расскажите о постановке проблем и выдвижении гипотез в проектных исследованиях.

19. Расскажите об основных принципах системного подхода в дизайн-исследованиях.

Раздел 3. Системный подход в проектных исследованиях.

1. Какие существующие методологические теории проектных исследований вы знаете?

2. В чем заключается роль методов в проектных исследованиях?

3. Каковы особенности методики исследовательского дизайн-проектирования?

4. Расскажите о визуально-графических методах и особенностях их применения в дизайн-исследованиях.

5. Расскажите о вербальных методах и особенностях их применения в дизайн-исследованиях.

6. Расскажите о предметных методах и особенностях их применения в дизайн-исследованиях.

7. Расскажите о визуальных, приборных, эксплуатационных, комбинированных методах и особенности их применения в дизайн-исследованиях.

8. Расскажите о мысленном, полевом, лабораторном, производственном, методах и особенностях их применения в дизайн-исследованиях.

9. Расскажите о методике проектных исследований.

10. Расскажите об «описательной» методологии в проектных исследованиях.

11. Каковы основные компоненты описательного метода?

12. Расскажите о классификации и интерпретации материала в проектных исследованиях.

13. Расскажите о моделировании функционально-пространственной организации объекта как способа выявления противоречий и представления проектных предложений.

14. Расскажите об оптимизации функциональных и структурных предложений по проектированию объекта как основе проектных предложений.

15. Как влияют инженерно-изобретательский потенциал цивилизации, новизна технологий конструкций и материалов на проявление актуальности проектных предложений и обоснование образного строя объекта.

16. Расскажите о материализации и визуализации проектного замысла как о методе выбора правильного решения в проектных исследованиях.

17. В чем заключаются прикладные (частные) задачи, проектного исследования.

18. Расскажите о методах проектных исследований, основанные на базовых, для проектирования дисциплинах.

19. Расскажите о специфические профессиональных художественных средствах в проектных исследованиях.

20. Расскажите о литературном оформлении материалов исследования как уточнением логики, обоснований, обнаружением неясностей и т.д.

21. Каковы основные требования к содержанию материалов исследования?

22. Каковы основные методы написания текста исследования их характеристики?

23. Каковы структурные компоненты научно-исследовательской работы?

24. Расскажите о Единых стандартных требованиях к изложению материалов исследования.

25. Какие требования к оформлению цитат и ссылок?

26. Какие требования к оформлению таблиц и иллюстраций?

27. Какие требования к оформлению приложений и библиографического списка?

Задание 2. Реферат на тему «Содержательное описание проектных задач» с использованием словесно-логических методов (исторического, фиксационного, сравнительного, аналитического).

ПК-2 – способен к выбору проектно-методических подходов в решении профессиональных задач средового дизайна.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Расскажите о социальном аспекте проектных исследований.
2. Какие функции проектных исследований вы знаете?
3. В чем заключается специфика и факторы проектного исследования?
4. Расскажите о классификации методов научного познания?
5. Какие общенаучные методы вы знаете, расскажите о них?
6. Расскажите об историческом и логическом методах.
7. Какие методы эмпирического познания вы знаете?
8. Какие методы теоретического познания вы знаете?
9. Расскажите о методологии как учении о структуре и рациональной организации исследовательской, дизайнерской деятельности.
10. Расскажите о развитии методологии дизайна.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Социальный аспект проектных исследований включает рассмотрение того, как проектные решения и их реализация влияют на общество. Это может включать анализ того, как проект улучшает качество жизни людей, способствует социальному развитию, учитывает культурные особенности и обеспечивает социальную справедливость.
2. Функции проектных исследований включают аналитическую (исследование текущего состояния и прогнозирование изменений), прогностическую (предсказание результатов и последствий внедрения

проекта), управленческую (планирование и контроль выполнения проектов), и образовательную (повышение знаний и навыков участников проекта).

3. Специфика проектного исследования заключается в его целенаправленности, временных рамках, уникальности и ориентации на результат. Факторы включают потребности целевой аудитории, доступные ресурсы, внешние условия (экономические, политические, социальные), и технологические возможности.
4. Методы научного познания можно классифицировать на эмпирические (наблюдение, эксперимент, измерение) и теоретические (анализ, синтез, абстрагирование, моделирование). Также выделяются общенаучные методы (системный подход, метод аналогии) и специфические методы для различных наук.
5. Общенаучные методы включают анализ (разделение целого на части для изучения каждой из них), синтез (объединение частей в целое), индукцию (выведение общего правила из частных случаев), дедукцию (выведение частных случаев из общего правила), и системный подход (рассмотрение объекта как системы с множеством взаимосвязанных элементов).
6. Исторический метод предполагает изучение объектов в их развитии, изменении во времени, анализ исторических процессов и их влияния на современность. Логический метод, наоборот, сосредоточен на структурных связях и взаимоотношениях внутри системы, исследует логические зависимости и взаимосвязи без учета временных изменений.
7. Методы эмпирического познания включают наблюдение (пассивное восприятие объекта), эксперимент (активное вмешательство и изменение условий для изучения объекта), измерение (количественное определение свойств объекта), и описание (фиксация наблюдаемых фактов и явлений).
8. Методы теоретического познания включают анализ и синтез (рассмотрение частей и целого), абстрагирование (выделение существенных характеристик объекта), идеализация (создание идеализированных

моделей), индукция и дедукция (выведение общих правил и частных случаев), и моделирование (создание моделей для изучения объектов).

9. Методология – это учение о принципах, формах и методах научного познания и преобразования действительности. В исследовательской и дизайнерской деятельности методология помогает структурировать процесс работы, рационально организовать деятельность, выбрать подходящие методы и инструменты для достижения поставленных целей.
10. Развитие методологии дизайна включает историческую эволюцию подходов и методов, от ремесленных техник до современных цифровых технологий. Важно учитывать влияние культурных, социальных и технологических изменений на методы дизайна, а также интеграцию междисциплинарных подходов для решения сложных задач.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Социальный аспект проектных исследований:

a) Включает взаимодействие с сообществом для понимания социальных проблем.
b) Ориентирован на изучение финансовых аспектов проектов.
c) Фокусируется на технических аспектах проектирования.

2. Функции проектных исследований:

a) Описание, объяснение, прогнозирование.
b) Инвестиции, маркетинг, реклама.
c) Техническая реализация, тестирование, поддержка.

3. Специфика и факторы проектного исследования:

a) Определяются только экономическими условиями.
b) Включают уникальность задач и условий, вариативность методов и подходов.
c) Связаны исключительно с технологическими аспектами.

4. Классификация методов научного познания:

a) Экономические, социальные, политические.

b) Эмпирические, теоретические, логические.

c) Финансовые, технические, управленческие.

5. Общенаучные методы:

a) Анализ, синтез, индукция, дедукция, аналогия.

b) Маркетинговые исследования, фокус-группы.

c) Производственный контроль, техническое обслуживание.

6. Исторический и логический методы:

a) Описывают только события прошлого.

b) Анализируют развитие явлений во времени и структурируют знания логически.

c) Используются исключительно в технических исследованиях.

7. Методы эмпирического познания:

a) Наблюдение, эксперимент, измерение, описание.

b) Финансовое моделирование.

c) Маркетинговый анализ.

8. Методы теоретического познания:

a) Абстрагирование, идеализация, формализация, аксиоматический метод.

b) Производственный контроль, технические тесты.

c) Рекламные кампании.

9. Методология как учение:

a) Описывает только технические процессы.

b) Изучает структуру и организацию исследовательской и дизайнерской деятельности.

c) Ориентирована на финансовое планирование.

10. Развитие методологии дизайна:

a) Включает только исторические исследования.

b) Эволюция методов и подходов в дизайнерской практике.

c) Описывает исключительно финансовые аспекты.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1а), 2-а) 3- в) 4-в) 5-а) 6.-в) 7-а) 8-а) 9в) 10-в)

ПК-3 – способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие общефилософские и общенаучные методы, принципы и подходы используются в дизайн-исследовании.
2. В чем заключается диалектический метод исследования?
3. Расскажите о понятии «объективность» в дизайн-исследованиях.
4. Расскажите о понятии «всесторонность» в дизайн-исследованиях.
5. Расскажите о понятии «историзм» в дизайн-исследованиях.
6. Расскажите о понятии «прогнозирование» в дизайн-исследованиях.
7. Расскажите о выявлении противоречий в дизайн-исследованиях.
8. Расскажите о постановке проблем и выдвижении гипотез в проектных исследованиях.
9. Расскажите об основных принципах системного подхода в дизайн-исследованиях.
10. В чем заключается роль методов в проектных исследованиях?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. В дизайн-исследовании используются такие философские методы, как диалектика (учение о развитии через противоречия), герменевтика (искусство

интерпретации текстов и смыслов), феноменология (исследование явлений сознания). Общенаучные методы включают системный подход, моделирование, анализ и синтез, индукцию и дедукцию.

2. Диалектический метод исследования заключается в изучении объектов и явлений в их развитии и изменении, выявлении противоречий, которые движут процесс развития, и анализе взаимодействия противоположностей. Этот метод позволяет понять динамику и логику развития систем.
3. Объективность в дизайн-исследованиях предполагает независимость результатов исследования от субъективных мнений и предпочтений исследователя. Это достигается через использование проверяемых и воспроизводимых методов, объективных критериев оценки, и стремление к непредвзятому анализу данных.
4. Всесторонность в дизайн-исследованиях означает учет всех аспектов и факторов, влияющих на объект исследования. Это включает анализ технических, экономических, социальных, культурных и экологических аспектов, а также их взаимосвязей и взаимовлияния.
5. Историзм в дизайн-исследованиях означает рассмотрение объектов и явлений в их историческом развитии, анализ прошлого опыта и эволюции, понимание контекста и причинно-следственных связей, которые привели к современному состоянию объекта.
6. Прогнозирование в дизайн-исследованиях предполагает предсказание будущих изменений и тенденций на основе анализа текущих данных и исторического опыта. Это позволяет разрабатывать стратегические планы и принимать обоснованные решения для достижения долгосрочных целей.
7. Выявление противоречий в дизайн-исследованиях включает анализ конфликтующих факторов и интересов, которые могут возникнуть при реализации проекта. Это помогает определить критические точки и разработать стратегии для их разрешения, обеспечивая успешное достижение целей проекта.

8. Постановка проблем и выдвижение гипотез включают формулировку ключевых вопросов и предположений, которые требуют исследования. Это важный этап, так как позволяет четко определить направления работы и сконцентрировать усилия на наиболее значимых аспектах проекта.
9. Основные принципы системного подхода включают целостность (рассмотрение объекта как единой системы), структурность (анализ элементов и их взаимодействий), иерархичность (распределение элементов по уровням), и динамичность (учет изменений и развития системы).
10. Роль методов в проектных исследованиях заключается в обеспечении научной обоснованности и объективности результатов. Методы помогают структурировать исследовательский процесс, систематизировать данные, формулировать выводы и рекомендации, что способствует успешной реализации проекта.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Общефилософские и общенаучные методы в дизайн-исследовании:

a) Анализ, синтез, системный подход, диалектический метод.
b) Финансовые модели.
c) Производственные стандарты.

2. Диалектический метод исследования:

a) Описывает только экономические процессы.
b) Анализирует противоречия и их разрешение в процессе развития.
c) Используется исключительно для тестирования продуктов.

3. Объективность в дизайн-исследованиях:

a) Отражает субъективные мнения исследователей.
b) Требует беспристрастного подхода к анализу данных.
c) Связана исключительно с финансовыми оценками.

4. Всесторонность в дизайн-исследованиях:

a. Фокусируется на узких аспектах проблемы.

b. Включает учет всех аспектов и факторов, влияющих на объект исследования.

c. Ориентирована на производственные процессы.

5. Историзм в дизайн-исследованиях:

a) Изучает только текущие события.

b) Учитывает историческое развитие объектов и явлений.

c) Описывает только финансовые аспекты.

6. Прогнозирование в дизайн-исследованиях:

a) Основывается на прошлом опыте и текущих данных для предсказания будущего.

b) Ориентировано исключительно на маркетинговые прогнозы.

c) Используется только для технических тестов.

7. Выявление противоречий в дизайн-исследованиях:

a) Игнорирует внутренние конфликты и несоответствия.

b) Фокусируется на анализе и разрешении противоречий в процессе проектирования.

c) Связано только с финансовыми аспектами.

8. Постановка проблем и выдвижение гипотез в проектных исследованиях:

a) Включает только экономические вопросы.

b) Ориентирована на формулирование исследовательских вопросов и гипотез для их проверки.

c) Описывает только производственные задачи.

9. Принципы системного подхода в дизайн-исследованиях:

a. Игнорируют взаимодействие между элементами системы.

b. Включают учет всех элементов и их взаимосвязей для целостного анализа.

c. Фокусируются исключительно на технических аспектах.

10. Роль методов в проектных исследованиях:

a. Незначительна и второстепенна.

b. Ключевая для достижения целей исследования и получения достоверных результатов.

c. Связана только с финансовыми аспектами.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1- а), 2-в) 3-в) 4-в) 5в) 6-а) 7-в) 8-в) 9-в) 10-в)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования "Российский государственный художественно
промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1. В.ДВ.07.01 «Основы эксподизайна»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Ампилов В.И.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 6	Не предусмотрены	Контрольное задание Реферат

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	*Содержание компетенции*	*Уровни освоения компетенции*		
		Пороговый	*Продвинутый*	*Превосходный*
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств	Базовые умения и способности к разработке проектных идей по эксподизайну, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Основные умения и способности к разработке проектных идей по эксподизайну, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Все основные умения к разработке проектных идей по эксподизайну, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК- 3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК- 3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК- 3
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК- 3

1. Общие сведения по выполнению работы по дисциплине «Основы эксподизайна»

1.1. Цели выполнения работы:

В работе по дисциплине «Основы эксподизайна» отражается уровень подготовки студента в академии, качество его научно-теоретической и специальной подготовки. Работа позволяет выявить творческие возможности студента, способность к самостоятельному мышлению, определить возможные направления работы в специализированных предприятий по созданию выставочного оборудования, других профильных организациях.

