



ФГОС ВО
(версия 3++)

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДИЗАЙНА»**

**ЧЕЛЯБИНСК
ЧГИК
2026**

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

кафедра дизайна и компьютерных технологий

Фонд оценочных средств
по дисциплине
«СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДИЗАЙНА»

по программе магистратуры
«Дизайн и визуальные коммуникации в архитектурной среде»
по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн
квалификация: магистр

ЧЕЛЯБИНСК
ЧГИК
2026

Фонд оценочных средств по дисциплине «Современные проблемы дизайна» составлен в соответствии с требованиями ФГОСВО программа магистратуры «Дизайн и визуальные коммуникации в архитектурной среде» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн»

Автор-составитель: Чернева Ж. Ю., зав. кафедрой дизайна и компьютерных технологий доцент, член союза архитекторов РФ, член союза дизайнеров РФ.

Фонд оценочных средств по дисциплине «Современные проблемы дизайна» рассмотрению экспертной комиссией, протокол № 7 от 19.04.2023.

Экспертиза проведена 15.05.2023, акт № 2023/Дм

Фонд оценочных средств по дисциплине «Современные проблемы дизайна» как составная часть ОПОП утвержден на заседании Ученого совета института протокол № 08 от 29.05.2023.

Срок действия фонда оценочных средств по дисциплине «Современные проблемы дизайна» продлен на заседании Ученого совета института:

Учебный год	№ протокола, дата утверждения
2024/25	Протокол №11 от 27.05.2024
2025/26	Протокол № 8 от 26.05.2025
2026/27	Протокол № 10 25.05.2026
2027/28	

1. СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «СОВРЕМЕННЫЕ ПРОБЛЕМЫ ДИЗАЙНА»

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) представлен:

- ФОС в составе рабочей программы дисциплины;
- комплектом аттестационных педагогических измерительных материалов;
- материалами, необходимыми для оценки умений и владений (практико-ориентированные задания, используемые в период проведения промежуточной аттестации).

2. ФОС в СОСТАВЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ФОС в соответствии с Положением «О порядке разработки и утверждении основных профессиональных образовательных программ – программ магистратуры, специалитета и магистратуры» (утв. Ученым советом, протокол № 7 от 22.04.2019, приказ 83-п от 24.04.2019) входит в состав рабочей программы дисциплины (раздел № 6) и включает следующие пункты и подпункты:

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. Таблица 6, 7.

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

6.2.1. *Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования* Таблицы 8, 9

6.2.2. *Описание шкал оценивания.*

6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на экзамене (зачете) (пятибалльная система). Таблица 10.

6.2.2.2. Описание шкалы оценивания Таблица 11.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.

6.3.1. *Материалы для подготовки к экзамену и зачету.* Таблица 12, 13.

6.3.2. *Темы и методические указания по подготовке рефератов, эссе и творческих заданий по дисциплине.*

6.3.3. *Методические указания по выполнению курсовой работы.*

6.3.4. *Типовые задания для проведения текущего контроля формирования компетенций.*

6.3.4.1. Планы семинарских занятий.

6.3.4.2. Задания для практических занятий.

6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий.

6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока).

6.3.4.5. Тестовые задания.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций.

3. КОМПЛЕКТ АТТЕСТАЦИОННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИЗМЕРИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Спецификация АПИМ

Цель АПИМ	Оценка учебных достижений
Функция АПИМ	Контроль, диагностика
Вид контроля	Текущий контроль знаний обучающихся. Возможно применение в рамках промежуточной аттестации и проверки остаточных знаний
Модель АПИМ	Уровневая модель представлена в трех взаимосвязанных блоках заданий: – Блок 1. Задания на уровне «знать» в форме «выбор одного, двух и более правильных ответов из предложенных» выявляют в основном знаниевый компонент по дисциплине и оцениваются по бинарной шкале «правильно-неправильно»; – Блок 2. Задания на уровне «знать» и «уметь» в форме «установление соответствия (последовательности)», в которых нет явного указания на способ выполнения, для их решения обучающийся самостоятельно выбирает один из изученных способов. Задания данного блока позволяют оценить не только знания по дисциплине, но и умения пользоваться ими при решении стандартных, типовых задач. – Блок 3. Задания на уровне «знать», «уметь», «владеть» представлены в форме кейс-задания, содержание которого предполагает использование комплекса умений и навыков, для того чтобы обучающийся мог самостоятельно сконструировать способ решения, комбинируя известные ему способы и привлекая междисциплинарные знания. Кейс-задание представляет собой учебное задание, состоящее из описания реальной ситуации и совокупности сформулированных к ней вопросов. Выполнение обучающимся кейс-заданий требует решения поставленной проблемы (ситуации) в целом и проявления умения анализировать конкретную информацию, проследивать причинно-следственные связи, выделять ключевые проблемы и методы их решения. – Блок 4. Задания на уровне «знать», «уметь», «владеть» представлены в форме открытых вопросов, предполагающих краткий свободный ответ.
Количество тестовых заданий	Не каждую компетенцию должно быть разработано 40 задний, в т. ч. Блок 1 – 10 тестовых заданий; Блок 2 – 10 тестовых заданий; Блок 3 – 4 кейса Блок 4 – 16 открытых вопросов
Время тестирования (мин)	90 мин.
Планируемые результаты освоения	ПК-1, ПК-2
Перечень документов, используемых при планировании содержания теста	ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», «Дизайн и визуальные коммуникации в архитектурной среде», рабочая программа дисциплины «Современные проблемы дизайна»
Разработчики	Ж. Ю. Чернева, зав.кафедрой дизайна и компьютерных технологий, член Союза дизайнеров РФ, член Союза архитекторов РФ, доцент
Экспертиза тестовых заданий	Проведена в рамках общей экспертизы ОПОП

