

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Мальнева Юлия Андреевна  
Должность: Заведующий кафедрой  
Дата подписания: 15.09.2023 23:14:52  
Уникальный программный ключ:  
906c96d7f2988196b87f4d710bc02fbaf9772072

МИНОБРНАУКИ РОССИИ  
Юго-Западный государственный  
университет

УТВЕРЖДАЮ:  
Заведующий кафедрой  
дизайна и индустрии моды



Ю.А.Мальнева

(подпись)

«29» 06 2023г.

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА  
для текущего контроля  
успеваемости  
и промежуточной аттестации  
обучающихся по дисциплине

Основы проектной культуры одежды  
(наименование дисциплины)

29.03.05 Конструирование изделий лёгкой промышленности  
(код и наименование ОПОП ВО)

# 1 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ

## 1.1 ВОПРОСЫ ДЛЯ СОБЕСЕДОВАНИЯ

Тема № 1 Введение. Основы теории и методологии дизайна.  
Костюм как объект дизайна.

1. Дайте определения понятиям: «проектная культура», «дизайн», «метод проектирования», «стиль», «костюм».
2. Объясните понятие «метод».
3. Что такое «ассоциации»?
4. Охарактеризуйте «метод ассоциации»? Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.

Тема №2 Концепция в дизайне.

1. Дайте определения понятиям: «концепция», «дизайн», «виды дизайна», «расширяющийся дизайн», «перспективные направления дизайна».
2. Что такое «концепция»?
3. Каковы основные признаки дизайна?
4. Перечислите основные виды дизайна
5. Какие направления дизайна считаются перспективными?
6. Что такое «проектный образ»? «художественный образ»? В чем различие?

Тема №3. Этапы и принципы проектирования костюма.

1. На какие группы подразделяются коллекции моделей одежды?
2. Какие этапы разработки промышленных коллекций Вы знаете?
3. Из скольких этапов состоит процесс разработки коллекции?
4. Какие факторы необходимо учитывать при проектировании коллекции одежды?
5. На какие группы подразделяются потребители моделей одежды?
6. Как можно классифицировать коллекции моделей одежды?
7. Для чего нужно проводить предпроектное исследование?
8. Какие основные этапы проектирования одежды Вы знаете?
9. В чём заключается анализ предпроектной ситуации? Для чего он необходим?

Тема №4. Эвристические методы в проектировании.

1. Что такое «эвристика»?
2. Какие эвристические методы Вы знаете?
3. На чём основаны эвристические методы?
4. Какие методы научного познания Вы можете охарактеризовать?
5. Дайте пояснения методам эмпирического исследования
6. Что такое «анализ» и «синтез» в рамках проектирования костюма?
7. Какие методы научного познания можно применять при исследовании рынка модной индустрии?
8. Зачем нужен метод исторических реконструкций в дизайне костюма?
9. Что такое «эвристическое комбинирование»?
10. Почему важен метод «антропотехника»?
11. Дайте подробную характеристику эвристическим методам проектирования. Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.

Тема №5 Методы проектирования в дизайне одежды.

1. Что такое «эвристические методы»?
2. Какие эвристические методы в проектировании костюма Вы знаете?
3. На каких принципах основаны эвристические методы?
4. Дайте пояснения методам комбинаторики. Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.
5. Что такое бионический метод проектирования?
6. Дайте подробную характеристику методу ассоциации в проектировании одежды. Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.
7. Какие методы проектирования в одежде Вы знаете? Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.

Тема №6 Паспорт проекта.

1. Что такое «паспорт проекта»?
2. Какие эвристические методы в проектировании костюма Вы знаете? Как они применяются в проектировании одежды?
3. Какие этапы разработки коллекций одежды выделил Кристиан Диор? Дайте краткую характеристику данным этапам.
4. Дайте пояснения метода. Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.
5. Что такое «художественный образ» в проектировании одежды?
6. Какие методы проектирования в одежде Вы знаете? Ответ, пожалуйста, проиллюстрируйте.