Работа по дисциплине «Основы эксподизайна» включает в себя специальные разделы, связанные с будущей профессиональной деятельностью в сфере дизайна, анализ существующей ситуации, описание проектной работы, возможности работы с графическими техниками и специализированными компьютерными программами.

1.Основными целями работы являются.

- систематизация, закрепление и расширение теоретических и практических знаний по специальности «Основы эксподизайна», и применение этих знаний при решении конкретных научных, технических, экономических, производственных задач;
- развитие навыков ведения самостоятельной работы, овладение методикой исследования и экспериментирования при решении разрабатываемых вопросов, выполнение поставленных задач в определенные срок
- в сочетании с защитой проекта - выявление умения студентов лаконично и аргументировано излагать содержание проекта (работы), отстаивать принятые решения, делать правильные выводы;
- выявление степени подготовленности студентов к самостоятельной работе в условиях современного, постоянно развивающегося производства оборудования.

1.2. Условия и сроки выполнения работы

Условия и сроки выполнения выпускных квалификационных работ устанавливаются кафедрой «Средовой дизайн» учебного заведения на основе настоящего Положения, соответствующих государственных образовательных стандартов высшего профессионального образования в части, касающейся требований к работам студентов, и рекомендаций учебно-методических объединений высших учебных заведений.

1.3 Содержание и объем работы

Работа студента является текущей проектной работой, отражающей процесс теоретического и практического обучения студента и развивающей

его способность к самостоятельному исследованию по общетеоретическим проблемам по заданной тематике.

Работа студента по дисциплине «Основы эксподизайна» должна основываться на обобщении полученных в ходе обучения теоретических знаний, грамотном применении практических компетенций дизайн-проектирования, и является важной частью подготовки студента к защите в завершающий период обучения.

Работа студента по дисциплине «Основы эксподизайна» предоставляется в виде проектной разработки, предоставленной в виде графической подачи на «досках», макета, презентации в формате «power point», пояснительной записки подготовленного с помощью текстового редактора, напечатанного на одной стороне каждого листа бумаги формата А4. Объем пояснительной записки 20 -30 листов.

Работа включает в себя:

1) выбор объекта проектирования;
2) постановка проблематики, задач и целей проектной разработки;
3) сбор и анализ исходных данных;
4) концептуальное проектирование;
5) защита работы перед кафедральной комиссией.

1.4 Тематика работ.

Целесообразно, чтобы темы работ были связаны с общим направлением научно-исследовательской и практической работы кафедры или с исследовательскими интересами куратора курса. Однако это положение не исключает возможность для студента предложить собственную тему, если она актуальна и реально выполнима.

Тематика проектов должна учитывать реальные потребности производства, науки и техники, и перспективы их развития. С целью максимального приближения проекта по дисциплине «Основы эксподизайна» к потребностям производства.

2. Цели и задачи проектной разработки.

Цель проектной разработки.

Работа в первую очередь ставит целью приобретение студентом навыков предпроектных исследований, концептуального и художественного проектирования, а также умения представить и защитить проектную разработку.

Задачи проектной разработки.

- Базовой задачей проектной разработки является соответствие проектной разработки — совокупности социальных, функциональных, экономических, эргономических и эстетических норм, которые выявляются дизайнером в процессе проектного анализа.
- Соответствовать проектному заданию, выданному кафедрой.
- Соответствовать нормам и стандартам РФ.
- Соответствовать техническим и функциональным требованиям, определенным в задании.

- Разработка должна соответствовать, экономическим и (или) социальным нуждам обозначенных целевых групп (группы).
- Учесть возможность промышленного производства проектируемого объекта.
- Учесть экономические требования, предлагаемые в проекте.

Контроль за выполнение проектных работ.

Непосредственный контроль за выполнением работы ведет руководитель курса.

Оценка качества выполнения проектных работ происходит как в процессе консультаций с руководителем, так и на промежуточных аттестациях.

В установленные сроки студент отчитывается перед руководителем, которые фиксируют степень готовности работы.

Ответственность за руководство и организацию выполнения проекта несет непосредственно руководитель проекта.

За высокие профессиональные качества работы, за все собранные новые сведения, изложенные в проекте, принятые решения и за правильность всех данных ответственность несет непосредственно студент – автор проекта.

Критерии оценки результатов.

Критериями оценки результатов выполнения работы является:

- Соответствие выполненного объема работ;
- Соответствие техническим требованиям проекта;
- Соответствие функциональным требованиям проекта;
- Качество проектно-графического материала;
- Наличие и степень проработки макетов;
- Наличие и степень проработанности материала.

ПК-3- Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Где состоялась первая Всемирная промышленная выставка?
2. Как подразделяются выставки в зависимости от места проведения?
3. Как подразделяются выставки по срокам проведения?

4. Как называются выставки, включающие различные направления производственной и культурной деятельности?
5. Что такое выставочный стенд?
6. Какие существуют виды стендов, в зависимости от ориентации к посетителю?
7. Что такое экспозиционные материалы?
8. Что такое экспонат?
9. Что такое экспозиционные материалы?
10. Что такое экскурсия?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Первая Всемирная промышленная выставка прошла в Гайд-Парке в Лондоне с 1 мая по 15 октября 1851 года. Главным символом выставки стал Кристаллический дворец - огромное стеклянное сооружение, специально построенное для мероприятия.

2. Выставки могут быть разделены на внутренние и открытые, международные и национальные, региональные и тематические в зависимости от места их проведения.

3. Выставки могут быть подразделены по срокам проведения на постоянные, ежегодные, периодические и временные.

4. Такие выставки обычно называются межотраслевыми выставками или всеобъемлющими выставками. Эти выставки объединяют различные направления производственной, культурной, исследовательской и других видов деятельности в единое мероприятие, чтобы продемонстрировать разнообразие и инновации в различных областях.

5. Выставочный стенд - это специально оформленное пространство на выставке, предназначенное для демонстрации продукции, услуг, информации или иных материалов компании или организации. Выставочные стенды могут быть различных размеров и форм, а их дизайн и оформление зависят от целей участия в выставке и бюджета компании. Основная цель выставочного стенда - привлечение внимания посетителей, презентация продукции или услуг и установление контактов с потенциальными клиентами.

6. Выставочные стенды могут быть классифицированы по ориентации к посетителю на следующие виды:

1. Открытые стенды - имеют открытую структуру, которая обращена к проходящим мимо посетителям. Они приглашают посетителей подойти и ознакомиться с выставленной продукцией или информацией.
2. Закрытые стенды - имеют закрытую структуру, которая создает барьер между посетителями и выставленными объектами. Эти стенды могут использоваться для проведения закрытых презентаций или переговоров.
3. Смешанные стенды - сочетают в себе открытые и закрытые элементы, обеспечивая возможность как открытого привлечения посетителей, так и закрытого общения с ключевыми клиентами.

7. Экспозиционные материалы - это специально подготовленные материалы и элементы дизайна, которые используются для создания выставочного стенда или экспозиции на выставке. Эти материалы помогают привлечь внимание посетителей, представить продукцию или услуги компании, а также передать ключевые сообщения и информацию.

8. Экспонат - это предмет или объект, который выставляется на публичном показе, таком как музей, галерея, выставка или ярмарка. Экспонаты могут быть различными: историческими артефактами, произведениями искусства, научными образцами, техническими устройствами, коллекционными предметами и многими другими.
9. Экспозиционные материалы - это специально подготовленные элементы и материалы, которые используются для создания выставочного стенда или экспозиции на выставке, ярмарке, конференции или другом мероприятии. Эти материалы помогают привлечь внимание посетителей, представить продукцию или услуги компании, а также передать ключевые сообщения и информацию.
   Экспозиционные материалы могут включать в себя различные элементы:
   1. Баннеры и плакаты - для привлечения внимания и передачи основных сообщений.
   2. Дисплеи и стойки - для демонстрации продукции или информационных материалов.
   3. Брошюры и листовки - для распространения информации о продукции или услугах.
   4. Промо-материалы - такие как ручки, бейджи, флаеры и т.д., которые могут быть разданы посетителям.
   5. Интерактивные экраны и технологии - для создания взаимодействия с посетителями.

10. Экскурсия - это организованное путешествие или посещение места под руководством гида или экскурсовода с целью получения информации о месте, его истории, культуре, достопримечательностях и других интересных аспектах. Экскурсии могут проводиться как в рамках туристических программ, так и в образовательных целях, например, для школьников или студентов.

Экскурсии могут быть различными по формату и продолжительности: от пешеходных экскурсий по городу до автобусных туров по достопримечательностям, от экскурсий по музеям и галереям до пеших походов по природным маршрутам. Гид или экскурсовод, проводящий экскурсию, обычно предоставляет информацию, исторические факты, интересные анекдоты и ответы на вопросы участников.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Где состоялась первая Всемирная промышленная выставка?:

a) Во Франции
b) В Германии
c) В Англии

2. Как подразделяются выставки в зависимости от места проведения?:

a) Стационарные, передвижные, мобильные
b) Всемирные, региональные, местные
c) Промышленные, торговые, культурные

3. Как подразделяются выставки по срокам проведения?:

a) Зимние, весенние, летние, осенние
b) Постоянно действующие, среднесрочные, краткосрочные
c) Регулярные и периодические

4. Как называются выставки, включающие различные направления производственной и культурной деятельности?:

a) Междисциплинарные
b) Комплексные
c) Межотраслевые

5. Что такое экспозиционные материалы?:

a) Материалы, из которых изготовлен выставочный стенд
b) Совокупность экспонатов представленных на стенде

c) Материалы, из которых изготовлены экспонаты

6. Экскурсия, это:

a) Коллективный осмотр с познавательными, культурно-образовательными учебными целями

b) Коллективное посещение выставки

c) Массовое знакомство с экспозицией

7. Экспонат, это:

a) Демонстрируемый на выставке предмет

b) Работник на стенде

c) Оборудование стенда

8. Выставочный стенд, это:

a) Стойка для рекламных материалов

b) Витрина для экспонатов

c) Ограниченное пространство для демонстрации экспонатов, объединённых общим замыслом; часть общей экспозиции

9. Виды стендов, в зависимости от ориентации к посетителю:

a) Линейные, угловые, полуострова, острова, сквозные

b) Открытые и закрытые

c) Многоярусные и одноэтажные

10. Зонирование стендов:

a) Экспозиционная зона, служебная зона, переговорная зона

b) Информационная стойка, переговорная зона, экспозиционная зона

c) Информационная зона, презентационная зона, интерактивная зона, переговорная зона, служебная зона

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-c); 2-a); 3-b) 4-c); 5-b); 6-a); 7-a); 8-c); 9-a); 10-c)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1. В.ДВ.07.02 «Основы экодизайна»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Богатова Н.П.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 6	Не предусмотрены	Контрольное задание Реферат

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
ПК-3	Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств	Базовые умения и способности к разработке проектных идей по экодизайну, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Основные умения и способности к разработке проектных идей по экодизайну, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Все основные умения к разработке проектных идей по экодизайну, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ПК- 3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ПК- 3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК- 3
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ПК- 3

Контрольные вопросы и задания

Тема № 1. Введение в экологическое проектирование.

1. Проблема оценки экологической целесообразности продуктов промышленного дизайна;
2. Энергосберегающие технологии и сфера их применения в средовом дизайне.

Тема №2. Материал.

1. Объект разработанный с учетом использования материалов вторичного использования (анализ);
2. Возобновляемые материалы и новые технологии в дизайне;
3. использование комплектующих и деталей как стилеобразующий элемент.

Тема №3. Форма.

1. Объект, разработанный с учетом использования мономатериалов или принципов упрощенной утилизации;
2. Объект, разработанный с учетом использования возобновляемых материалов Экологические технологии и их влияние на образ промышленных объектов;
3. (анализ).

Тема №4. Функция.

1. Ресурсосбережение в производственном процессе.
2. Образ как экологическая функция.

Тема №5. Эколого-социальное моделирование.

1. Объект разработанный с учетом принципа «общего владения» (анализ);
2. Проблема моды в экологическом дизайне;
3. Социальный дизайн и его экологическая составляющая;
4. Принцип общего владения, европейский опыт, российская практика.

Тема №6. Моделирование пространственных систем.

1. Альтернативные виды передвижения, выбор средства передвижения;
2. Принцип использования бионических принципов в создании экологически целесообразных объектов.

Тема №7. Основы синтетического проектирования.

1. Промышленный дизайн и глобальные экологические стратегии;
2. Сокращение неоправданного потребления, как одна из базовых целей экологического дизайна.

Примерные темы рефератов 1:

1. Экологические технологии и их влияние на образ объектов и средовых систем;
2. Сокращение неоправданного потребления, как одна из базовых целей экологического дизайна.
3. Энергосберегающие технологии и сфера их применения в средовом дизайне;
4. Возобновляемые материалы и возможности их использования;
5. Конструирование социальных процессов и его экологическая составляющая;
6. Использование продуктов, подлежащих утилизации как стилеобразующий элемент;
7. Принцип общего владения, его влияние на средовые объекты.

Примерные темы рефератов 2:

1. Принцип использования бионических принципов в создании экологически целесообразных объектов;
2. Образ как экологическая функция;
3. Проблема оценки экологической целесообразности в средовых объектах;
4. Дизайн и глобальные экологические стратегии;
5. Организация среды с учетом использования альтернативных видов передвижения.

ПК-3- Способен разрабатывать на основе анализа современных тенденций дизайна и проектных исследований авторскую концепцию дизайн-проекта средовых пространств

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какова основная цель экологического дизайна?