Банк заданий с ответами

ПК – 2. Способен демонстрировать навыки научно-исследовательской деятельности (планирование научного исследования, сбор информации и ее обработки, фиксирования и обобщения полученных результатов), и представлять итоги проделанной работы в виде отчетов, рефератов, статей, оформленных в соответствии с имеющимися требованиями, с привлечением современных художественных средств редактирования и печати, а также владеть опытом публичных выступлений с научными докладами и сообщениями

Код задания	Задание	Ключ правильного ответа
Блок 1	Выберите правильный ответ(ы)	
1.1	<i>Что не является функцией дизайна?</i> 1) социокультурная 3) эстетическая 2) политическая 4) антропологическая	2
1.2	<i>В какие годы начались разработки в области дизайн-мышления в практике ВНИИТЭ (Всесоюзном научно-исследовательском институте технической эстетики).</i> 1) 1960–1980 гг; 2) 1950-1960 гг; 3) 1920-1930 гг.	1
1.3	<i>Какое древнерусское ремесло не относится к X веку?</i> 1) стеклоделие 3) обработка кости 2) обработка кожи 4) гжель	4
1.4	<i>Какие инновационные технологии используют при проектировании выставочного дизайна?</i> 1) в современном выставочном дизайне активно используются инновационные технологии, такие как VR и AR, интерактивные дисплеи, умные материалы и технологии управления освещением; 2) в современном выставочном дизайне активно используются инновационные технологии, такие как социальные роботы и технологии управления освещением.	1
1.5	<i>Что такое метод ассоциации в проектной деятельности?</i> 1) способ формирования проектной идеи на основе сравнения далеких друг от друга явлений, предметов; 2) способ формирования проектной идеи на основе бионических объектов; 3) способ формирования проектной идеи на основе стилизации.	1
1.6	<i>Какой метод предназначен для того, чтобы решать сложные задачи, а точнее, генерировать решения и выбирать наиболее подходящие?</i> 1) метод ассоциаций; 3) метод аналогии; 2) «мозговой штурм»; 4) метод клаузуры.	2
1.7	<i>Какая функция не относится к канонической деятельности?</i>	4

	1) нормирование; 2) продуцирование;	3) регулирование; 4) моделирование	
1.8	Какой из принципов не относится к принципу формообразования? 1) рациональность; 2) структурность; 3) регулирование; 4) гибкость.		3
1.9	Основополагающий принцип художественного проектирования – это: 1) композиция; 2) форма; 3) морфология; 4) функция.		1
1.10	Какой из этих этапов не относится к дизайн-проектированию? 1) предпроектный; 2) эстетический; 3) эскизный; 4) технический.		2
Блок 2	Установите соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого. Учтите, что один из элементов правого столбца лишний. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр и букв, соблюдая последовательность левого столбца, без пробелов и знаков препинания. Например, 1А2Б3В		
2.1	Установите соответствие между видом проектирования и видом дизайна		1Б2А3В
	Вид проектирования	Вид дизайна	
	1) художественное формообразование	А) инженерный	
	2) техническое конструирование	Б) утитарно-художественный	
	3) художественное конструирование	В) арт-дизайн	
2.2	Установите соответствие понятием и термином		1Б2А3В
	Понятие	Термин	
	1) категория художественной деятельности, дизайна и технического творчества, обозначающая процесс созидания формы в соответствии с общими ценностными установками.	А) композиция	
	2) важнейший организующий элемент художественной формы, придающий произведению единство и цельность, соподчиняющий его компоненты друг другу и целому.	Б) форма	
	3) морфологическая и объемно-пространственная структурная организация вещи, возникающая в результате содержательного преобразования материала.	В) формообразование	
2.3	Установите соответствие принципами моделирования формы и уровнем моделирования		1Б2А

	Принципы	Уровень	
	1) Принцип моделирования, наглядности, художественно-образного подхода и системности	А) второй блок принципов	
	2) Принцип условности, лаконичности и экономичности использования модельных средств, избирательного адекватного, информативно-выразительного и комплексного применения, оперативного и вариантного исполнения проектных моделей.	Б) первый блок принципов	
2.4	<i>Установите соответствие методами проектирования и их описанием</i>		<i>1В2А3Б</i>
	Метод проектирования	Описание метода	
	1) Метод аналогий	А) художественное конструирование, основанное на том, что изделие рассматривается как конструкция, расчлененная на самостоятельные узлы, сочетания которых могут выполнять ту или иную одну функцию, а при переконфигурации их рабочие функции изменятся	
	2) Метод агрегатирования	Б) способ формирования проектной идеи на основе сравнения далеких друг от друга явлений, предметов, качеств	
	3) Метод ассоциации	В) метод познания и творчества, базирующийся на отыскании и использовании сходства, подобия	
2.5	<i>Установите соответствие методами проектирования и их описанием:</i>		<i>1В2А3Б</i>
	Метод проектирования	Описание метода	
	1) Метод «Вживание в роль».	А) метод стимуляции продуктивности творческой деятельности за счет ее освобождения от ограничений. Каждый член коллектива высказывается на заданную тему и выдвигает идеи, не оценивая их как истинные или ложные, какими бы невыполнимыми они ни казались, не подвергая их аналитическому разбору, побуждая друг друга к поиску разного рода ассоциаций	
	2) Метод «Мозговой штурм».	Б) это метод проектирования в воображаемых усло-	