**Шкала оценивания: 2-балльная.**

## **Критерии оценивания**

Критерии оценки:

- 0 баллов, если ответ на вопрос не получен;
- 1 балл, если при ответе на вопрос допущены ошибки в базовой терминологии и основах курса, в примерах и аргументации;
- 2 балла, если при ответе на вопрос демонстрируются знания базовой терминологии и основ курса, приводит примеры, грамотную аргументацию.

Максимальное количество баллов за ответ - 2 балла.

## **1.2 ТЕМЫ РЕФЕРАТОВ**

Тема №1 Введение. Основы теории и методологии дизайна. Костюм как объект дизайна.

1. Проектная культура. Основы теории и практики
2. Дизайн. Понятия и определения.
3. Место костюма в классификации искусств
4. Метод ассоциаций в проектировании одежды
5. Костюм как объект дизайна
6. Ассоциации. Виды и принципы применения.
7. Этапы проектирования

Тема №2 Концепция в дизайне.

1. Дизайн костюма: исследование особенностей проектирования швейных изделий в различных художественных системах.
2. Специфика проектирования в дизайне костюма с учётом половозрастных особенностей
3. Концептуальность в искусстве
4. Биодизайн
5. Экодизайн
6. Футуродизайн и его специфика в модной индустрии
7. Художественный образ в коллекции моделей одежды

Тема №3 Этапы и принципы проектирования костюма.

1. Дизайн костюма: этапы проектирования в рамках исторического исследования.
2. Особенности проектирования одежды
3. Искусство и костюм. Творческие процессы работы над арт-объектом.
4. Виды коллекций.

5. Специфика рекламно-выставочных коллекций
6. Модные тенденции в женском костюме.
7. Тенденции развития мужской моды.
8. Детская мода: вчера и сегодня

Тема №4. Эвристические методы в проектировании.

1. Дизайн костюма: методы проектирования.
2. Ключевые тенденции будущего. Перспективы развития моды.
3. Влияние факторов будущего на развитие индустрии моды
4. Мода. Обычай и мода.
5. Междисциплинарный характер моды.
6. Значение моды в современном социокультурном пространстве.
7. Метод мозгового штурма (осады, атаки) в дизайн-проектировании.
8. Метод неологии и его роль в проектировании костюма
9. Эвристическое комбинирование в дизайне.
10. Антропотехника как эвристический метод проектирования

Тема №5 Методы проектирования в дизайне одежды.

1. Перспективы развития дизайна.
2. Влияние факторов будущего на развитие современной моды.
3. Мода и дизайн.
4. Психология моды.
5. Источники творчества в проектировании костюма.
6. Методы кинетизма в дизайне одежды.
7. Метод деконструкции и его роль в проектировании костюма.
8. Трансформации в дизайне.
9. Эксперимент в проектировании костюма.
10. Методы творчества в дизайне костюма.

Тема №6 Паспорт проекта.

1. Перспективы развития дизайна.
2. Влияние факторов будущего на развитие современной моды.
3. Мода и искусство.
4. Социология моды.
11. Источники творчества в проектировании костюма.
12. Проектная культура в рамках индустрии моды.
13. Методы проектирования в дизайне одежды.

**Шкала оценивания: 3-балльная.**

### **Критерии оценивания:**

**3 балла** (или оценка «отлично») выставляется обучающемуся, если тема реферата раскрыта полно и глубоко, при этом убедительно и аргументированно изложена собственная позиция автора по рассматриваемому вопросу; структура реферата логична; изучено большое количество актуальных источников, грамотно сделаны ссылки на источники; самостоятельно подобран яркий иллюстративный материал; сделан обоснованный убедительный вывод; отсутствуют замечания по оформлению реферата.