2. Какие возможные экологические ущербы должен учитывать дизайнер при проектировании объектов средового дизайна?
3. Какие принципы экологического дизайна актуализируют проблемы экономии?
4. Какую составляющую экологического дизайна, кроме принципа разумного потребления необходимо учитывать при проектировании?
5. Какие исследования проводит дизайнер в пред проектном анализе?
6. В каких формах выполняются исследования?
7. Какие исследования содержит функциональный анализ локации?
8. Какие исследования предполагает конструктивный анализ?
9. Какие исследования рассматривает эстетический анализ?
10. При выборе формы, цвета, материалов объекта, какие составляющие влияют на достижение психологического комфорта?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Цель экологического дизайна – удовлетворение человеческих потребностей при защите и сохранение окружающей среды.
2. Дизайнер должен учитывать ущербы: в процессе изготовления, в процессе эксплуатации, в процессе утилизации.
3. Экономия природных ресурсов и материалов, использование восполняемых энергетических ресурсов, минимизация отходов производства, достижение долговечности изделия.
4. Помимо разумного потребления при проектировании необходимо учитывать эстетическую составляющую.
5. В пред проектном анализе дизайнер проводит функциональные, конструктивные, экономические, социальные, эстетические и др. исследования.
6. Исследования выполняются в форме текстов, рисунков, схем, приемами инфографики.
7. Функциональный анализ локации содержит исследования по функциональному зонированию.
8. Конструктивный анализ предполагает выявление особенностей конструкций и материалов объекта
9. Эстетический анализ рассматривает специфику композиционного построения, колористического решения, образно ассоциативную составляющую.

10. При выборе формы, цвета, материалов объекта на достижение психологического комфорта благотворно влияют взятые за основу природные модели и художественно-образные ассоциации.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТОРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какова основная цель экологического дизайна?

a) Цель экологического дизайна – удовлетворение человеческих потребностей при минимальном ущербе, нанесенном окружающей среде.
b) Цель экологического дизайна – удовлетворение человеческих потребностей при защите и сохранение окружающей среды.
c) Цель экологического дизайна – удовлетворение человеческих потребностей при использование в проектировании природных материалов.

2. Какие возможные экологические ущербы должен учитывать дизайнер при проектировании объектов средового дизайна?

a) Дизайнер должен учитывать ущербы: в процессе проектирования, в процессе эксплуатации, в процессе утилизации.
b) Дизайнер должен учитывать ущербы: в процессе проектирования, в процессе изготовления, в процессе эксплуатации.
c) Дизайнер должен учитывать ущербы: в процессе изготовления, в процессе эксплуатации, в процессе утилизации.

3. Какие принципы экологического дизайна актуализируют проблемы экономии?

a) Экономия в процессе производства, минимизация отходов производства, достижение долговечности изделия.
b) Экономия природных ресурсов и материалов, использование восполняемых энергетических ресурсов, минимизация отходов производства, достижение долговечности изделия.
c) Экономия природных ресурсов и материалов, экономия в процессе производства, достижение долговечности изделия.

4. Какую составляющую экологического дизайна, кроме принципа разумного потребления необходимо учитывать при проектировании?

a) Помимо разумного потребления при проектировании необходимо учитывать эстетическую составляющую.
b) Помимо разумного потребления при проектировании необходимо учитывать конструктивную составляющую.
c) Помимо разумного потребления при проектировании необходимо учитывать функциональную составляющую.

5. Какие исследования проводит дизайнер в предпроектном анализе?

a) В предпроектном анализе дизайнер проводит исследования прототипов и аналогов.
b) В предпроектном анализе дизайнер проводит функциональные, конструктивные, экономические, социальные, эстетические и др. исследования.
c) В предпроектном анализе дизайнер проводит исследования связанные с локацией объекта проектирования.

6. В каких формах выполняются исследования?

a. Исследования выполняются в различных формах графики.
b. В пред проектном анализе дизайнер проводит функциональные, конструктивные, экономические, социальные, эстетические и др. исследования в форме зарисовок.
c. Исследования выполняются в форме текстов, рисунков, схем, приемами инфо- графики.

7. Какие исследования содержит функциональный анализ локации?

a) Функциональный анализ локации содержит конструктивные исследования.
b) Функциональный анализ локации содержит экономические и социальные, исследования.
c) Функциональный анализ локации содержит исследования по функциональному зонированию.

8. Какие исследования предполагает конструктивный анализ?

a. Конструктивный анализ предполагает выявление особенностей конструкций и материалов объекта

b. Конструктивный анализ предполагает анализ локации и аналогов.
c. Конструктивный анализ предполагает выявление особенностей экономических и социальных исследований.

9. Какие исследования рассматривает эстетический анализ?

a. Эстетический анализ рассматривает конструктивную и образно ассоциативную составляющую.
b. Эстетический анализ рассматривает специфику композиционного построения, колористического решения, образно ассоциативную составляющую.
c. Эстетический анализ рассматривает исследования аналогов и образно ассоциативную составляющую.

10. При выборе формы, цвета, материалов объекта, какие составляющие влияют на достижение психологического комфорта?

a. При выборе формы, цвета, материалов объекта на достижение психологического комфорта благотворно влияют взятые за основу природные модели и художественно-образные ассоциации.
b. При выборе формы, цвета, материалов объекта на достижение психологического комфорта благотворно влияют взятые за основу прототипы и аналоги.
c. При выборе формы, цвета, материалов объекта на достижение психологического комфорта благотворно влияют взятые за основу природные материалы и их сочетания.

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-b); 2-c); 3-b) 4-a); 5-b); 6-c); 7-c); 8-a); 9-b); 10-a)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Дисциплина Б1.БО.13 «Цветоведение и колористика»
(код и наименование дисциплины (модуля))

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

К. п.н., Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Желондиевская Л.В.

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (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	Не предусмотрены	Тема 1-Тема 5	Не предусмотрены	Творческие работы, контрольные вопросы

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	*Содержание компетенции*	*Уровни освоения компетенции*		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
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.	Базовые умения и способности владением приемами работы с цветом и цветовыми композициями при проектировании промышленных образцов и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна.	Основные умения и способности владением приемами работы с цветом и цветовыми композициями при проектировании промышленных образцов и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна.	Владеть всеми основными умениями и способностями владения рисунком и приемами работы с цветом и цветовыми композициями при проектировании промышленных образцов и коллекции, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна.

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ОПК-4
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ОПК-4
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ОПК-4
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ОПК-4

Темы рефератов

1. Возможные проявления иллюзий в шрифтах.
2. Способы создания иллюзий в динамике.
3. Изменения при добавлении цвета в работу.
4. Иллюзии сопоставления.
5. Факторы, способные усиливать и ослаблять иллюзии.
5. Иллюзии, с которыми приходится бороться
6. Осуществление процесса визуального восприятия цвета: основные условия.
7. Теория контрастов Иоханнеса Иттена.
8. Цветовой круг. Общая характеристика.
9. Различные цветовые модели.
10. Принципы передачи цвета различными устройствами (принтер, монитор, проектор, цветные прожекторы, офсетная машина).
11. Понятие цветового диапазона.
12. Характеристики цвета.
13. Тональный контраст.
14. Монохроматическая гамма.
15. Композиционные свойства цвета.
16. Количественный контраст.
17. Краевой контраст.
18. Цветовой контраст.
19. Контраст по тепло-холодности.
20. Контраст по насыщенности.
21. Симультанный контраст.
22. Принцип оптического смешения.
23. Гармонизация ахроматического и хроматических цветов.
24. Контраст цветовых сопоставлений.
25. Влияние черного и белого на проявление цветового контраста.
26. Принципы гармонизации цветов.
27. Цветовые созвучия.
28. Различные принципы объединения цветов в гаммы.
29. Колорит: понятие и определение. Сходство и принципиальное отличие от гаммы.
30. Колористическое единство композиции.

Тестовые задания

1 Какие три цвета являются составными цветами первого порядка (по модели Гете)?
1) Оранжевый, зеленый, фиолетовый
2) Пурпурный, голубой, желто-зеленый
3) Коричневый, ультрамариновый, сине-зеленый
4) Оранжевый, синий, фиолетовый

2 Какие три цвета называются вторичными (по модели Гете):
1) Оранжевый, зеленый, фиолетовый
2) Коричневый, ультрамариновый, сине-зеленый
3) Оранжевый, синий, сиреневый
4) Пурпурный, голубой, желто-зеленый

3 Какие три цвета называются первичными (по модели Гете):
1) Красный, синий, желтый
2) Коричневый, ультрамариновый, сине-зеленый
3) Оранжевый, синий, сиреневый
4) Оранжевый, зеленый, фиолетовый

4 Какой цвет получается при почти полном поглощении световых лучей?
1) Черный
2) Светло-коричневый
3) Лазурный 4. Зеленый

5 Какие цвета красителей называют вторичными?
1) Фиолетовый, оранжевый, зеленый
2) Черный, серый, белый
3) Красный, синий, голубой
4) Красный, синий, желтый

6 Какие «неразложимые» цвета нельзя получить путем смешения пигментов?
1) Красный, синий, желтый
2) Желтый, оранжевый, зеленый
3) Серый, зеленый, оранжевый
4) Черный и фиолетовый

7. Триада основных цветов красителей:
1) Желтый, синий, красный
2) Голубой, оранжевый, зеленый
3) Розовый, синий, зеленый
4) Желтый, пурпурный, зеленый

8. Шеврёль Мишель Эжен, это французский ученый, который классифицировал цвета:

1) В системе из 72 цветных образцов
2) В круге из 4 цветов
3) В так называемом цветовом аккордеоне
4) В аналоговой гармонии холодных цветов

9. Замыкающаяся последовательность цветов представляет собой:
1) Цветовой круг
2) Цветовой конус
3) Цветовое тело Манселла
4) Цветовой треугольник
0 Раздел науки о цвете, изучающий теорию применения цвета на практике в различных областях человеческой деятельности – это…
1. Колористика
2. Колориметр
3. Калорифер
4. Какофония

11. Комплексная наука о цвете, включающая систематизированную совокупность данных физики, физиологии и психологии, изучающих природный феномен цвета, а также совокупность данных философии, эстетики, истории искусства, филологии, этнографии, литературы, изучающих цвет как явление культуры – это…
1) Цветоведение
2) Цветовосприятие
3) Цветозрение
4) Цветоделение

12. Латинское название для многоцветия – это…
1) Полихромия
2) Ахроматика
3) Хромотический
4) Монохромия

13. Латинское название для одноцветной композиции – это…
1) Монохромия
2) Ахроматика
3) Хроматический
4) Полихромия

14. Назовите три основных цвета в аддитивных, оптических системах (например, в RGB):
1) Синий, красный, зеленый
2) Зеленый, красный, желтый
3) Сиена, черный, красный
4) Голубой, маджента, синий

15. К какой категории цветов относят фиолетовый, синий, сине-зеленый, голубой?
1) Холодных
2) Ахроматических
3) Светлых
4) Локальных

16. Какой цвет содержится и в зеленом, и в оранжевом?
1) Желтый
2) Красный
3) Голубой
4) Фиолетовый

17. Какой цвет содержит в себе некоторые качества и синего и красного?
1) Фиолетовый
2) Лимонный
3) Охра
4) Желтый

18. Какой цвет содержится и в зеленом, и в фиолетовом?
1) Синий
2) Охра
3) Оранжевый
4) Горчичный

19. Какой цвет получается при смешении красного и зеленого красителей?
1) Коричневый
2) Зеленый
3) Золотистый
4) Бордовый

20. Как называется цветовая характеристика, определяющая относительную теплоту или холодность цветового тона?
1) Температура цвета
2) Яркость цвета
3) Цветовой ряд
4) Насыщенность цвета

21. К какой категории цветов относятся красный, оранжевый, желто-зеленый, желтый?
1) Теплых
2) К земляным краскам
3) Холодных
4) К оттенкам серого

22. Черный цвет получается при смешении большего количества цветов; отметьте тип смешения:
1) Механическое смешение цветов, красок
2) Оптическое смешение цветов, лучей
3) Смешение нейтральных цветов, глухих сочетаний
4) Составление цветовых гамм

23. Какие «цвета» не содержат хроматической составляющей:
1. Белый, черный, серый
2. Черный и красный
3. Красный, черный
4. Синий, голубой

24. Белый цвет получается при смешении большего количества цветов; отметьте тип смешения:
1) Оптическое смешение цветов, лучей
2) Смешение основных цветов
3) Смешение составных цветов
4) Сочетание родственных цветов

25. Отличие цвета от серого при определенной яркости освещения – это… 1. Насыщенность
2) Разбеленность
3) Монохромность
4) Оттенок

26. Какой цвет называется интенсивным, «чистым»?
1) Цвет, максимально отличающийся от ахроматики.
2) Цвет наиболее светлого предмета в группе других.
3) Цвет наиболее темного предмета в группе других.
4) Цвет, занимающий больше места в группе других.

27. В эксперименте Ньютона с призмой объединение цветов базируется на принципе…
1) Сложения
2) Пульсации
3) Замещения
4) Фокусировки

28. Когда дополнительные, комплиментарные краски смешиваются в определённой пропорции, то результатом будет…
1) Чёрный, «грязь» или коричневый
2) Ярко-голубой
3) Светло-розовый
4) Белый или голубой

29. Дополнительными, называются цвета, которые при смешивании дают:
1) Серый цвет, грязь или коричневый
2) Фиолетовый цвет
3) Зеленый цвет, нейтральный
4) Оранжевый цвет и его светотональные градации

30. Какой цвет является дополнительным для красного?
1) Зеленый
2) Красный
3) Оранжевый
4) Черный

31. Цветоведение – это…
1) наука о цвете
2) наука о производстве цветовых пигментов
3) раздел композиции и формообразования о средствах выразительности изображения и конструирования
4) раздел фитодизайна о составлении букетов цветов

32. Что изучает учебная дисциплина «Цветоведение»
1) систему компоновки цветов в букет; биохимические реакции цветов
2) виды цвета и их классификацию по различным признакам, цветовую гармонию
3) виды красок и их ассортимент в продаже
4) состав цветовых пигментов, способы наложения красочных составов на различные поверхности

33. Что **не определяет** цель учебной дисциплины «Цветоведение»
1) развитие чувства цветовой гармонии в практической работе
2) практическое использование знаний о закономерностях сочетаний цветов
3) знание принципов цветовой гармонии в профессиональной деятельности дизайнера
4) использование знаний физиологических реакции глаза человека на восприятие цвета и света в медицинской практике

34. Какая из перечисленных задач «Цветоведения» является ведущей в процессе обучения дизайнеров
1) изучение специальной литературы при знакомстве с основными понятиями и теоретическими положениями курса
2) профессиональное создание гармоничного цветового решения в процессе проектирования дизайн-объектов
3) эстетическая оценка цвета, важная для грамотного анализа цветового решения
4) приобретение систематических знаний для преподавания данной дисциплины в учебных заведениях

35. Какая из перечисленных тем курса цветоведения не является теоретической
1) анализ цветовой композиции
2) виды цвета и типы его классификации
3) цветовые системы и модели
4) цветовое зрение

36. Какой из вопросов входит в состав практикума цветоведения
1) выявление значения цвета как средства выразительности в объектах дизайна
2) поиск гармоничного цветового единства в композиционном решении объекта дизайна
3) знание исторических этапов развития цветоведения как науки
4) изучение вопросов цветовой индукции

37. Кто из исследователей цвета издал учебно-методическое пособие «Искусство цвета», рассмотрев теоретические вопросы цветоведения через область дизайна
1) Арнхейм Р.
2) Ивенс Р.
3) Иттен И.
4. Волков Н.