		виях. Он используется как прием в методах личной и фантастической аналогии	
	3) Метод сценирования	В) осмысление задач проектирования с учетом прогнозируемой реакции потребителя	
2.6	Установите соответствие методами проектирования и их описанием		1Б2А3А
	Метод проектирования	Описание метода	
	1) Метод эргономики	А) это метод проектирования, в основе которого лежит идея движения формы фактического или кажущегося, основанного на оптических иллюзиях или графических спецэффектах	
	2) Метод комбинаторики	Б) это метод проектирования изделий, максимально соответствующих форме тела человека: стул со спинкой, повторяющей изгибы спины человека, дверная ручка, ручка для письма или бытового предмета, повторяющая изгибы руки, и т.д.	
	3) Метод кинетизма	В) метод формообразования в дизайне, основанный на поиске комбинаций (композиционных вариантов) таких типизированных элементов формы как пространственные, конструктивные, функциональные и графические структуры	
	Расположите следующие события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр, которыми обозначены события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности, без пробелов и знаков препинания. Например, 3421		
2.7	Расположите сооружения в хронологическом порядке создания:		2А1Б3Г4В
	Год	Объект дизайна	
	1) 1943 год	А) «Рабочий клуб» Александра Родченко	

	2) 1925 год	Б) граненый стакан Веры Мухиной	
	3) 2000 год	В) Пиктограммы для Олимпиады-80 Вячеслав Рунов	
	4) 1980 год	Г) Система — СФИНКС под руководством Дмитрия Азрижяна	
2.8	<i>Расположите по порядку этапы реализации технология освоения художественного произведения</i> 1) этап постижения художественной деятельности; 2) этап организации процесса получения учителем обратной информации о глубине первичного усвоения обучающимися материала и одновременно активностью духовного переживания детьми воздействия искусства; 3) этап первичного восприятия, первичного творческого воссоздания в сознании художественного образа. 4) этап повторного и вместе с тем нового, на более глубоком уровне восприятия и понимания идей и художественных образов, освоения произведений искусств		3142
2.9	<i>Расположите этапы дизайн-проектирования в верном порядке:</i> 1) подбор и анализ аналогов 2) выбор оптимального варианта проектного решения 3) общее заключение 4) создание функциональной схемы объекта проектирования 5) подача проекта 6) 6) разработка композиционно-пластических решений		416253
2.10	<i>Расположите структура процесса дизайн-проектирования в верном порядке:</i> 1) Выработка концепции будущего изделия, его основной идеи, соответствующей оптимальным экономическим, технологическим и конструктивным требованиям; поиски вариантов конструктивного и технологического решения 2) Первичная постановка задачи и сбор научных данных, необходимых на предпроектном этапе разработки. 3) Уточнение и совершенствование основного варианта. 4) Поиски оптимального варианта художественно-конструкторского предложения; окончание художественно-конструкторской разработки; изготовление моделей и действующих образцов		2134
Блок 3	<i>Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После его прочтения необходимо ответить</i>		

	<i>на поставленные вопросы или выполнить задания</i>	
3.1	<i>Прочтите следующий фрагмент:</i> «Понятие творчества включает знание и социально значимые результаты. Различные типы мышления (_____, техническое, математическое, теоретическое, практическое и прочее), разные типы профессиональнотворческих способностей говорят о том, что творческое мышление носит внутренне дифференцированный характер. Различные типы такого мышления различаются выраженностью отдельных элементов, хотя все они необходимы для любого типа. В качестве составляющих творческого мышления можно выделить _____ критицизм, _____.	художественное конструктивность, образность, эмоциональную насыщенность, рациональность
3.2	<i>Прокомментируйте следующий фрагмент:</i> Дизайн в XIX – начале XX в. помог сделать новые технологии и предметы (электричество, радио, газовые плиты, стиральные машины и проч.) понятными для потребителя, преодолеть боязнь и отторжение новизны продуктов технического прогресса, внедрить их в повседневную жизнь. Благодаря объектам дизайна идеи и отношения приобретали физический, предметный облик, например, домашняя работа с помощью бытовой техники из униженного и недостойного труда стала позиционироваться и восприниматься хозяйками как «добровольное проявление любви к близким» <i>Что является отличительной особенностью дизайна в постиндустриальном обществе?</i>	Среди наиболее существенных отличительных признаков постиндустриального дизайна необходимо выделить: миниатюризацию, виртуальность, дополненную реальность, интерактивность, искусственный интеллект, появление биомеханических форм.
3.3	<i>Прокомментируйте следующий фрагмент:</i> «Суть стайлинга заключалась в быстром изменении внешнего вида продукта, осуществляемом через стилизацию формы и ее декоративного оформления, при этом, не происходила принципиальная смена функционала товара, его конструкции и технологии производства. Внешность товара трансформировалась в соответствии с трендами современной моды и психологии покупателя. Таким образом, добавляя разные декоративные элементы, изменяя цветовые решения, дизайнеры научились одинаковым объектам придавать совершенно самостоятельные образы, не вкладывая значительных средств, получать внешне новый продукт...» <i>Что является отличительной особенностью стайлинга?</i> <i>Какие науки легли в основу направления «стайлинг»?</i> <i>В ответ на какое течение в дизайне появилось данное</i>	Эргономика и антропометрия