**2 балла** (или оценка «хорошо») выставляется обучающемуся, если тема реферата раскрыта полно и глубоко, сделана попытка самостоятельного осмысления темы; структура реферата логична; изучено достаточное количество источников, имеются ссылки на источники; приведены уместные примеры; сделан обоснованный вывод; имеют место незначительные недочеты в содержании и (или) оформлении реферата.

**1 балл** (или оценка «удовлетворительно») выставляется обучающемуся, если тема реферата раскрыта неполно и (или) в изложении темы имеются недочеты и ошибки; структура реферата логична; количество изученных источников менее рекомендуемого, сделаны ссылки на источники; приведены общие примеры; вывод сделан, но имеет признаки неполноты и неточности; имеются замечания к содержанию и (или) оформлению реферата.

**0 баллов** (или оценка «неудовлетворительно») выставляется обучающемуся, если содержание реферата имеет явные признаки плагиата и (или) тема реферата не раскрыта и (или) в изложении темы имеются грубые ошибки; материал не структурирован, излагается непоследовательно и сбивчиво; количество изученных источников значительно менее рекомендуемого, неправильно сделаны ссылки на источники или они отсутствуют; не приведены примеры или приведены неверные примеры; отсутствует вывод или вывод расплывчат и неконкретен; оформление реферата не соответствует требованиям.

## **1.3 ПРОЕКТЫ**

### **1.3.1 Проекты в рамках выполнения лабораторных работ**

Тема № 1 Концепция в дизайне. Метод ассоциаций – один из способов формирования идеи.

Проект: «Разработка модели методом ассоциации» (ассоциации по выбору студента)

Тема № 2 Метод аналогии в проектировании одежды  
Интерпретация творческого источника путем трансформаций в проектное решение. Аналог: народный /исторический костюм

*Проект:* «Создание модели на основе метода аналогии»

Тема № 3 Бионический метод проектирования.

Проект: «Разработка модели одежды на основе бионического метода проектирования»

Тема № 4 Комбинаторные методы проектирования. Трансформация.

Проект: «Разработка коллекции методом трансформации»

Тема № 5. Комбинаторные методы проектирования. Кинетизм.

Проект:

1)«Разработка эскиза авторской ткани на основе принципов кинетизма и оптического искусства»

2)«Разработка коллекции из авторской ткани». Декор ткани разработан на основе принципа кинетизма

Тема № 6. Модульный метод проектирования

Проект: «Разработка женской одежды модульным методом проектирования»

**Шкала оценивания: 3-балльная.**

**Критерии оценивания:**

**3 балла** (или оценка «отлично») выставляется обучающемуся, если задание на проект выполнено точно и полно; проект выполнен полностью самостоятельно демонстрирует сформированные у автора навыки проектной деятельности; в проекте реализован креативный подход: предложено оригинальное (или инновационное) решение; сформулированы мотивированные выводы; рекомендации обоснованы и объективны; безукоризненно выполнены требования к оформлению проекта; защита проекта (презентация и доклад) осуществлена в яркой, интересной форме.

**2 балла** (или оценка «хорошо») выставляется обучающемуся, если задание на проект в целом выполнено; проект выполнен с незначительным участием преподавателя (консультации) и демонстрирует владение автором большинством навыков, необходимых для осуществления проектной деятельности; в проекте реализован

предложено типовое решение; выводы (заключение) доказательны; осуществлена попытка сделать практические рекомендации; имеются незначительные погрешности в содержании и (или) оформлении проекта; защита проекта (презентация и доклад) осуществлена в традиционной академической форме.

**1 балл** (или оценка «удовлетворительно») выставляется обучающемуся, если задание на проект выполнено неточно и (или) неполно; выполнение проекта происходило при постоянном участии и помощи преподавателя; предложено наиболее простое, но допустимое решение; в проекте имеются недочеты и ошибки; выводы (заключение) не бесспорны; рекомендации имеются, но носят формальный характер; очевидны недочеты в оформлении проекта; защита проекта осуществлена в устной форме (без презентации) или доклад не отражал основное содержание проекта (или презентация не отражала основные положения доклада).