38. Какое издание содержит теорию цвета, рассматриваемую через анализ живописных образцов, а не через творческую деятельность художника и практическую работу в техниках живописи
1) Алексеев С.С. О колорите
2) Унковский А.А. Цвет в живописи
3) Волков Н.Н. Цвет в живописи
4) Рабкин Е.Б. Атлас цветов

39. Какой аспект позволяет рассмотреть цвет через его измерение в числовом эквиваленте?
1) физический
2) математический
3) химический
4) психологический

40. К какому аспекту рассмотрения цвета относится анализ различных реакций человека на цвет-раздражитель
1) художественно-изобразительному
2) физическому
3) психологическому (психо - физиологическому)
4) искусствоведческому

41. В какой стране «Цветовой код» (символика цвета) превратился в средство идеологического воздействия и распространения религиозных догматов

1) Греция
2) Египет
3) Рим
4) Россия

42. Где впервые определена природа цвета и выработано «учение о цвете», в котором были описаны различные способы построения цветовых гармонических рядов
1) Греция
2) Китай
3) Италия
4) Англия

43. В каком учебном заведении был апробирован новый теоретико-практический учебный курс по цвету Иоханнеса Иттена и его методика цветового конструирования
1) в Академии Художеств
2) в Баухаузе
3) во ВХУТЕМАСе
4) в Московском институте технологии и полиграфии

44. На уроках живописи во ВХУТЕМАСе при работе с натуры перед студентами ставилась основная задача
1) выявить с помощью цвета форму и конструкцию
2) освоить выразительные возможности различных цветных материалов и живописных техник в экспериментальной работе
3) передача образа натуры посредству создания стилизации в цветовом решении
4) найти технические эффекты при создании образа посредству использования живописных материалов

45. Видимый глазом человека цветовой спектр находится в следующих пределах длины световой волны
1) от 100 до 390 нанометров
2) от 390 до 800 нанометров
3) от 800 до 1120 нанометров
4) от 210 до 490 нанометров

46. Какое излучение находится в поле нашего зрения и поэтому воспринимается глазом человека
1) ультрафиолетовое излучение
2) спектральное излучение
3) инфракрасное излучение
гамма излучение

47. В какое время суток заметно усиление холодных оттенков и нейтрализация

теплых
1) вечером
2) днем
3) утром
4) ночью

48. Какого цвета солнечное освещение
1) белого
2) оранжевого
3) голубого
4) желтого

49. Какой цвет называют «Обусловленным цветом»
1) измененный цвет предмета под воздействием освещения, окружения и др.
2) цвет, который определен изначально природой предмета
3) устойчивым цветом светового потока
4) заданный цвет по желанию художника-дизайнера

50. Как иначе называют «Локальный цвет»
1) обусловленный цвет
2) предметный цвет
3) устойчивый цвет светового потока
4) измененный цвет под фильтровым освещением

51. Какой цветовой оттенок имеет тень от предмета при электрическом освещении
1) фиолетового
2) серого
3) синего
4) желтого

52. Какое изменение произойдет с красным цветом в сумерках
1) потемнеет и цветовой тон исчезнет
2) станет ярким
3) приобретет пурпурный оттенок
4) высветлится

53. Какой цвет имеет лунное освещение
1) холодный желтый
2) желто-оранжевый
3) голубой
4) фиолетово-серый

54. Какой оттенок характерен для дневного рассеянного освещения
1) голубого
2) серого

3) желтого
4) оранжевого

55. Какой оттенок приобретет белый предмет, удаляющийся в глубину пространства
1) серовато-голубой
2) красновато-оранжевый
3) зеленовато-синий
4) желтовато-зеленый

56. Что произойдет с зеленым предметом при красном освещении
1) нейтрализуется
2) станет ярким
3) приобретет красный оттенок
4) высветлится
57. Какой характерный признак цвета у источников света
1) устойчивость
2) изменчивость
3) сложность
4) плотность

58. Какие цвета предметов нейтрализуются и ухолодняются, удаляясь в глубину пространства
1) все
2) теплые
3) холодные
4) никакие

59. Какая часть глаза выполняет функцию фотопленки, являясь светочувствительной его оболочкой
1) сетчатка
2) хрусталик
3) склера
4) роговица

60. Фоторецепторы глаза - колбочки позволяют распознать
1) очертания формы
2) тоновые градации
3) цветовые оттенки
4) мелкие детали воспринимаемого объекта

61. Где рождается ощущение цвета
1) на роговице глаза
2) в коре головного мозга
3) на окончаниях зрительных нервов
4) на сетчатке глаза

62. Назовите цепочку основных этапов механизма цветоощущения
1) хрусталик - сетчатка - нервные окончания - зрительные нервы - зрительные тракты - затылочные доли мозга
2) сетчатка - хрусталик - зрительные нервы - нервные окончания - зрительные тракты - затылочные доли мозга
3) хрусталик – сетчатка - зрительные нервы - зрительные тракты - затылочные доли мозга - нервные окончания
4) нервные окончания – хрусталик - зрительные нервы - затылочные доли мозга - сетчатка - зрительные тракты

63. «Теория о трехкомпонентности цветового зрения» заключается в работе трёх цветоощущающих приемника в зрительном анализаторе человека, соответствующих трем видам возбуждения на следующие цвета
1) красный, фиолетовый, желтый
2) красный, синий, фиолетовый
3) красный, зеленый, синий
4) синий, красный, оранжевый

64. Согласно «Теория о трехкомпонентности цветового зрения» у какого цветоощущающего «приемника» в зрительном анализаторе человека снижается чувствительность при зеленом свете
1) у зеленого
2) у синего
3) у красного
4) у фиолетового

65. Какие виды восприятия цвета выделяются в психологии творчества
1. конвергентное и дивергентно
2. константное и аконстантное
3. логическое и ассоциативное
4. обычное и креативное

66. Какой вид восприятия характеризует художника-дизайнера
1) аконстантное
2) константное
3) любой из видов восприятия
4) ни один из них

67. Какое качество характеризует аконстантное восприятие
1) привычка видеть и воспринимать цвет всегда неизменным и постоянным
2) способность рассматривать цвета вне зависимости от условий окружающей среды и без воздействия на них «случайных факторов»
3) независимость от цветовых шаблонов, видение постоянно изменяющегося цвета во всем его многообразии
4) не видение цветов

68. Какая форма совершенствования восприятия художника-дизайнера существует
1) глубокий и всесторонний анализ цветовых качеств натуры при цветовосприятии и целенаправленном расширении авторской цветовой палитры
2) лечение глаз или медицинское (хирургическое) вмешательство
3) приобретение разнообразных цветов краски с целью разнообразия цветовых сочетаний в творческой деятельности
4) разнообразное использование красок в художественно-творческой деятельности

69. Что понимают под приспособлением глаза к различным уровням яркости
1) ассоциацию
2) адаптацию
3) агглютинацию
4) аналогию

70. При цветовой адаптации с достаточной чувствительностью глаза к слабому свету
1) видимый спектр расширяется; теплые цвета холоднеют
2) видимый спектр расширяется, теплые цвета становятся звонкими
3) видимый спектр сужается, теплые цвета нейтрализуются
4) видимый спектр сужается, теплые цвета теплеют

71. Как по системе Р.М.Ивенса называется вид адаптации, при котором чувствительность глаза снижена до предела
1) общая
2) местная
3) побочная
4) смешанного типа
72. Какое ощущение **не соответствует** «Общей адаптации» зрения при его переводе из освещенного помещения в темное и наоборот
1) ощущение временной слепоты
2) медленное привыкание к условиям измененного освещения
3) быстрое распознание воспринимаемых цветовых объектов
4) утомление глаза с искажением цвета

74. В результате «Побочной адаптации» (в процессе сравнительного анализа цветов) зеленый цвет рядом с сине-зеленым кажется
1. насыщенным зеленым
2. насыщенным синим
3. бледным зеленым
4. нейтральным (серым)

75. «Местная адаптация» после длительного наблюдения за красным

источником света вызывает ощущение
1) красного цвета
2) зеленого цвета
3) желтого цвета
4) синего цвета

76. Противопоставление свойств рядом расположенных цветов называют
1) последовательным контрастом
2) одновременным контрастом
3) образным контрастом
4) светлотным контрастом

77. При одновременном контрасте светло-желтый цвет рядом с ярко-красным приобретает
1. зеленоватый оттенок
2. оранжеватый оттенок
3. красноватый оттенок
4. бежеватый оттенок

78. Какие сочетания **в меньшей** степени вызывают хроматический контраст
1) фиолетовый и желтый
2) светло-фиолетовый и желтый
3) темно-фиолетовый и светло-желтый
4) фиолетовый и темно-желтый

79. При светлотном контрасте хроматический контраст
1) усиливается
2) слабеет
3) не меняет своего действия
4) отсутствует

80. Как называют качество взаимовлияния цветов при иллюзорном изменении характеристик цвета в процессе их восприятия
1) цветовой индукцией
2) цветовой ассоциацией
3) цветовой стилизацией
4) цветовой диссоциацией

81. Какие способы усиливают индукцию между цветовыми пятнами
1) обведение пятна четким темным контуром или усложнение контура пятен
2) пространственное удаление пятен друг от друга
3) подмешивание ближайших цветов или установление цветового обмена
4) установление светлотного контраста между цветовыми пятнами

82. «Отрицательная индукция» в отличие от «положительной индукции»
1) ослабляет контрастное взаимодействие между цветовыми оттенками

2) усиливает противоположные качества цвета
3) сближает цветовые характеристики пятен
4) способствует нюансированию цветовых оттенков

83. Какая закономерность характеризует «положительную индукцию»
1) наложение на цвет других цветовых пятен
2) сближение цветов по тону и оттенку
3) установление четких границ между пятнами
4) вычитание из цвета пятна цвета фона

84. Названия цветов в виде специфических названий: «сиреневый», «малиновый», «оливковый», «мокрый асфальт», «хаки» и др. существуют в результате
1) научного обоснования в ходе экспериментального исследования
2) ассоциативности восприятия человека
3) действия социокультурных явлений в обществе
4) исторически складывающихся закономерностей

85. Специфические качества цвета наиболее эффективно выявляются путем
1) сравнительного анализа одного цвета с множеством цветов
2) визуальной оценки одного цвета
3) поиска параметров цвета по цветовым атласам, таблицам и гарнитурам цветов
4) логической характеристики одного цвета

86. Цвета, не содержащие примесей и имеющие первостепенное значение в спектре, называются
1) производными
2) основными
3) ахроматическими
4) дополнительными

87. Какие группы цветов спектра относят к производным второго порядка (к вторичным цветам)
1) желтый, синий, красный
2) зеленый, фиолетовый, синий
3) оранжевый, зеленый, фиолетовый
4) красно-оранжевый, оранжево-желтый, желто-зеленый

88. Какая классификация цветов характеризует наличие цветового оттенка или полное его отсутствие
1) хроматические и ахроматические цвета
2) основные и производные цвета
3) холодные и теплые цвета
4) родственные и контрастные цвета

89. Какая типология цветов определяет их объемно-пространственные качества
1) родственные, взаимно-дополнительные, контрастные цвета
2) выступающие и отступающие цвета
3) фактурные (поверхностные) и безфактурные цвета
4) хроматические и ахроматические

89. Как называется семейство цветов по преобладанию в них одного цветового оттенка
1) сближенные (родственные) цвета
2) родственно-контрастные цвета
3) контрастные цвета
4) основные цвета

90. Контрастные цвета
1) высветляют друг друга
2) затемняют друг друга
3) усиливают друг друга
4) сливаются друг с другом

91. Назовите пару цветов, относящихся к взаимнодополнительным цветам
1) оранжевый и фиолетовый
2) красный и зеленый
3) желтый и синий
4) фиолетовый и красный

92. Опыт И.Иттена показал, что на темном фоне из цветов спектра наиболее выступающим цветом является
1) фиолетовый
2) желтый
3) зеленый
4) синий

93. Основные свойства цвета (по Г.Л.Гельмгольцу)
1) яркость, контрастность, насыщенность
2) цветовой тон (цветовой оттенок); светлота; насыщенность
3) светлота, яркость, цветовой нюанс
4) светлота; цветовой тон (цветовой оттенок); контрастность

94. Как основные свойства цвета условно называют в цветоведении
1) «собственными» характеристиками цвета
2) «дополнительными» качествами цвета
3) «несобственными» характеристиками цвета
4) «заимствованные» качества цвета

95. Какое свойство цвета характеризует интенсивность и степень чистоты

цветового тона
1) насыщенность
2) светлота
3) цветовой оттенок
4) контрастность

96. Светлота – это
1) хроматическая характеристика цвета
2) свойство цвета, определяющая интенсивность цвета
3) качество цвета, определяющее степень приближения цвета к белому или черному
4) степень чистоты цветового оттенка

97. Какая плоская цветовая система была зафиксирована первой в истории цветоведения
1) хроматический круг Кастеля
2) цветовой треугольник И.Н.Стора
3) «цветовая линейка» – цветовая полоса И.Ньютона
4) цветовой круг И.Иттена

98. Кто из ученых разработал шестицветную «метафизическую систему цветов» в круге, в которой четко определились пары взаимно-дополнительных цветов
1) Шугаев В.М.
2) Гёте И.В.
3) Ковалев Ф.В.
4) Оствальд В.