	<i>направление?</i>	
3.4	<i>Прочитайте фрагмент текста вставьте пропущенное</i> Модернизм был ориентирован на производство, стандартизацию и _____, функциональность, _____, производилось все больше продуктов. Постмодернизм ориентирован на+_____, одновременно на массовый вкус и коммерческие возможности массы людей. Форма должна быть значащей, вызывать эмоции. Производится излишнее, невостребованное количество товаров. Становится актуальным китч: имитация уникального художественного предмета, изготовление фальшивого подлинника для небогатых клиентов изначально имели коммерческие цели	унификацию хорошую форму потребителя и потребление
Блок 4		
4.1	<i>Что такое системный дизайн?</i>	дизайн, основанный на системном подходе, объединении различных факторов проектирования и требований к объекту в систему, комплексное решение проблем с учетом всех взаимосвязей. Объект рассматривается как система, состоящая из взаимосвязанных элементов-подсистем, и часть надсистемы окружающих объектов и среды. Это проектирование не отдельного объекта, а целостная дизайн-программа, охватывающая всю систему проектирования, функционирования и взаимодействия объекта с потребителем и средой.
4.2	<i>Что такое футуродизайн?</i>	направление, разрабатывающее концепции дизайна, определяющие векторы будущего. Это область моделирования и прогнозирования технологий, форм, смыслов, социальных и

		культурных изменений в обществе и предметно-пространственной среды.
4.3	<i>Что такое арт-дизайн?</i>	направление современного дизайна, в котором преобладают художественная и эмоциональная составляющие по сравнению с решением утилитарных задач.
4.4	<i>Что такое предметная среда?</i>	(объекты промышленного и средового дизайна) в культуре становится все более недолговременной, мода (дизайн имиджа и стиля, дизайн костюма) определяет необходимость непрерывной замены одних предметов другими.
4.5	<i>Что такое социальный дизайн?</i>	это направление системного анализа, позволяющее эффективно развивать социальные общности, будь то коммерческое предприятие, театр или государственный орган
4.6	<i>Что такое методология?</i>	наука о методах и методиках, принципах организации научной и практической деятельности. Общенаучная методология обобщает и систематизирует методы и принципы исследования в различных науках.
4.7	<i>Что такое методика?</i>	реализация методов в конкретной ситуации, совокупность методов решения проблемы, руководство по практическому применению метода на примере конкретного объекта.
4.8	<i>Что такое проектирование?</i>	это процесс определения характеристик

		предполагаемого объекта или системы объектов.
4.9	<i>Что является дизайн- проектированием?</i>	это эстетическая, формообразующая, творческая деятельность, соединение в целостной структуре и гармоничной форме всех общественно необходимых свойств проектируемого объекта и предметно-пространственной среды в целом.
4.10	<i>Что является формообразованием в дизайне?</i>	категория, выражающая процесс создания формы объекта в соответствии с общими ценностными установками культуры, а также с избранной художественно-проектной концепцией
4.11	<i>Дайте определение конструкции?</i>	пространственная и тектоническая организация, взаимное расположение и связь частей, узлов, блоков, образующих в совокупности целостный объект, изделия
4.12	<i>Что такое морфология объекта?</i>	это объемно-пространственная структура, строение его формы, соответствующее его функциям, материалам и технологиям изготовления.
4.13	<i>Что включают в себя эргономические требования к дизайн-объекту?</i>	требования, обеспечивающие соответствие среды возможностям человека и обуславливающие оптимизацию всей физической и психической нагрузки, а также затрат времени, связанных с получением полезного эффекта.
4.14	<i>Что включают в себя утилитарно-функциональные требования к дизайн-объекту?</i>	требования, предъявляемые к среде человеком

		(функция – конкретное назначение объекта)
4.15	<i>Что включают в себя конструктивно-технологические требования к дизайн-объекту?</i>	требования целесообразности, безопасности, надежности и долговечности объектов (что обеспечивает знание свойств материалов и конструкций)
4.16	<i>Что включают в себя эстетические требования к дизайн-объекту?</i>	требования сочетают в себе ценность предметно-пространственной среды как элемента художественной культуры и общественно-ценностные характеристики объекта

ПК-2. Способен участвовать в выполнении отдельных стадий (этапов), и направлений научно-исследовательских и экспериментальных работ, связанных с решением художественно-конструкторских задач

Код задания	Задание	Ключ правильного ответа
Блок 1	Выберите правильный ответ(ы)	
1.1	<i>Что такое модульный метод в проектировании?</i> 1) формообразование объектов дизайна из стандартных элементов, из которых можно составить различные вариации; 2) формообразование объектов дизайна из типизированных элементов, из которых можно составить различные вариации; 3) формообразование объектов дизайна из универсальных элементов, из которых можно составить различные вариации	2
1.2	<i>О каком направлении идет речь? «Разновидность абстракционизма, выражается в комбинациях разноцветных плоскостей простейших геометрических форм: прямой линии, квадрата, круга и прямоугольника.»</i> 1) фовизм; 3) барокко; 2) супрематизм; 4) импрессионизм.	2
1.3	<i>Что из перечисленных принципов не относится к принципам экологического дизайна:</i> 1) максимальная экономия природных ресурсов 2) отказ от традиций в пользу функциональности 3) максимальная экономия материалов 4) достижение долговечности изделия	2
1.4	<i>В чем заключается суть метода агрегатирования в проектной деятельности?</i> 1) метод познания и творчества, базирующийся на отыскании и использовании сходства, подобия (в	2