**0 баллов** (или оценка «неудовлетворительно») выставляется обучающемуся, если задание на проект не выполнено или выполнено менее чем наполовину, при этом автор не обращался (или недостаточно обращался) к преподавателю за консультацией или помощью; в проекте допущены грубые ошибки; отсутствует вывод или автор испытывает затруднения с выводами (заключение носит формальный характер); не соблюдаются требования к оформлению проекта; защита проекта представляла собой неструктурированные рассуждения автора с отклонением от темы проекта.

1.3.2 Научно-исследовательская индивидуальная работа (повышенный уровень)

1. Тема Fashion - модная индустрия.

«Актуальность» - промышленная коллекция, представляющая актуальные тенденции моды, может быть воспроизведена малыми сериями.

«Взгляд в будущее» - перспективная коллекция, выражающая прогностические мысли автора, его способность предугадывать появление новых тенденций в обществе, возможный источник для дальнейшей разработки.

2. Тема Концептуальный бутик

«Взгляд в себя» - авторская коллекция, представляющая творческое лицо художника и предназначенная для демонстрации, выставки или шоу.



□ «Новое решение» - «патентная» коллекция, созданная на основе определенного технологического приема или конструктивного решения, предназначенная для внедрения в производство.

□ «Позиция» - коллекция, выражающая отношение автора к социальным и философским проблемам общества (этнические и конфессиональные традиции в одежде, экологическая тема, субкультурные направления).

### 3. Тема Будущее

□ «Футур» - авангардная векторная коллекция, раскрывающая перспективы развития моды.

□ «Эврика» – инновация в море моды, авторские разработки, уникальные предложения.

Примерные темы научно-исследовательской индивидуальной работы, выбираются индивидуально, в соответствии с личностными интересами:

1. Художественное оформление одежды как средство дизайна костюма.
2. Создание авторской концепции коллекции на основе современной тенденции моды.
3. Дизайн костюма: исследование особенностей проектирования швейных изделий в различных художественных системах
4. Типология исторического костюма.
5. Исследование методов проектирования и конструирования при разработке авторских коллекций.
6. Костюм в контексте общения «вчера и сегодня»: особенности психологического восприятия системы «человек-костюм».
7. Исследование стилей костюма жителей современного города. (На материале изучения уличной моды г. Курска).
8. Колористические особенности в искусстве костюма (на региональном материале).
9. Гендерные особенности восприятия цвета и формы костюма; специфика проектирования в дизайне костюма с учётом различных подходов к одежде человека (культурологического, аксиологического, гендерного, технологического и т.д.)
10. Место дизайна костюма в классификации искусств
11. Дизайн и авангардное искусство XX-XXI вв.
12. Футуризм: симультанизм (одновременность восприятия)...

13. Концепция супрематизма и предметный мир
14. Конструктивизм. Конструкция есть современное мировоззрение.
15. Теория и практика конструктивизма.
16. ВХУТЕМАС – школа конструктивизма
17. Модерн в России.
18. Модернизм и становление дизайна как профессиональной деятельности.
19. «Баухауз»: прообраз дизайнерской школы
20. Культура вещи и культура материала
21. Дизайн одежды и материала
22. Эстетика конструктивистского производственного костюма
23. Графический дизайн, реклама и торговля
24. Постмодернизм XX века
25. Национальные модели дизайна и глобальное поле деятельности
26. Традиционные и новые материалы
27. Стилистические направления XXI века
28. Искусство, наука и технология как источник идей и форм в дизайне
29. Системный подход и человеческий фактор
30. Стратегии проектирования
31. Японский дизайн: традиционная и актуальная проектная культура
32. Психология творчества дизайнера. Приёмы и методы творчества дизайнера.
33. История развития проектной культуры
34. Дизайн-проектирование. Основные методы проектирования
35. Костюм как объект проектирования
36. Художественное проектирование одежды. Методы и принципы.
37. Дизайн костюма: исследование особенностей проектирования швейных изделий в различных художественных системах
38. Исследование методов проектирования и конструирования при разработке авторских коллекций.
39. Костюм как объект исследования.