99. Объемные цветовые модели позволяют зафиксировать
1) два свойства цвета
2) одно свойство цвета
3) три свойства цвета
4) не содержат цветовые характеристики

100. Равноступенчатый математизированный цветовой круг из 16 цветов В. М. Шугаева помогает решать цветовые задачи в творческом процессе (например, при проектировании орнаментальных композиций для текстиля) путем
1) поиска пропорциональных отношений в цветовых долях
2) гармонического подбора цветов на глаз
3) интуитивного сочетания оттенков в цветовые аккорды
4) логическое чередование трех основных качеств цвета

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

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое синестезия?
2. Перечислите основные характеристики хроматического цвета
3. Аддитивное смешение цветов – это…
4. Субтрактивное смешение цветов – это…
5. Перечислите цвета первого порядка по цветовому кругу Гете?
6. Явление цветового контраста заключается в том, что любой цвет на фоне более светлых цветов?
7. Чем обусловлены символические характеристики цвета?
8. Симультанный контраст цветов иначе называется:
9. В каких системах цветовых гармонизаций присутствуют дополнительные цвета?
10. Какие из контрастов возможны для гармонизации ахроматических цветов?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Синестезией называют переход одного вида ощущений в другой и получение на основе такого слияния ощущений единого оригинального ощущения.
2. Цветовой тон – качество цвета, в отношении которого этот цвет можно приравнять к одному из спектральных цветов. Светлота – степень отличия данного цвета от черного, измеряется числом порогов. Насыщенность – степень отличия хроматического цвета от равного по светлоте ахроматического, измеряется числом порогов. Чистота цвета – доля чистого, спектрального в общей яркости данного цвета.
3. Аддитивное смешение цветов является результатом воздействия на зрительную систему световых лучей с разной длинной волны. (Оптическое смешение лучей света, пуантелизм, крутящиеся диски). Смешение взаимодополнительных цветов дает белый цвет. Для

получения полной гаммы цветов достаточно 3-х основных: красного, синего, зеленого.

4. Субтрактивное смешение цветов или вычитательное. Сущность его заключается в вычитании из цветового потока какой-либо его части путем поглощения. Всякое материальное хроматическое тело отражает лучи своего собственного цвета и поглощает цвет дополнительный к собственному. Для получения всех цветов, путем субтрактивного смешения достаточно 3-х красок: красной, желтой, синей.
5. Красный, желтый, синий.
6. Явление цветового контраста заключается в том, что любой цвет (как хроматический, так и ахроматический) на фоне более темных – светлеет, на фоне более светлых – темнеет.
7. Символикой цвета в тех или иных регионах и социальных условиях.
8. Одновременный.
9. Гармонизации родственно-контрастных цветов; симультанном контрасте; гармонизациях контрастных цветов.
10. Контраст светлого и темного; контраст по площади цветовых пятен.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1 Какие цвета являются цветами первого порядка (по модели Гете)?

a) Красный, синий, желтый
b) Пурпурный, голубой, желто-зеленый
c) Коричневый, ультрамариновый, сине-зеленый
d) Оранжевый, синий, фиолетовый

2 Какие цвета являются цветами второго порядка (по модели Гете):

a) Коричневый, ультрамариновый, сине-зеленый
b) Оранжевый, синий, сиреневый
c) Пурпурный, голубой, желто-зеленый
d) Оранжевый, зеленый, фиолетовый

3.Качество цвета, в отношении которого, этот цвет можно приравнять к одному из спектральных цветов, называется:

a) светлота;
b) 2) насыщенность;
c) 3) цветовой тон;
d) относительная яркость;

4. Латинское название для многоцветия

a. Полихромия
b. Ахроматика
c. Хромотический
d. Монохромия

5. Латинское название для гармонизации, основанной на 1 хроматическом цвете

a) Монохромия
b) Ахроматика
c) Хроматика
d) Полихромия

6. Назовите три основных цвета в аддитивных, оптических системах (например, в RGB):

a) Синий, красный, зеленый
b) Зеленый, красный, желтый
c) Сиена, черный, красный
d) Голубой, маджента, синий

7. К какой группе цветов относят фиолетовый, синий, сине-зеленый, голубой цвета?

a) Светлые цвета
b) Ахроматических
c) Холодные цвета
d) Локальных

8. Какой цвет содержит в себе некоторые качества и синего и красного цветов?

a) Желтый
b) Лимонный
c) Охра
d) Фиолетовый

9. Как называется цветовая характеристика, определяющая относительную теплоту или холодность цветового тона?

a) Температура цвета
b) Яркость цвета
c) Цветовой ряд
d) Насыщенность цвета

10. К какой категории цветов относятся красный, оранжевый, желто-зеленый, желтый?

a) Теплых
b) К земляным краскам
c) Холодных
d) К оттенкам серого

11. Какие «цвета» не содержат хроматической составляющей:

a) Синий, голубой
b) Черный и красный
c) Красный, черный
d) **Белый, черный, серый**

12. Дополнительными, называются цвета, которые при смешивании дают:

a. Серо-синий цвет
b. Ахроматический цвет
c. Зеленый цвет, нейтральный
d. Оранжевый цвет и его светотональные градации

13. Какой цвет является дополнительным для красного?

a. Оранжевый
b. Зеленый
c. Оранжевый
d. Черный

14. Какой аспект позволяет рассмотреть цвет через его измерение в числовом эквиваленте?

a. физический
b. математический
c. химический
d. психологический

15. В какое время суток заметно усиление холодных оттенков и нейтрализация теплых

a. вечером
b. днем
c. утром
d. ночью

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a) 2-d) 3-c) 4-a) 5-a) 6-a) 7-c) 8-d) 9-a) 10-a) 11-d) 12-b) 13-b) 14-a) 15-a)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования "Российский государственный художественно
промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

Б1.О.19 «Информационные технологии в дизайне»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст. преп. кафедры «Средовой дизайн»
Иванова Е.В.

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции*** *(указать все темы из РПД)*			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические Занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Не предусмотрены	Тема 1-Тема 26	Не предусмотрены	Творческие работы, контрольные вопросы
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Не предусмотрены	Тема 1-Тема 26	Не предусмотрены	Творческие работы, контрольные вопросы

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Базовые умения и способности поиска, сбора и обработки информации; методы системного анализа.	Основные умения и способности поиска, сбора и обработки информации; проводить системный анализ.	Владеть всеми основными умениями и способностями поиска, сбора и обработки информации; проводить системный анализ.
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Базовые умения и способности изучать прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли.	Основные умения и способности применять прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли.	Владеть всеми основными умениями и способностями применять прикладное современное программное обеспечение, применяемое в отрасли при решении профессиональных задач.

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций УК-1, ОПК-6
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций УК-1, ОПК-6
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-1, ОПК-6
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-1, ОПК-6

Контрольные вопросы

1. Направления развития информационных систем в сфере обеспечения сохранности накопленной информации.
2. Технологические приемы поиска нормативно-правовой, статистической информации в сети Интернет.
3. Как использовать в практической деятельности новейшие достижения компьютерной техники:
- мультимедиа технологии;
- особенности проектирования с использованием компьютерной техники;
- вопросы индивидуальной настройки пользовательского интерфейса программного обеспечения.
4. Применение информационных технологий для сбора и структурирования различных данных при проведении научно-исследовательской работы.
5. Использование информационных технологий в профессиональной деятельности.
6. Выбор наиболее подходящих информационных технологий.
7. Применение современных информационных технологий в информационно-коммуникативной деятельности.
8. Компьютерные сети:
- особенности развития информационных систем в сфере антивирусной безопасности;
- технологии проведения видеоконференций;
- методы и средства обеспечения безопасности информации.
9. Приемы демонстрации, полученной из различных источников визуальной информации.
10. Принципы моделирования объектов, используя современные проектные технологии для решения профессиональных задач.
11. Понятия информационных технологий и их свойства:
- технические средства информационных технологий;
- этапы развития информационных систем;
- критерии выбора платформы;
- возможности использования информационных технологий, применяемых в современной дизайнерской практике.
12. Специфика поиска информации в сети Интернет:
- инструментальные средства графических компьютерных программ и возможности их применения;
- приемы создания и последующего вывода на бумажном или ином носителе различных изображений;
- приемы использования различных источников необходимой для обеспечения процесса дизайн-проектирования информации;
- функциональное назначение и принципы использования программного обеспечения.
13. Технологические процессы обработки информации:

- приемы использования прикладного программного обеспечения;
- локальные и глобальные компьютерные сети;
- приемы работы автоматизированного рабочего места.

14. Хранение и обмен полученной из различных источников информации;
- обработка текстовой и иллюстративной информации;
- создание графических изображений, видео и анимационных материалов.

Практические задания

1. Разработать различные варианты проектируемого объекта.
2. Выполнять художественно-техническое редактирование изображений с использованием наиболее подходящего прикладного программного обеспечения для сбора, обработки и хранения необходимой иллюстративной информации.
3. В процессе работы над дизайн-проектом применить информационные технологии для поиска ресурсов, содержащих информацию об инновационных инженерных разработках.
4. Провести поиск нормативно-правовой информации (ГОСТ, СНИП) в сети Интернет и других источниках:
5. На основе графических данных, разработать с помощью информационных технологий таблицы и схемы.
6. Создать графические эскизы концептуальных изображений, чертежей, демонстрационной графики, цветовой и тоновой моделировкой при создании изображений различных объектов.

Типовые контрольные задания, необходимые для оценки знаний, умений, навыков, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы

№ п/п	Контрольные задания
1	Практическая работа Тема: Тест-задание. (свободная тема) Цель задания: Выявление уровня знакомства с компьютерным оборудованием и степенью владения инструментарием прикладных программ, что в дальнейшем поможет подходить по возможности индивидуально (в рамках данной учебной программы) к студентам, обладающим разным уровнем знаний графических программ.
2	Тема: Поиск информации по конкретной заданной преподавателем теме (тематика может совпадать с темой дизайн проекта магистров). Цель задания:

	Приобретение профессиональных навыков поиска необходимых исходных данных.
3.	Практическая работа Тема: Получение информации из различных источников Цель задания: Знакомство со спецификой получение информации из различных источников, работы и поиска информации в сети Internet. Поисковые системы Yandex и т.д.
4.	Практическая работа Тема: Рисование различных объектов в CorelDRAW и Photoshop. Цель задания: Это задание поможет приобрести и закрепить полученные ранее навыки работы с программами, а также проявить творческий подход при создании графических изображений.
5.	Практическая работа Тема: Создание различных фактур (стекло, металл, дерево и т. д.). Создание и редактирование собственного двуцветного узора, загрузка полноцветного узора, загрузка растрового узора. Эксперимент по наложению одной текстуры на другую. Цель задания: Использование на практике текстурных заливок, применяя их в текущей работе по проектированию.
6.	Практическая работа Тема: светотеневое моделирование объема Цель задания: Выполняя это задание, магистранты приобретают навыки тонового моделирования объема средствами программы CorelDRAW, углубленно изучают приемы создания собственных и падающих теней в 2D программах.
7.	Практическая работа Тема: изображение различных объектов: инженерно-техническая (машины-механизмы); бионическая тема, (например, обитатели морского дна); и т.д. Цель задания: Освоение графической техники изображения различных объектов применяя весь накопленный потенциал знаний
8.	Практическая работа Тема: Создание псевдообъемных изображений Цель задания: Научиться средствами прогамм 2D создавать фрагменты объемных изображений, компонуя из них сложные объекты, которые возможно

	использовать в студенческих проектах, в процессе эскизирования и в демонстрационных рисунках будущих изделий.
9.	Практическая работа Тема: Создание аналитической таблицы Цель задания: Выполняя это задание магистр учится систематизации и структурированию накопленного материала, изучает графические приемы наглядной демонстрации визуальной информации.
10.	Практическая работа Тема: Работа с группой инструмента «Заливка». Цель задания: Создание псевдореалистических изображений в CorelDRAW близких к фотографическому качеству.
11.	Практическая работа Тема: Работа с цветом в векторных и растровых программах. Цель задания: Освоение работы с цветом в 2D программах.Изучение специфических приемов работы с цветом в процессе создания изображений.
12.	Практическая работа Тема: Выполнение ортогонального чертежа и его образмеривание. Цель задания: Навыки, полученные в ходе выполнения этого задания будут применяться в проектной работе при создании чертежей различных объектов. Учитывая тему проектного задания в рамках курса Дизайн-проектирования, тема практической работы формулируется в соответствии с возникающими на данном этапе проектирования вопросами. Здесь необходимы: - чертежи эргономов в различных позах и ситуациях. - чертежи проектируемых объектов с построением сечений или разрезов. - соблюдение требований ГОСТа к оформлению чертежей - соблюдение масштабности толщины линий чертежа на планшетах соразмерно покраске и величине планшетов.
13.	Практическая работа Тема: Создание на экспозиционной плоскости иллюминованного изображения спроектированного объекта. Цель задания: При помощи информационных технологий создание объекта презентационного качества.
14.	Практическая работа Тема: Выполнение презентации при помощи 2D программ Цель задания:

	При помощи информационных технологий создание презентации по теме проекта или исследования.
15.	Практическая работа Тема: Создание анимации в программе Adobe Photoshop Цель задания: закрепляются навыки проекционного черчения, приобретаются навыки анимирования спроектированных объектов.