	чается в прогнозировании эволюции технологий и формообразования, а также различных изменений в обществе; 2) нелинейный, итеративный процесс, который команды используют для понимания пользователей, оспаривания предположений, переопределения проблем и создания инновационных решений для прототипирования и тестирования.											
1.10	<i>Что такое концепция в дизайн-мышлении?</i> 1) «дизайн будущего» - проектная методология, превентивно разрабатывающая концепции дизайна, адекватные смыслу будущего. Её подход заключается в прогнозировании эволюции технологий и формообразования, а также различных изменений в обществе; 2) нелинейный, итеративный процесс, который команды используют для понимания пользователей, оспаривания предположений, переопределения проблем и создания инновационных решений для прототипирования и тестирования.	2										
Блок 2	Установите соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого. Учтите, что один из элементов правого столбца лишний. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр и букв, соблюдая последовательность левого столбца, без пробелов и знаков препинания. Например, 1А2Б3В											
2.1	<table><tr><td>1) морфология</td><td>А) идеальное представление об объекте, художественно-образная модель, созданная воображением дизайнера</td></tr><tr><td>2) технологическая форма</td><td>Б) работа, которую должно выполнять изделие, а также смысловая, знаковая и ценностная роли вещи</td></tr><tr><td>3) функция</td><td>В) строение, структура формы изделия, организованная в соответствии с его функцией, материалом и способом изготовления, воплощающая замысел дизайнера</td></tr><tr><td>4) эстетическая ценность</td><td>Г) морфология, воплощенная в способе промышленного производства вещи-объекта дизайн-проектирования в результате художественного осмысления технологии</td></tr><tr><td>5) образ</td><td>Д) особое значение объекта, выявляемое человеком в ситуации эстетического</td></tr></table>	1) морфология	А) идеальное представление об объекте, художественно-образная модель, созданная воображением дизайнера	2) технологическая форма	Б) работа, которую должно выполнять изделие, а также смысловая, знаковая и ценностная роли вещи	3) функция	В) строение, структура формы изделия, организованная в соответствии с его функцией, материалом и способом изготовления, воплощающая замысел дизайнера	4) эстетическая ценность	Г) морфология, воплощенная в способе промышленного производства вещи-объекта дизайн-проектирования в результате художественного осмысления технологии	5) образ	Д) особое значение объекта, выявляемое человеком в ситуации эстетического	1В2Г3Б4Д5А
1) морфология	А) идеальное представление об объекте, художественно-образная модель, созданная воображением дизайнера											
2) технологическая форма	Б) работа, которую должно выполнять изделие, а также смысловая, знаковая и ценностная роли вещи											
3) функция	В) строение, структура формы изделия, организованная в соответствии с его функцией, материалом и способом изготовления, воплощающая замысел дизайнера											
4) эстетическая ценность	Г) морфология, воплощенная в способе промышленного производства вещи-объекта дизайн-проектирования в результате художественного осмысления технологии											
5) образ	Д) особое значение объекта, выявляемое человеком в ситуации эстетического											

		восприятия, эмоционального, чувственного переживания и оценки степени соответствия объекта эстетическому идеалу субъекта.									
2.2	<i>Установите соответствие между произведениями и авторами:</i> <table><tr><th>Название</th><th>Автор</th></tr><tr><td>1) «Точка и линия на плоскости»</td><td>А) Казимир Малевич</td></tr><tr><td>2) «Мир как беспредметность»</td><td>Б) В.В. Кандинский</td></tr><tr><td>3) «Искусство в технику»</td><td>В) В. Е. Татлин</td></tr></table>		Название	Автор	1) «Точка и линия на плоскости»	А) Казимир Малевич	2) «Мир как беспредметность»	Б) В.В. Кандинский	3) «Искусство в технику»	В) В. Е. Татлин	1Б2А3В
Название	Автор										
1) «Точка и линия на плоскости»	А) Казимир Малевич										
2) «Мир как беспредметность»	Б) В.В. Кандинский										
3) «Искусство в технику»	В) В. Е. Татлин										
2.3	<i>Соотнесите имена деятелей с их произведениями:</i> <table><tr><td>1) Каземир Малевич</td><td>А)конструктивизм в фотографии</td></tr><tr><td>2) Александр Родченко</td><td>Б) стул «Василий»</td></tr><tr><td>3) Василий Кандинский</td><td>В) манифест супрематизма «Черный квадрат»</td></tr><tr><td></td><td>Г) Фотоаппарат «Зенит»</td></tr></table>		1) Каземир Малевич	А)конструктивизм в фотографии	2) Александр Родченко	Б) стул «Василий»	3) Василий Кандинский	В) манифест супрематизма «Черный квадрат»		Г) Фотоаппарат «Зенит»	1В2А3Б
1) Каземир Малевич	А)конструктивизм в фотографии										
2) Александр Родченко	Б) стул «Василий»										
3) Василий Кандинский	В) манифест супрематизма «Черный квадрат»										
	Г) Фотоаппарат «Зенит»										
2.4	<i>Установите соответствие между методами проектирования в дизайне и описанием метода</i> <table><tr><th>Описание метода</th><th>Методы проектирования в дизайне</th></tr><tr><td>1) объединяет в себе мысленное представление, эмоциональное, интуитивное и целостное видение будущего объекта дизайна и его композиционное формообразование в графических изображениях и объемных моделях</td><td>А) сценарное моделирование в дизайне</td></tr><tr><td>2) это моделирование сценариев и ситуаций использования объекта различными пользователями в различных условиях (дизайнер мысленно проигрывает «роль» потребителя, возможных моделей поведения, коммуникации и взаимодействия людей в проектируемой предметно-пространственной среде</td><td>Б) художественно-образное моделирование</td></tr><tr><td>3) подразумевает авторскую интерпретацию образа, объекта, может быть выполнена с помощью обобщения формы, ее упрощения геометризации (абстрактная стилиза-</td><td>В) творческая стилизация в дизайне</td></tr></table>		Описание метода	Методы проектирования в дизайне	1) объединяет в себе мысленное представление, эмоциональное, интуитивное и целостное видение будущего объекта дизайна и его композиционное формообразование в графических изображениях и объемных моделях	А) сценарное моделирование в дизайне	2) это моделирование сценариев и ситуаций использования объекта различными пользователями в различных условиях (дизайнер мысленно проигрывает «роль» потребителя, возможных моделей поведения, коммуникации и взаимодействия людей в проектируемой предметно-пространственной среде	Б) художественно-образное моделирование	3) подразумевает авторскую интерпретацию образа, объекта, может быть выполнена с помощью обобщения формы, ее упрощения геометризации (абстрактная стилиза-	В) творческая стилизация в дизайне	2А1Б
Описание метода	Методы проектирования в дизайне										
1) объединяет в себе мысленное представление, эмоциональное, интуитивное и целостное видение будущего объекта дизайна и его композиционное формообразование в графических изображениях и объемных моделях	А) сценарное моделирование в дизайне										
2) это моделирование сценариев и ситуаций использования объекта различными пользователями в различных условиях (дизайнер мысленно проигрывает «роль» потребителя, возможных моделей поведения, коммуникации и взаимодействия людей в проектируемой предметно-пространственной среде	Б) художественно-образное моделирование										
3) подразумевает авторскую интерпретацию образа, объекта, может быть выполнена с помощью обобщения формы, ее упрощения геометризации (абстрактная стилиза-	В) творческая стилизация в дизайне										