40. Гендерные особенности восприятия цвета и формы костюма
41. Специфика проектирования в дизайне костюма с учётом половозрастных особенностей

### **Шкала оценивания: 5-балльная.**

#### **Критерии оценивания:**

**5 баллов** (или оценка «отлично») выставляется обучающемуся, если задание на проект выполнено точно и полно; проект выполнен полностью самостоятельно и демонстрирует сформированные у автора навыки проектной деятельности; в проекте реализован креативный подход: предложено оригинальное (или инновационное) решение; сформулированы мотивированные выводы; рекомендации обоснованы и объективны; безукоризненно выполнены требования к оформлению проекта; защита проекта (презентация и доклад) осуществлена в яркой, интересной форме.

**4 балла** (или оценка «хорошо») выставляется обучающемуся, если задание на проект в целом выполнено; проект выполнен с незначительным участием преподавателя (консультации) и демонстрирует владение автором большинством навыков, необходимых для осуществления проектной деятельности; в проекте реализован стандартный подход: предложено типовое решение; выводы (заключение) доказательны; осуществлена попытка сделать практические рекомендации; имеются незначительные погрешности в содержании и (или) оформлении проекта; защита проекта (презентация и доклад) осуществлена в традиционной академической форме.

**3 баллов** (или оценка «удовлетворительно») выставляется обучающемуся, если задание на проект выполнено неточно и (или) неполно; выполнение проекта происходило при постоянном участии и помощи преподавателя; предложено наиболее простое, но допустимое решение; в проекте имеются недочеты и ошибки; выводы (заключение) не бесспорны; рекомендации имеются, но носят формальный характер; очевидны недочеты в оформлении проекта; защита проекта осуществлена в устной форме (без презентации) или доклад не отражал основное содержание проекта (или презентация не отражала основные положения доклада).

**2 баллов** (или оценка «неудовлетворительно») выставляется обучающемуся, если задание на проект не выполнено или выполнено менее чем наполовину, при этом автор не обращался (или недостаточно обращался) к преподавателю за консультацией или помощью; в проекте допущены грубые ошибки; отсутствует вывод или автор испытывает затруднения с выводами (закключение носит формальный характер); не соблюдаются требования к оформлению проекта; защита проекта представляла собой неструктурированные рассуждения автора с отклонением от темы проекта.

## 2 ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ

### 2.1 БАНК ВОПРОСОВ И ЗАДАНИЙ В ТЕСТОВОЙ ФОРМЕ

1 Вопросы в закрытой форме. Впишите пропущенный термин:

1.1 Метод \_\_\_\_\_ был предложен японскими дизайнерами Й. Ямамото и Р. Кавакубо в начале 1980 г.

1.2 Практическая деятельность, целью которой является поиск новых решений, оформленных в виде комплекта документации, называется \_\_\_\_\_

1.3 Отражение в сознании человека взаимосвязи между предметами, явлениями действительности и психическими восприятиями, ощущениями, двигательными актами, представлениями и т.д. обозначается термином \_\_\_\_\_

1.4 Совокупность приемов и методов, выполняемых по определенным правилам и в определенной последовательности для достижения поставленной цели, называется \_\_\_\_\_

1.5 Система взглядов на что-либо, основная мысль, когда определяются цели и задачи исследования и указываются пути его ведения обозначается термином \_\_\_\_\_

1.6 Отрасль науки, изучающая социально-культурные, технические и эстетические проблемы формирования гармоничной предметной среды, создаваемой средствами промышленного производства для обеспечения наилучших условий труда, быта и отдыха людей, обозначается термином \_\_\_\_\_

1.7 \_\_\_\_\_ образ – это идеальный объект или модель, созданная воображением дизайнера, в котором отражается реальный мир; целостная ивершенная в своем строении форма, в которой все части согласованы друг с другом и с целым в соответствии с выраженным в этой форме содержанием; предметно выраженный смысл

1.8 \_\_\_\_\_ образ – носитель специфической художественной информации, при помощи него в акте искусства осуществляется передача художественно освоенных смыслов и ценностей. Его создание становится возможным благодаря образно-синтезирующей способности и интуиции художника.