УК-1 Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какая программа применяется для создания и редактирования растровых изображений?
2. Какая программа применяется для создания и редактирования векторной графики?
3. Какие форматы файлов чаще всего используются для хранения растровых изображений?
4. Какие форматы файлов необходимо использовать для редактирования векторной и растровой графики в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop?
5. Что означают RGB и CMYK в области компьютерного дизайна?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Для редактирования и обработки растровых изображений применяется программа Adobe Photoshop.
2. Программа Adobe Illustrator позволяет создавать векторные изображения с помощью инструментов, таких как перо, кисть и формы.
3. JPEG, PNG и TIFF - распространенные форматы файлов для сохранения растровых изображений.
4. PSD, PDF и AI - распространенные форматы файлов для редактирования векторной и растровой графики в программах Adobe Illustrator и Adobe Photoshop
5. RGB (Red, Green, Blue) и CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key/Black) - это цветовые модели. RGB используется для отображения цвета на экране, а CMYK - для печати.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Программа Adobe Photoshop предназначена для:

a) Создания и редактирования растровых изображений

b) Создания чертежей

c) Редактирования фильмов

2. Какая программа является наиболее распространенной в области векторной графики?

a) Adobe Photoshop

b) Adobe Illustrator

c) CorelDRAW

3. Какой формат файла лучше использовать для сохранения изображений с прозрачным фоном?

a) JPEG

b) GIF

c) PNG

4. Что такое DPI?

a) Графический формат

b) Единица измерения разрешения печати

c) Тип файла

5. Какие инструменты используются для создания растровой графики?

a) Карандаши и краски

b) Векторные объекты

c) Пиксели и кисти

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-а) 2-в) 3-с) 4-в) 5-с)

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

ОПК - 6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

1. Что такое DPI?
2. Что такое типографика и почему она имеет важное значение в дизайне?
3. Какую программу лучше применить для работы с вёрсткой и типографикой?
4. Что такое макет (layout) в дизайне и почему он играет важную

роль?

5. Какие принципы композиции часто используются в области дизайна?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. DPI (dots per inch) - это количество точек на дюйм, разрешение изображения при печати. Чем выше DPI, тем более детализированное изображение можно получить при печати.
2. Типографика - это искусство оформления текста. Правильный выбор шрифтов, размеров и расположения текста помогает сделать дизайн более читаемым и привлекательным.
3. Программу Adobe Illustrator лучше применить для работы с вёрсткой и типографикой.
4. Макет - это структура или план расположения элементов на странице или экране. Он важен, потому что определяет организацию информации и визуальный порядок элементов в дизайне.
5. Золотое сечение, баланс и контраст, метр, ритм помогают создать гармоничный и привлекательный дизайн.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое "типографика" в дизайне?
   a) Использование цветовых схем
   b) Изучение шрифтов и их визуальное оформление
   c) Создание анимации

2. Какой формат файла обеспечивает сохранение всех настроек в Adobe Illustrator?
   a) JPEG
   b) PNG
   c) Ai

3. Что такое "mockup" в дизайне?
   a) Макет будущего продукта дизайна
   b) Специальный эффект для фотографий
   c) Техника анимации

4. Какой эффект можно достичь с помощью инструмента "Градиент" в графическом редакторе?
   a) Добавление текста

b) Плавный переход цветов

c) Размытие изображения

5. Какой формат файла обеспечивает сохранение всех слоев и настроек в Photoshop?

a) JPEG

b) PSD

c) TIFF

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-в) 2-c) 3-а) 4-в) 5-в)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.О.21 «Пропедевтика»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Доцент кафедры «Средовой дизайн»
Спектор Г.З.

И.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 2	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование
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).	Не предусмотрены	Тема 1 – Тема 2	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	Способность применять при реализации дизайн-проекта на практике современные технологии и графические редакторы на базовом уровне	Способность применять при реализации дизайн-проекта на практике современные технологии и графические редакторы для разработки объектов средней сложности	Способность применять при реализации дизайн-проекта на практике современные технологии и графические редакторы для разработки объектов высокой сложности
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).	Базовые умения и способности к разработке проектных идей, основанных на средовой композиции; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений	Основные умения и способности к разработке проектных идей, основанных на средовой композиции к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений	Все основные умения к разработке проектных идей, основанных на основанных на средовой композиции, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций УК-1, ОПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций УК-1, ОПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-1, ОПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций УК-1, ОПК-3

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Тема 1. Композиция из геометрических фигур в формате 20х20 см

Методы, приемы и особенности создания композиции из геометрических фигур методом трансформации линейно-плоскостной композиции в объемно-пространственную.

Тема 2. Объемно-пространственная композиция из геометрических форм на ограниченной плоскости

Методы, приемы и особенности создания объемно-пространственной композиции на ограниченной плоскости.

Тема 3. Средовая композиция в ограниченном пространстве

Понятие объемно-пространственной композиции в средовом дизайне. Типология средовых пространств: открытые, закрытые, распорные и основные принципы их моделирования. Типы объемно-пространственных композиций в зависимости от характера средового пространства, связь тематики выбранного задания и типологии пространства.

Тесты.

«Проектирование» - это:
- тип деятельности, направленный на создание объектов дизайна с заданными свойствами с учетом определенных условий
- процесс создания проектно- конструкторской документации
- в процесс создания технологической документации
- воплощение идей в материал

Проект в дизайне – это:
- текстовое описание концепции
- натурное изображение
- комплект поисковых эскизов по спецзаданию
- предложение дизайнера, изложенное с помощью графических средств

Проектная графика - это:
- сфера компьютерного дизайна
- область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения
- раздел машиностроительного черчения
- направление современного дизайна

Какой вид проектирования выполняет проектирование объекта?
- художественно-образное
- морфологическое
- технологическое
- функциональное

Какой вид проектирования отвечает требования технической безопасности?
- технологическое
- художественно-образное

- функциональное
- техническое

К какому виду проектной графики относятся чертежи?
- к одноцветному (светотеневому) изображению
- к многоцветному изображению
- все варианты правильные
- к линейной графике

В каком случае применяется линейная графика, как вид проектной графики?
- когда важна лишь техническая и геометрическая информации
- когда необходимо передать объемную форму
- когда необходимо создать иллюзию пространства
- во всех перечисленных случаях

Какой вид проектной графики наиболее условен?
- линейная графика
- одноцветное (светотеневое) изображение
- многоцветное изображение
- нет правильного варианта ответа

К основным типам проектно-графических изображений не относятся:
- наброски
- макеты
- эскизы
- чертежи общего вида

Как в архитектурном выполненные «от руки»?
- кроки
- наброски
- эскизы
- технические рисунки

В каком виде набросков основным изобразительным средством является линия?
- в контурных набросках
- в контурно-тональных набросках
- в живописно-тональных набросках
- нет правильного варианта ответа

Какое изображение содержит более полную информацию о проектируемом объекте и представляет определенную стадию проектного поиска в более законченном
- поисковый эскиз
- чистовой эскиз
- кроки
- зарисовки

В каких изображениях проектировщик прибегает к методам перспективных построений?
- в кроках
- в чертежах общего вида

- в технических рисунках
- все ответы правильные

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:
· Перечислите этапы подготовки планшета к работе;
· Назовите основные параметры написания гарнитуры архитектурного узкого шрифта.
· Перечислите основные инструменты и материалы, используемые для передачи текстур и фактур природных материалов.
· Раскройте один из способов передачи текстуры или фактуры природного материала.
· Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта.
· Перечислите основные требования к проектированию объекта;
· Перечислите основные способы изготовления ограды;
· Назовите основные узлы крепления ограды
· Раскройте назначение обмеров в проектировании.
· Перечислите основные этапы выполнения «обмеров» в проектировании.
· Перечислите, какие проектные техники, использовались при выполнении задания.
· Перечислите основные этапы работы по стилизации объектов;
· Назовите основные приемы работы над стилизацией;
· Объясните роль стилизации в формообразовании
· Перечислите основные требования к заданию.
· Перечислите основные этапы работы над проектом.
· Раскройте смысл понятия «стилизация» в проектировании дизайн-объектов.
· Объясните области применения «стилизации» в дизайне.
· Перечислите цель и назначение выставочного стенда-модуля.
· Перечислите основные требования к созданию выставочного стенда-модуля.
· Объясните принцип выполнения построения стенда в изометрии, или перспективе.
· Перечислите основные этапы работы над проектом и основные требования к его оформлению.
· Перечислите основные принципы в проектировании дизайн-объекта.
· Перечислите основные требования к созданию дизайн-проекта.
· Объясните основные требования к конструкции проекта.
· Перечислите основные этапы работы над проектом 1 Перечислите основные принципы формообразования объекта в архитектуре.

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

УК-1 – Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

1. Расскажите о понятии композиция как организующем принципе проектной деятельности.
2. Расскажите о принципе целостности композиции проектного решения как ведущем принципе формообразования в проектировании.
3. Расскажите о рациональности композиции проектного решения как принципе формообразования.
4. Расскажите о системности как принципе организации композиции проектного решения.
5. Расскажите о «модульных сетках» как приеме структурирования композиции проектного решения.
6. Какой принцип организации композиции проектного решения подразумевает изменение, развитие, усложнение или упрощение композиционной структуры?
7. Расскажите об образности как принципе организации композиции проектного решения.
8. Расскажите о средствах выражения композиции проектного решения.
9. Расскажите о средствах гармонизации композиции проектного решения.
10. Расскажите о композиционном равновесии как ведущем средстве гармонизации композиции.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Под композицией понимают строение (структуру) любого художественного произведения, в том числе и проектного решения средового объекта, расположение его основных элементов и частей в определенной системе и последовательности. Композиция это задуманная автором закономерность соединения различных элементов проектного решения в единое гармоничное целое.
2. Это объединяющий принцип формообразования, предполагающий установление тесной взаимосвязи между элементами, средствами и приемами построения композиции. Достижению целостности способствует разделение элементов на главные и второстепеннные, согласованность элементов за счет их группировки вокруг центрального элемента который называется **композиционным центром.** Именно он задает главные пластические, цветографические, сюжетные акценты. Приемы установления целостности *разнообразны* и заключаются в поиске путей объединения элементов проектного решения, которыми могут стать пропорции, как всей формы так и ее частей, ритмические членения, масштабные характеристики, графические приемы выражения композиционного решения.

3. Под «рациональностью» понимают логическую обоснованность и целесообразность композиции. В этом в значительной мере заключается выразительность и убедительность композиции основанная на объективных закономерностях функционального и художественного построения.
4. Это принцип выражается в анализе построения композиции проектного решения с учетом влияния различных факторов, не ограничивающийся анализом отдельного элемента, а включает построения комплекса составленного из нескольких элементов, которые в своей совокупности создают целостную композицию. Специфика этого принципа заключается в многоплановости и многоаспектности композиционных действий.
5. Эффективным средством структурирования композиции являются «модульные сетки» и комбинации модульных элементов. Они задают общность пропорционирования, пластику, размеры и пр. элементов композиции. Выделяют модульные сетки пяти основных геометрических видов: квадратные, прямоугольные, треугольные, ромбовидные и шестигранные. На их основе можно создавать гармоничные композиционные структуры.
6. Понятие «гибкость» вошло в теорию композиции не давно и подразумевает способность и возможность развития композиции, с условием сохранения ее целостности в рамках композиционной структуры, например детализация элементов композиции, пластическое развитие композиции.
7. Данный принцип отражает раскрытие в композиции художественной идеи, которая может иметь разную степень условности и может быть выражена как формальный образ, так и сюжетный. Итогом композиционной деятельности должна стать рационально обоснованная структура, имеющая четко выраженный образный характер, которая будет иметь эмоциональный отклик у зрителя, потребителя средового пространства.
8. Эффективность композиционной деятельности зависит от логически обоснованного выбора средств выражения композиции, каждое из которых обладает специфическим выразительными возможностями. Они разделяются на два вида: графические и пластические. К графическим относятся линия, пятно, цвет, к пластическим текстура, фактура и рельеф.
9. Гармония композиции достигается с помощью особых средств. Это композиционное равновесие (статика-динамика), метро-ритмические повторы, пропорции, отношения (контраст, нюанс), масштаб и пр.
10. Равновесие — это такое состояние композиции, при котором все её элементы сбалансированы между собой. Равновесие зависит от расположения элементов композиции проектного решения; организации композиционного центра; пластического и ритмического построения композиции; цветовых, тональных и фактурных отношений отдельных частей между собой и целым. Равновесие по-разному проявляется в симметричных и асимметричных композициях. Равновесие симметрии

характеризует статичность проектного решения равновесие асимметрии характеризует динамичность проектного решения.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

УК-1 – Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач.

1.Композиция это:

a) структура любого художественного произведения
b) закономерное чередование элементов
c) условное обозначение объектов

2.Какой закон композиции является основным в композиционной деятельности

a) пропорциональности
b) единства и целостности
c) равновесия

3.Какая композиция называется статичной

a) симметричная
b) асимметричная
c) линейная

4. Что такое композиционный центр

a) главный элемент композиции
b) яркий элемент
c) большой элемент

5.Что такое контраст?

a) динамическое расположение элементов
b) статическое расположение объектов
c) резкое отличие элементов

6. Выберите базовый принцип формообразования

a) конструктивная целесообразность
b) стилистическая гармонизация
c) структурность

7. Чем характеризуется композиционное равновесие?

a) цветовым решением
b) образным решением
c) уравновешенным расположением

8. Выделите графические средства выражения композиции

a) рельеф
b) пятно
c) объем

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ: 1-а); 2-б); 3-а); 4-а); 5-с); 6-с); 7-с); 8-б)

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).

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Расскажите об этапах работы над проектным решением.
2. Расскажите о составе графической подачи проектного решения?
3. Какое значение имеет анимация в представлении проектного решения?
4. Расскажите о факторах, которые необходимо учитывать при проектировании средового объекта определенного функционального назначения.
5. Расскажите об основных функциональных зонах, которые необходимо включить в планировочное решение общественной парковой зоны.
6. Какое влияние оказывает функциональное назначение объекта на его зонирование?
7. Расскажите о приемах планировочного решения, основанного на геометрическом формообразовании функциональных элементов.