	<table><tr><td>ция – клаузура, биоморфизация (подражание внешнему виду, структуре, конструкции объекта живой природы) и т.д.</td><td></td></tr><tr><td></td><td>Г) подражательная стилизация</td></tr></table>	ция – клаузура, биоморфизация (подражание внешнему виду, структуре, конструкции объекта живой природы) и т.д.			Г) подражательная стилизация									
ция – клаузура, биоморфизация (подражание внешнему виду, структуре, конструкции объекта живой природы) и т.д.														
	Г) подражательная стилизация													
2.5	Соедините известных германских дизайнеров с их произведениями: <table><tr><td>1) Ле Корбюзье</td><td>А) Рисунки для тканей «Первой ситценабивной фабрики»</td></tr><tr><td>2)Эль Лисицкий</td><td>Б) памятник III Интернационалу</td></tr><tr><td>3) Владимир Татлин</td><td>В) система новых пропорциональных отношений «Модулор»</td></tr><tr><td>4) Варвара Степанова</td><td>Г) супрематический «проуны» (проекты утверждения нового)</td></tr></table>	1) Ле Корбюзье	А) Рисунки для тканей «Первой ситценабивной фабрики»	2)Эль Лисицкий	Б) памятник III Интернационалу	3) Владимир Татлин	В) система новых пропорциональных отношений «Модулор»	4) Варвара Степанова	Г) супрематический «проуны» (проекты утверждения нового)	1В2ГЗБ4А				
1) Ле Корбюзье	А) Рисунки для тканей «Первой ситценабивной фабрики»													
2)Эль Лисицкий	Б) памятник III Интернационалу													
3) Владимир Татлин	В) система новых пропорциональных отношений «Модулор»													
4) Варвара Степанова	Г) супрематический «проуны» (проекты утверждения нового)													
2.6	Соотнесите задачи проектирования предметно-пространственной среды с этапами их реализации <table><tr><th>Задачи проектирования</th><th>Этапы реализации</th></tr><tr><td>1) Предпроектный анализ</td><td>А) Приёмка и ввод в эксплуатацию</td></tr><tr><td>2) Разработка концепции</td><td>Б) Создание чертежей и документации</td></tr><tr><td>3) Рабочее проектирование</td><td>В) Разработка дизайн-концепции</td></tr><tr><td>4) Реализация проекта</td><td>Г)Анализ потребностей пользователей</td></tr><tr><td>5)Эксплуатация и обслуживание</td><td>Д) Строительство и монтаж</td></tr></table>	Задачи проектирования	Этапы реализации	1) Предпроектный анализ	А) Приёмка и ввод в эксплуатацию	2) Разработка концепции	Б) Создание чертежей и документации	3) Рабочее проектирование	В) Разработка дизайн-концепции	4) Реализация проекта	Г)Анализ потребностей пользователей	5)Эксплуатация и обслуживание	Д) Строительство и монтаж	1Г2ВЗБ4Д5А
Задачи проектирования	Этапы реализации													
1) Предпроектный анализ	А) Приёмка и ввод в эксплуатацию													
2) Разработка концепции	Б) Создание чертежей и документации													
3) Рабочее проектирование	В) Разработка дизайн-концепции													
4) Реализация проекта	Г)Анализ потребностей пользователей													
5)Эксплуатация и обслуживание	Д) Строительство и монтаж													
	Расположите следующие события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр, которыми обозначены события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности, без пробелов и знаков препинания. Например, 3421													
2.7	Установите последовательность и этапы дизайн-проекта интерьера, необходимые для разработки и реализации проекта: 1) техническое задание; 2) зонирование и планировочные решения; 3) объемно-пространственные решения; 4) концептуальный дизайн; 5) техническая документация; 6) авторский надзор, комплектация проекта, управление строительством	2143756												

	7) 3D-визуализация.	
2.8	Установите возникновение архитектурных стилей в хронологической последовательности: 1) Конструктивизм 3) Готика 2) Сталинский ампи́р 4) Модернизм	3412
2.9		
2.10	Опишите последовательность исследования целевой аудитории, которая проводится на разных этапах разработки дизайна Web-сайта: 1. проектирование интерфейса и визуального оформления, учитывая потребности и предпочтения персонажей, дизайн должен быть ориентирован на создание максимально удобного и привлекательного опыта использования продукта или услуги; 2. формирование персонажей — прототипов пользователей. На основе полученной информации создаются персонажи, которые воплощают типичные характеристики аудитории; 3. исследование и анализ целевой аудитории. На этом этапе собирается информация о предполагаемых пользователях, их характеристиках и потребностях; 4. дальнейшая оптимизация на основе полученных данных и обратной связи от пользователей; 5. тестирование и отзывы пользователей. Полученные отзывы помогут проверить, насколько успешно были учтены потребности целевой аудитории и внести необходимые коррективы в дизайн»	32154
	Установите последовательность и этапы эскизного проекта ландшафта, необходимые для разработки и реализации проекта: 1) техническое задание; 2) обследование территории, фотофиксация, работа с топографической съемкой; 3) объемно-пространственные решение участка, проработка малых архитектурных форм; 4) разработка генерального плана участка; 5) разработка технической документации проекта; 6) 3D-визуализация ландшафтной территории.	214365
Блок 3	Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После его прочтения необходимо ответить на поставленные вопросы или выполнить задания	
3.1	Прочтите определение «дизайн», принятое ИКСИД в 1969г.: «Под термином дизайн понимается творческая деятельность, цель которой определение формальных качеств предметов, производимых промышленностью. Эти качества формы относятся не только к внешнему виду, но главным образом к структурным и функциональным связям, которые превращают систему в целостное единство с точки зрения, как изготовителя, так и потребителя ...» Выполните следующие задания: а) Основываясь на определении, выявите несколько функций дизайна.	А)рационализирующая, организующая, созидательная, утопическая, знаковая, эстетическая. Б)образ, функция, морфология, технологическая форма, эстетическая ценность В)промышленный, графический, книжный, средовой, дизайн

	б) Перечислите категории объектов дизайна в) Какие виды дизайна вы знаете?	одежды, фито-дизайн, ландшафтный
3.2	Восстановите текст. 1) Метод _____ позволяет преодолевать тупиковые ситуации в проектировании за счет изменения угла зрения на объект работы; за счет смены творческой установки и т.д. 2) Метод _____, когда реальные обстоятельства работы объекта условно подменяются неожиданными решениями или даже фантастическими. 3) Прием _____ - упорядоченная программа проектных мероприятий, раскладывающих их совокупность в соответствии с разумной очередностью работ, важностью для свойств конечного продукта.	1- инверсии 2 – «проектирование в воображаемых условиях» 3 – «дерево целей»
3.3	Прокомментируйте следующий фрагмент: «Новые эстетические и экологические проблемы, появление которых было связано с эстетикой постмодернизма, экологической эстетикой, эстетическими представлениями самого потребителя, требуют переориентации в сторону новых образов, новых форм, новых технологических приемов и, в конечном счете, новых концепций в моделировании одежды, адекватных меняющейся реальности...» Сформулируйте признаки канонической деятельности. Что подразумевает понятие «проектность»? В чем различия «нового» и «традиционного» проектирования?	1) все базисные формы широкой проектной деятельности: познавательная, оценочная, преобразовательная, семиотическая – вошли в структуру дизайн-деятельности; 2) они соединились с особо модной идеологией, выдвинувшей задачу формирования новых культурных образцов того или иного стиля костюма; 3) в результате этого соединения базисные формы проектирования обогатились рядом дополнительных функций; костюмная визуально-коммуникативная деятельность; 4) эта проектная идеология, по сути, является эстетической и этической идеологией стиля.
3.4	Восстановите текст. 1) _____ моделирование, в отличие от логического, основывается не на рациональном, беспристрастном и последовательном учете всех необходимых факторов, а прежде всего на эмоциональном, интуитивном и целостном видении конечного результата творчества. 2) _____ моделирование - возможность отображения, воспроизведения одного объекта или явления через его аналог-модель органично встроенный в дизайн процесс.	1-художественно-образное 2- проектное
Блок 4		
4.1	Какова основная цель дизайн-мышления?	целью процесса дизайн-мышления является разработка реше-

		ний, продуктов или услуг, которые желательны для пользователя, экономически жизнеспособны с точки зрения бизнеса и технологически осуществимы
4.2	<i>Дайте определение процессу проектирования...</i>	процесс создания проекта – прототипа, образа предполагаемого или возможного объекта, в том числе и дизайн объекта
4.3	<i>Образное мышление это...</i>	интуитивное мышление, которое основывается на свернутом восприятии всей проблемы сразу, в нем отсутствуют четко определенные этапы, мы непосредственно усматриваем вывод, основанный на чувственном восприятии
4.4	<i>В чем преимущество дизайн-мышления при формировании концепции в дизайне?</i>	Design Thinking (дизайн-мышление) уделяет большое внимание потребностям пользователей, обширному тестированию и непрерывной итерации. Такой подход приводит к созданию более удобных, интуитивно понятных, доступных и дружественных к пользователю продуктов
4.5	<i>В чем преимущество применения метода бионики при формировании концепции в дизайне?</i>	Бионический дизайн обеспечивает процесс проектирования, включающий как аспекты формы, так и функциональные принципы. Бионический дизайн может служить мостом между дизайном и другими смежными науками и, следовательно, играет важную роль в развитии области дизайна продукта.
4.6	<i>Что такое визуальные коммуникации?</i>	коммуникации (передача информации) по-