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Предпроектный анализ — сбор и обобщение сведений об особенностях проектной задачи, о возможных способах ее решения, о достоинствах и недостатках уже имеющихся аналогов таких решений, выдвижение новых конструктивно-художественных идей, либо с помощью модернизации и совершенствования хорошо зарекомендовавших себя прототипов (стадия «тематизации», т.е. поиска приемов — «тем» решения). Завершается предпроектный анализ выработкой дизайн-концепции — модели проектного замысла, закрепленной в материально-технических формах, образных установках или логических положениях, модели, удовлетворяющей и индивидуальные (проектировщика) и общественные (производства, функционального процесса) запросы и ожидания.
2. Графическая подача включает: чертеж плана с размерами и модульной сеткой М 1:100, фасад в М 1:100 и фасад в М 1:50, выполненные в технике корпусной покраски (с размерами) с элементами антуража окружающей среды, чертеж разреза с условным обозначение материалов объектов проектного решения М 1:100, наглядное изображение проектного решения (изометрия), выполненное в технике корпусной покраски с элементами антуража окружающей среды М 1:100, экспликацию
3. Анимация способствует более наглядному представлению проектного решения, позволяет наглядно продемонстрировать возможности функционирования проектируемой территории с учетом различных аспектов, реализуемых в проекте (маршрутов движения, организации отдельных зон, времени суток и пр.)
4. Особенности проектирования состоят в соединении в целостную структуру утилитарно-практического и образно-художественного начал. Проектирование любого объекта зависит от двух групп факторов. Первая — «объективная», где рассматриваются материально-технические, эксплуатационные, технологические и производственные аспекты проектного задания. Вторая — «человеческая», учитывающая требования потребителя. Обе они сводятся к четырем позициям: «польза» — необходимость дизайнерского решения на производстве, в личной или общественной жизни, «надежность» — страховка от неожиданных поломок или нарушений эксплуатационного режима, «комфорт» — максимум удобств «красота», интегрирующая все ожидания потребителя в гармонии формы дизайнерской продукции.
5. Функциональное зонирование парковой зоны должно включать необходимые элементы такие как входная зона с информационным объектом, центральную зону с парковым павильоном и элементами оборудования, второстепенные зоны с элементами благоустройства, зоны с озеленением, способствующие созданию благоприятного психологического климата, а также коммуникационные маршруты, обеспечивающие взаимосвязь отдельных зон.

6. Составление эмоционально-технологического сценария, определяющего эффективность и художественную нацеленность происходящего, является основой средового проектирования. Проектируют не сами функциональные процессы, а материально-пространственные условия их осуществления. Средовые ансамбли, с одной стороны, должны повлиять на нормальное, эффективное выполнение задуманной функции, а с другой, их проектирование связано с необходимостью осуществления этой функции**.** Функциональное назначение объекта влияет на сценарный план и необходимость включения определенного предметного наполнения, совокупность «дизайнерских» компонентов, приспосабливающих пространственную основу к процессу — это и функционально обусловленное оборудование и элементы артдизайна.
7. Проектирование гармоничной композиционной структуры проектного решения опирается на следующие приемы: повторяемость свойств целого в его частях (введение какого-либо признака целого — цвета, конкретной формы и пр. — в его основные элементы); соподчиненность частей (выделение главных, второстепенных и дополнительных или нейтральных элементов); соразмерность пропорциональная или ритмическая; уравновешенность частей целого (условное «равновесие» разных фрагментов общей картины относительно осей композиции); соединение, синтез предыдущих признаков в единстве визуальной организации объекта.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какой этап работы над проектом является начальным

a) сбор материала
b) работа над чертежами
c) выработка концепции

2. На какой стадии проектирования разрабатываются чертежи.

a) предпроектной
b) проектной
c) демонстрационной

3. Какой чертеж является главным в представлении проектного решения?

a) чертеж фасада
b) чертеж разреза
c) чертеж плана

4. Как можно назвать средовой объект, объединенный единым

формообразующим приемом

a) структура
b) ансамбль
c) комбинация

5. Какой функциональный объект обязательно должен присутствовать в выставочной зоне?

a) элементы благоустройства
b) выставочные стенды
c) парковый павильон

6.Какой функциональный объект обязательно должен присутствовать в зоне летнего кафе?

a) павильон со столиками
b) информационная стойка
c) элементы благоустройства

7. Какой функциональный объект обязательно должен присутствовать в зоне с водоемом?

a) столики
b) скамейки
c) водоем

8. Выберите виды демонстрации проектного решения.

a) макет
b) графическая подача
c) все выше перечисленное

9. Какой вид демонстрации проектного решения является наиболее наглядным.

a) графическая подача
b) чертежи
c) анимация

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ: 1-а); 2-б); 3-с); 4-б); 5-б); 6-а); 7-с); 8-с); 9-с)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.О.23 «Проектирование»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Заева-Бурдонская Е.А.

Профессор кафедры «Средовой дизайн»
Рузова Е.И.

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
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).	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 2	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование
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.	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 2	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование
ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности.	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 2	Не предусмотрены	Творческое задание Тестирование

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
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).	Базовые умения и способности выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Основные умения и способности выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.	Все основные умения выполнять поисковые эскизы для разработки проектных идей, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; возможные приемы гармонизации форм, структур, комплексов и систем; комплекс функциональных, композиционных решений.
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	Способность проектировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, применять при реализации дизайн-проекта на практике современные способы проектной графики и графические редакторы на базовом уровне	Способность проектировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, применять при реализации дизайн-проекта на практике современные способы проектной графики и графические редакторы для разработки объектов средней сложности	Способность проектировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, применять при реализации дизайн-проекта на практике современные способы проектной графики и графические редакторы для разработки объектов высокой сложности

ОПК-6	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	Способен работать в компьютерных программах с использованием техники компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование) на базовом уровне	Способен работать в компьютерных программах с использованием техники компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование) для разработки объектов средней сложности	Способен работать в компьютерных программах с использованием техники компьютерной графики (плоскостной, 3D-моделирование) для разработки объектов высокой сложности

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6
2	до 51	Неудовлетворительно (не зачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ОПК-3, ОПК-4, ОПК-6

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Тема 1. Проект среды на основе модульных элементов/

Дизайн малых архитектурных форм на основе модульного формообразования

Основные современные методы и принципы проектирования средовых объектов, специфика проектирования на основе модульных конструкций. Модульные конструкции в средовом дизайне, варианты и примеры применения.

Тема 2. Организация микро-пространства объемной тематической открытки.

Выставочный стенд в среде тематической экспозиции (на основе структуры

тематической открытки)

Основные современные методы и принципы проектирования экспозиционных средовых объектов, специфика и основные приемы проектирования графического фирменного стиля. Понятие фрактального разреза.

Тесты

«Проектирование» - это:
- тип деятельности, направленный на создание объектов дизайна с заданными свойствами с учетом определенных условий
- процесс создания проектно- конструкторской документации
- в процесс создания технологической документации
- воплощение идей в материал

Проект в дизайне – это:
- текстовое описание концепции
- натурное изображение
- комплект поисковых эскизов по спецзаданию
- предложение дизайнера, изложенное с помощью графических средств

Проектная графика - это:
- сфера компьютерного дизайна
- область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения
- раздел машиностроительного черчения
- направление современного дизайна

Какой вид проектирования выполняет проектирование объекта?
- художественно-образное
- морфологическое
- технологическое
- функциональное

Какой вид проектирования отвечает требования технической безопасности?

- технологическое
- художественно-образное
- функциональное
- техническое

К какому виду проектной графики относятся чертежи?

- к одноцветному (светотеневому) изображению
- к многоцветному изображению
- все варианты правильные
- к линейной графике

В каком случае применяется линейная графика, как вид проектной графики?

- когда важна лишь техническая и геометрическая информации
- когда необходимо передать объемную форму
- когда необходимо создать иллюзию пространства
- во всех перечисленных случаях

Какой вид проектной графики наиболее условен?

- линейная графика
- одноцветное (светотеневое) изображение
- многоцветное изображение
- нет правильного варианта ответа

К основным типам проектно-графических изображений не относятся:

- наброски
- макеты
- эскизы
- чертежи общего вида

Какое изображение содержит боле полную информацию о проектируемом объекте и представляет определенную стадию проектного поиска в более законченном

- поисковый эскиз
- чистовой эскиз
- кроки
- зарисовки

В каких изображениях проектировщик прибегает к методам перспективных построений?

- в кроках
- в чертежах общего вида
- в технических рисунках
- все ответы правильные

Вопросы для оценки качества освоения дисциплины

Самопроверка студентов может быть осуществлена по следующим вопросам:
• Перечислите этапы подготовки планшета к работе;
• Перечислите основные требования к оформлению и графической подаче дизайн-проекта.
• Перечислите основные требования к проектированию объекта;
• Раскройте назначение обмеров в проектировании.
• Перечислите основные этапы выполнения «обмеров» в проектировании.
• Перечислите, какие проектные техники, использовались при выполнении задания.
• Перечислите основные этапы работы по стилизации объектов;
• Назовите основные приемы работы над стилизацией;
• Объясните роль стилизации в формообразовании
• Перечислите основные требования к заданию.
• Перечислите основные этапы работы над проектом.
• Раскройте смысл понятия «стилизация» в проектировании дизайн-объектов.
• Объясните области применения «стилизации» в дизайне.
• Перечислите цель и назначение выставочного стенда-модуля.
• Перечислите основные требования к созданию выставочного стенда-модуля.
• Объясните принцип выполнения построения стенда в изометрии, или перспективе.
• Перечислите основные этапы работы над проектом и основные требования к его оформлению.
• Перечислите основные принципы в проектировании дизайн-объекта.
• Перечислите основные требования к созданию дизайн-проекта.
• Объясните основные требования к конструкции проекта.
• Перечислите основные этапы работы над проектом

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

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. Что представляет собой концепция в дизайн-проекте.
2. Объясните роль стилизации в формообразовании.

3. Расскажите о понятии композиция как организующем принципе проектной деятельности.
4. Каким образом проектирование в дизайне среды способствует улучшению качества жизни людей и формированию комфортной и функциональной обстановки?
5. Каким образом исследования и анализ существующих проектов влияют на развитие собственных дизайнерских решений в дизайне среды?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Концепция в дизайн-проекте представляет собой основную идею или общую концепцию, лежащую в основе разработки дизайна объекта или продукта.
2. Стилизация играет важную роль в формообразовании, определяя общий внешний вид и эстетическое воздействие объекта, а также помогая усилить его концепцию и общее впечатление.
3. Под композицией понимают строение (структуру) любого художественного произведения, в том числе и проектного решения средового объекта, расположение его основных элементов и частей в определенной системе и последовательности. Композиция это задуманная автором закономерность соединения различных элементов проектного решения в единое гармоничное целое.

4. Проектирование в дизайне среды направлено на создание гармоничного, удобного и безопасного пространства, которое способствует улучшению качества жизни людей и формированию положительной обстановки вокруг них.

5. Исследования и анализ существующих проектов влияют на развитие собственных дизайнерских решений в дизайне среды, помогая дизайнерам учиться на лучших практиках, следить за трендами, получать опыт, адаптировать успешные решения под свои проекты и оценивать конкурентов.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. «Проектирование» - это:

a) - тип деятельности, направленный на создание объектов дизайна с заданными

b) свойствами с учетом определенных условий

c) - процесс создания проектно- конструкторской документации

d) - в процесс создания технологической документации

e) - воплощение идей в материал

2. Проект в дизайне – это:

a) - текстовое описание концепции
b) - натурное изображение
c) - комплект поисковых эскизов по спецзаданию
d) - **предложение дизайнера, изложенное с помощью графических средств**

3. Проектная графика - это:

a) - сфера компьютерного дизайна
b) - область дизайна, изучающая вопросы видов проектного изображения
c) - раздел машиностроительного черчения
d) - направление современного дизайна

4. Какой фактор необходимо учитывать при планировании функциональном зонировании помещений?

a) - цвет стен
b) - эргономика
c) - погодные условия
d) - количество розеток

5. Что такое концепция в дизайне среды?

a) - эскизный проект
b) - идея, лежащая в основе проекта
c) - готовый дизайн-проект
d) -функциональный анализ

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-a) 2- d) 3- в) 4-b 5-b)

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. Расскажите о «модульных сетках» как приеме структурирования композиции проектного решения.
2. Расскажите о средствах гармонизации композиции проектного решения.
3. Что такое масштаб в дизайне и как он влияет на восприятие объектов?
4. Что такое функциональное зонирование?
5. Что такое эргономика в дизайне среды?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Эффективным средством структурирования композиции являются «модульные сетки» и комбинации модульных элементов. Они задают общность пропорционирования, пластику, размеры и пр. элементов композиции. Выделяют модульные сетки пяти основных геометрических видов: квадратные, прямоугольные, треугольные, ромбовидные и шестигранные. На их основе можно создавать гармоничные композиционные структуры.
2. Гармония композиции достигается с помощью особых средств. Это композиционное равновесие (статика-динамика), метро-ритмические повторы, пропорции, отношения (контраст, нюанс), масштаб и пр.
3. Масштаб в дизайне относится к относительному размеру объектов, элементов и пространственных отношений в рамках композиции. Он используется для создания баланса, гармонии и визуального воздействия в дизайне.
4. Функциональное зонирование - это процесс разделения пространства на различные функциональные зоны в соответствии с их предполагаемым использованием. Этот подход позволяет оптимизировать использование помещения, обеспечить удобство и эффективность его использования.
5. Эргономика в дизайне среды - это наука, изучающая взаимодействие человека с окружающей его средой с целью создания комфортных, безопасных и эффективных условий для жизни, работы и отдыха.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. К какому виду проектной графики относятся чертежи?
   a) - к одноцветному (светотеневому) изображению
   b) - к многоцветному изображению
   c) - все варианты правильные
   d) - к линейной графике

2. В каком виде набросков основным изобразительным средством является линия?
   a) - в контурных набросках
   b) - в контурно-тональных набросках
   c) - в живописно-тональных набросках
   d) - нет правильного варианта ответа

3. Какие методы могут использоваться для оценки эргономики рабочего пространства?

a) - анализ рабочих процессов
b) - использование стандартов эргономики
c) - наблюдение за пользователями
d) - все вышеперечисленное

6. Какой из нижеперечисленных принципов композиции не является основным в дизайне среды?
a) – симметрия
b) – хаос
c) – баланс
d) – пропорции

5. Что такое зонирование в дизайне среды?
a) - разделение пространства на функциональные зоны
b) - использование различных цветовых решений
c) - применение различных стилей мебели
d) - использование разных материалов для отделки

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-d) 2-a) 3-d) 4-b) 5-a)

ОПК-6 Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Что такое антураж и стаффаж в дизайне, и для чего они нужны в проекте?
2. Для чего нужен макет в дизайн-проектировании?
3. Что такое сценарий в дизайн-проектировании
4. С какого этапа начинается дизайн-проектирование
5. Что изучает эргономика в дизайне среды?

ОТВЕТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Антураж и стаффаж - это термины, используемые в дизайне для обозначения декоративных элементов, которые создают атмосферу и контекст в проекте. Антураж относится к предметам, мебели, декору и другим элементам, которые помогают создать определенное настроение или стиль в интерьере или экстерьере. Антураж может включать в себя такие элементы, как деревья, растения и многое другое. Он служит для усиления тематики, создания атмосферы и придания индивидуальности

дизайну.

Стаффаж представляет собой человеческие или животные фигуры, которые могут быть использованы в дизайне интерьера или экстерьера. Стаффаж помогает придать масштаб и пропорции, создать ощущение живости и динамики, а также добавить интерес и глубину в проект. Антураж и стаффаж не только дополняют дизайн, но и помогают создать целостное и убедительное пространство, которое отражает задуманную концепцию и впечатляет зрителей.

2. Макет в дизайн-проектировании используется для визуализации и представления концепции дизайна перед его финальной реализацией. Он позволяет дизайнеру и заказчику оценить композицию, расположение элементов, цветовую гамму, шрифты и другие детали перед началом работы над окончательным продуктом. Макет помогает согласовать идеи, внести корректировки, а также убедиться, что дизайн соответствует целям проекта и ожиданиям заказчика.
3. Сценарий в дизайн-проектировании обычно представляет собой описание последовательности событий или действий, которые пользователь или посетитель будет выполнять при взаимодействии с дизайном. Сценарий помогает представить, как будет использоваться конечный продукт, какие шаги нужно предпринять, чтобы достичь определенной цели, и какие реакции или результаты ожидать на каждом этапе.
4. Дизайн-проектирование обычно начинается с этапа предварительного исследования и концептуализации (предпроектный анализа). На этом этапе проектировщики изучают требования заказчика, определяют цели и задачи проекта, анализируют целевую аудиторию и контекст использования. Здесь также проводится анализ конкурентов, исследуются тенденции в отрасли и проводятся другие исследования, необходимые для успешного начала проектирования.
5. Эргономика в дизайне среды изучает взаимодействие человека с окружающей его средой с целью создания комфортных, безопасных и эффективных условий для жизни, работы и отдыха. Она занимается анализом физиологических и психологических особенностей человека в контексте дизайна пространства, чтобы учесть эти особенности при проектировании и организации интерьеров, мебели, рабочих мест, освещения и других аспектов среды.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какое изображение содержит боле полную информацию о проектируемом объекте и представляет определенную стадию проектного поиска в более законченном

a) - поисковый эскиз

b) - чистовой эскиз

c) - кроки

d) - зарисовки

2. В каких изображениях проектировщик прибегает к методам перспективных построений?

a) - в кроках

b) - в чертежах общего вида

c) - в технических рисунках

d) - все ответы правильные

3. Какой из нижеперечисленных аспектов является важным при проектировании дизайна среды для повышения уровня удобства и комфорта?

a) - максимальное использование ярких цветов

b) - создание многоуровневого освещения

c) - использование сложных геометрических форм

d) - уменьшение количества окон

4. Какие принципы следует соблюдать при создании дизайна среды для повышения производительности и комфорта на рабочем месте?

a) - организация пространства

b) –эргономика мебели

c) - правильное освещение

d) - все вышеперечисленное

6. Что изучает эргономика в дизайне среды?

a) - взаимодействие человека с окружающей средой

b) - химические свойства материалов

c) – историю искусства

d) - математические модели пространства

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ 1-в) 2-c) 3-b) 4-d) 5-a)

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования "Российский государственный художественно-промышленный университет им. С.Г. Строганова"
(РГХПУ им. С.Г. Строганова)

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по дисциплине

Б1.О.24 «Скетчинг»

Направление подготовки 54.03.01«Дизайн»

Профиль подготовки «Дизайн среды»

Квалификация выпускника бакалавр

Москва, 2025

СОСТАВИТЕЛЬ ФОС:

Ст.преподаватель кафедры «Средовой дизайн»
Хасанова Ю.М.

и.о. зав. кафедрой Е.А.Заева-Бурдонская

Перечень компетенций с указанием уровней их формирования

Индекс Компетенции	***Содержание компетенции***	***Этапы формирования компетенции***			***Наименование оценочного средства***
		Лекции	***Практические занятия, лабораторный практикум***	***Курсовой проект (работа)***	
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).	Не предусмотрены	Тема 1 - Тема 2	Не предусмотрены	Просмотр, обсуждение, зачет

Показатели и критерии оценивания компетенций с описанием шкал оценивания

Индекс компетенции	***Содержание компетенции***	***Уровни освоения компетенции***		
		Пороговый	***Продвинутый***	***Превосходный***
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).	Базовые умения владеть скетчингом, умением использовать скетчинги в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования	Основные умения владеть скетчингом, умением использовать скетчинги в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования	Все основные умения владеть скетчингом, умением использовать скетчинги в практике составления композиции и перерабатывать их в направлении проектирования

Шкала оценивания

Цифровое выражение	**Выражение в баллах:**	**Словесное выражение**	**Описание оценки в требованиях к уровню и объему компетенций**
5	от 86 до 100	Отлично (зачтено)	Освоен **высокий** уровень всех составляющих компетенций ОПК-3
4	от 71 до 85	Хорошо (зачтено)	Освоен **продвинутый (повышенный)** уровень всех составляющих компетенций ОПК-3
3	от 51 до 70	Удовлетворительно (зачтено)	Освоен **пороговый** уровень всех составляющих компетенций ОПК-3
2	до 51	Неудовлетворительно (незачтено)	**Не освоен пороговый** уровень всех составляющих компетенций ОПК-3

КОНТРОЛЬНЫЕ ВОПРОСЫ И ЗАДАНИЯ

Раздел 1. Организационный и ознакомительный этап.

ОПК-3– код формируемой компетенции в соответствии с ФГОС ВО

Задание 1. Зарисовки архитектурных объектов в перспективе на основе простых геометрических фигур.

Задание 2. Зарисовки человека/группы людей на основе пятна/лини/линя плюс пятно.

Задание 3. Композиция средового пространства включением человека/группы людей.

Задание 4. Зарисовки антуража и стаффажа.

Задание 5: Зарисовки текстуры стекла/ дерева/ камня/ металла.

Задание 6: Выявления текстуры в зарисовках малых архитектурных форм.

Задание 7: Зарисовка неглубокого пространства (интерьер/экстерьер)

(2-3 стадии усложнения скетча (набросок/ прорисовка деталей/ текстуры/ антуража, стаффажа).

Раздел 2. Содержательно-операционный, практический этап.

Задание 8. Выполнение творческой работы (клаузуры) на тему «Павильон в «духе» любимого архитектора/дизайнера (по выбору)

Задание 9: Кратковременные поисковые эскизы на заданную проектной тему (ручная или компьютерная подача)

Задание 10. Фактурно-текстурные характеристики поверхностей, изображаемых в проектной графике объектов. Выполнение проектных эскизов с передачей цвето-фактурно-текстурной характеристики.

Задание 11. Итоговая проектная подача, выполненная в смешенной технике (коллаж, компьютерная графика и др.) Выполнение итоговых проектных работ в различных техниках.

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).

ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. Какие основные материалы и инструменты используются при скетчинге?
2. Какой метод перспективы чаще всего применяется при создании скетчей?
3. Какие преимущества имеет использование скетчинга в дизайне?
4. Какие основные принципы композиции следует учитывать при создании скетчей?
5. Каким образом скетчинг может помочь в процессе исследования и разработки новых идей?
6. Как влияет уровень мастерства в скетчинге на качество дизайнерского процесса?
7. Как можно использовать скетчинг для визуализации концепций и прототипов продуктов?
8. Какие основные этапы следует пройти для создания успешного скетча?
9. Каким образом скетчинг может повысить коммуникацию между дизайнерами и заказчиками?
10. Как важна регулярная практика скетчинга для развития творческого мышления и навыков рисования?

ОТВЕТЫ НА ВОПРОСЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗНАНИЙ

1. При скетчинге используются различные материалы и инструменты, которые помогают художнику или дизайнеру выразить свои идеи и концепции. Вот некоторые из основных материалов и инструментов, которые часто используются при скетчинге: карандаши (графитные карандаши различной твердости позволяют создавать линии разной толщины и насыщенности), маркеры с различными толщинами наконечников и оттенками цветов используются для закрашивания и выделения деталей в скетчах, фломастеры (водорастворимые

фломастеры позволяют создавать размытые и мягкие линии, а также использовать их для тонирования и создания текстур), цветные карандаши (карандаши различных оттенков используются для цветного рисования и тонирования скетчей), бумага для скетчей (особая бумага для скетчей обладает определенной текстурой, которая облегчает работу с различными материалами и инструментами).

2. При создании скетчей чаще всего применяется линейная перспектива. Линейная перспектива - это метод создания иллюзии глубины на плоскости через использование сходящихся линий, исходящих из одной или нескольких точек схода (горизонта).
3. Идеи и концепции быстрее воплощаются в жизнь, тем самым сокращается временя на проектирование.
4. Фокус (центр композиции), ритм и движение, пропорции и масштаб, цвет.
5. В целом, скетчинг является мощным инструментом для исследования, разработки и воплощения новых идей, помогая визуализировать концепции, стимулировать творческое мышление и обмен идеями в процессе работы над проектами.
6. Уровень мастерства в скетчинге играет важную роль в качестве дизайнерского процесса, влияя на его эффективность, качество коммуникации и способность принимать обоснованные решения на основе визуальных данных. Поэтому развитие навыков скетчинга может значительно улучшить процесс разработки дизайн-проектов.
7. В целом, скетчинг позволяет быстро и эффективно визуализировать идеи, создавать прототипы и тестировать концепции продуктов, помогая команде разработки лучше понимать задачу и воплощать инновационные решения на практике.
8. Для создания успешного скетча, обычно следуют несколько основных этапов. Вот общий набор шагов, которые помогут вам создать качественный и информативный скетч:

- Определение цели: Прежде всего, определите цель вашего скетча. Что

именно вы хотите показать или передать через этот скетч? Это может быть идея, концепция, детальный элемент дизайна и т.д.
- Создание концепции: Начните с грубого наброска основной идеи или концепции. Не беспокойтесь о деталях на этом этапе, просто зафиксируйте основные элементы.
- Итерации и уточнения: После создания первого наброска, приступите к итерациям и уточнениям. Прорабатывайте детали, исправляйте ошибки, улучшайте композицию.
- Добавление деталей: Постепенно добавляйте детали и элементы, которые важны для вашего скетча. Это могут быть текст, иллюстрации, аннотации, цвета и т.д.
Финальная доработка.

9. Скетчинг является мощным инструментом для улучшения коммуникации между дизайнерами и заказчиками, помогая создать более продуктивное и совместное рабочее окружение, где идеи могут быть легче обсуждены, поняты и воплощены в жизнь.
10. Регулярная практика скетчинга не только помогает улучшить ваши навыки рисования, но и способствует развитию творческого мышления, что важно для любого художника, дизайнера или креативного профессионала.

ТЕСТЫ ДЛЯ КОНТРОЛЯ ОСТАТОЧНЫХ ЗАННИЙ

1. Что такое "композиция" в скетчинге?

a) Процесс создания цветовой гаммы для рисунка

b) Разделение листа на несколько частей для создания эффекта движения

c) Организация элементов рисунка на листе для достижения гармоничного визуального эффекта

2. Какой из этих инструментов не используется при скетчинге?

a) Линейка

b) Кисть

c) Ножницы

3. Что такое "быстрый скетч"?

a) Рисунок, созданный за несколько минут без подробной детализации

b) Рисунок, созданный с использованием цифровых технологий

c) Рисунок, созданный с использованием многих слоев и детальной отрисовки.

4. Какой из этих типов бумаги наиболее подходит для скетчинга?

a) Глянцевая

b) Матовая

c) Плотная

5. Что такое "контур" в скетчинге?

a) Линия, обводящая контуры объектов на рисунке

b) Линия, создающая эффект светотени на рисунке

c) Линия, создающая эффект движения на рисунке

6. Какой из этих элементов необходим для создания объемного эффекта на рисунке?

a) Светотень

b) Контур

c) Цвет

7. Что такое "плановость" в скетчинге?

a) Инструмент для создания закругленных линий

b) Метод, используемый для создания глубины и перспективы на рисунке

c) Метод, используемый для создания текстуры на рисунке

8. Какой из этих инструментов наиболее эффективен для создания тонких линий на рисунке?

a) Маркер

b) Чернила

c) Карандаш

9. Что такое "визуальный язык" в скетчинге?

a) Система символов и знаков, используемых для передачи информации на рисунке

b) Система цветов и оттенков, используемых для создания эффекта глубины на рисунке

c) Система композиции и ракурсов, используемых для создания эффекта движения на рисунке

10. Какой из этих элементов наиболее важен для создания эффективного скетча?

a) Использование многих цветов и оттенков

b) Точность и детализация каждого элемента на рисунке

c) Хорошая композиция и правильный выбор ракурсов

ОТВЕТЫ НА ТЕСТЫ: 1. -c ; 2. c; 3. a; 4. b; 5. a; 6. a; 7. b; 8. c; 9. a; 10. c