		средством визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики), с одной стороны, и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия), с другой
4.7	<i>Что представляет собой кодирование информации в процессе коммуникации?</i>	это трансформирование предназначенного для передачи значения в послание или сигнал, который может быть передан. Кодирование в коммуникационном процессе начинается с выбора системы кодовых знаков - носителей информации (язык, свет, физические действия и т. д.).
4.8	<i>С появлением каких учебных заведений в России связано развитие дизайна?</i>	начало производственного дизайна в России связывают с образованием ВХУТЕМАСА – Высших художественно-технических мастерских – созданных после 1920 г. на базе «Строгановки» и Училища живописи ваяния и зодчества. В 1927 году они были реорганизованы в Высший художественно-технический институт (ВХУТЕИН). В 1930 году на его основе созданы Высший архитектурно-строительный институт (ВАСИ, ныне МАРХИ), Московский полиграфический институт, Художественный факультет Московского текстильного института
4.9	<i>Как оценивается эффективность выставочного дизайна?</i>	эффективность выставочного дизайна оценивается посредством анализа посещаемости, обратной связи посети-

		телей, а также достижения поставленных целей и задач.
4.10	<i>Что такое системный дизайн?</i>	это целостное структуро- и смыслообразование предметных комплексов, систем, включающих изделия разных видов и типов, совместно обслуживающие в той или иной среде и сфере жизнедеятельности определенную совокупность потребностей людей с учетом вариантности их реализации, обусловленной как утилитарными, так и эстетическими факторами
4.11	<i>Что такое визуальная экология?</i>	визуальная экология - это наука, исследующая и объясняющая природу механизмов зрения с позиций новейшей психофизиологии и дающая основы для разработки экологических принципов проектирования для комфортного визуального восприятия окружающей среды
4.12	<i>Что такое кубофутуризм?</i>	Кубофутуризм считается результатом взаимовлияния поэтов-футуристов и живописцев-кубистов. Литературный футуризм был тесно связан с авангардными художественными группировками 1910-х годов, такими как «Бубновый валет», «Ослиный хвост», «Союз молодежи». Пропагандировалось взаимодействие поэзии и живописи. Оно явилось толчком формирования кубофутуристической эстетики.
4.13	<i>Для каких целей создавался ВХУТЕМАС?</i>	целью ВХУТЕМАСа была «подготовка ху-

		дожников-мастеров высшей квалификации для промышленности, а также инструкторов и руководителей для профессионально-технического образования».
4.14	<i>В каких видах искусства и дизайна проявился архитектурный стиль конструктивизм?</i>	Конструктивизм проявлялся не только в архитектуре. Он также существовал в дизайне, полиграфии, художественном творчестве. Конструктивизм в фотографии отмечен геометризацией композиции, съемкой в головокружительных ракурсах при сильном сокращении объемов. Такими экспериментами занимался, в частности, Александр Родченко.
4.15	<i>Каковы основные принципы конструктивизма?</i>	основные принципы конструктивизма сформулированы группой архитекторов А. А. Веснина и М. Я. Гинзбурга в своих выступлениях. Геометризм, плоские крыши, обилие стекла, нетрадиционные формы, полное отсутствие декора — отличительные черты этой архитектуры. Конструктивизм также был реакцией на дворянскую и купеческую архитектуру, надменную, помпезную и классически традиционную
4.16	<i>Какой основной метод используют дизайнеры при генерировании идеи проекта?</i>	основным методом дизайнера является искусство генерирования дизайн-образа, он может созреть интуитивно, или резко возникнуть в воображении в результате инсайта, или быть результатом скрупулёзного творче-

		ского поиска
--	--	--------------

**4. МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ УМЕНИЙ И ВЛАДЕНИЙ
(ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ЗАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ПЕРИОД ПРОВЕДЕНИЯ
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ)**

№ п/п	Темы примерных практико-ориентированных заданий	Код компетенций
1.	Составить глоссарий основных понятий и определений дизайна.	ПК-1, ПК-2
2.	Подобрать иллюстративный материал для презентации по теме «Развитие ремесла и декоративно-прикладного искусства в России X–XVIII вв»	ПК-1, ПК-2
3.	Подобрать иллюстративный материал для презентации по теме «Производственное искусство в Советской России: теория и практика».	ПК-1, ПК-2
4.	Подобрать иллюстративный материал для презентации по теме «Культурологический подход к дизайну»	ПК-1, ПК-2
5.	Проанализировать современные проблемы дизайна и оформить в виде презентации. Экологический подход к дизайну как реакция на стихию научно-технической революции.	ПК-1, ПК-2

ЛИСТ ИЗМЕНЕНИЙ В ФОС ПО ДИСЦИПЛИНЕ

В ФОС по дисциплине внесены следующие изменения:

Учебный год	Реквизиты протокола Ученого совета	Номер раздела, подраздела	Содержание изменений и дополнений
2024/25	Протокол №11 от 27.05.2024	3.2	Профессиональные базы данных и информационные справочные системы
2025/26	Протокол № 8 от 26.05.2025	7.1	Актуализация списка печатных и (или) электронных образовательных ресурсов
2026/27	Протокол № 10 25.05.2026	7.1	Актуализация списка печатных и (или) электронных образовательных ресурсов
2027/28	Протокол № дд.мм.гггг		