1.9 \_\_\_\_\_ дизайн – участие средствами и методами дизайна в решении социально актуальных задач защиты окружающей природной среды и человека от последствий ее загрязнения отходами техногенной цивилизации.

1.10 \_\_\_\_\_ дизайн– проектные разработки морфологически биоподобных структур и форм изделий (механоорганизмов), по аналогии с архитектурной и инженерной бионикой, на основе систематического и целенаправленного изучения законов и принципов формообразования в живой природе, включающих положения биоморфологии, биомеханики, бионики, этологии (науки о поведении живых организмов в природе) и синергетики (науки о принципах самоорганизации систем)

1.11 \_\_\_\_\_ дизайн – перспективное дизайн-проектирование, обусловленное научно-технически, социально-культурно и интуитивно-творчески; инновационное проектное прогнозирование социальной сферы общества будущего

1.12 \_\_\_\_\_ дизайн– целенаправленное использование в инновационном дизайн-проектировании закономерностей и методов эвристики (дисциплины, способствующей развитию и активизации творческого мышления, а также повышению эффективности решения проектных задач нестандартными способами), а также широких возможностей информационных технологий, соответствующей компьютерной техники и специфического дизайнерского программного обеспечения.

1.13 Коллекции подразделяются на \_\_\_(количество) групп в зависимости от того, кому они предназначаются.

1.14 Выявление типологических особенностей потребителей, для которых разрабатывается коллекция, а также исследование взаимосвязи выявленных потребностей потребителей с

ценностной ориентацией групп потребителей, для которых разрабатывается коллекция, называется \_\_\_\_\_ исследованием.

1.15 Начальным этапом проектирования является так называемый \_\_\_\_\_, который предусматривает изучение образцов-аналогов того лучшего, что имеется в отечественной и зарубежной практике.

1.16 \_\_\_\_\_ метод в дизайне – процесс мысленного упорядочения проектных сведений, отобранных при дизайнерском анализе, и соединения их в единое целое – проектный образ. Основанный на поиске, исследовании и применении закономерностей вариантного изменения пространственных, конструктивных, функциональных и графических структур, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов

1.17 \_\_\_\_\_ методы основаны на подсознательном мышлении, не допускают алгоритмизации и характеризуются неосознанным (интуитивным) способом действий для достижения осознанных целей.

1.18 Метод использования чужих идей в дизайне, поиск формы на основе пространственной перекомпоновки прототипа, обозначается термином «метод \_\_\_\_\_»

1.19 Эвристическое \_\_\_\_\_ – метод перестановки, предполагающий изменение элементов или их замену.

1.20 \_\_\_\_\_ – метод, предполагающий привязку свойств проектируемого объекта к удобству человека, к его физическим возможностям.

1.21 \_\_\_\_\_ (перестановка) – метод проектирования «от противного». Такой подход к проектированию основан на развитии гибкости мышления, поэтому он позволяет получить совершенно новые, порой парадоксальные решения (например, одежда швами наружу и т. п.).

1.22 \_\_\_\_\_ – коллективное генерирование идей в очень сжатые сроки. Метод основан на интуитивном мышлении. Главное предположение: среди большого числа идей может оказаться несколько удачных. Главные условия: коллектив должен быть небольшой; каждый участник по очереди выдает идеи в очень быстром темпе; всякая критика запрещена; процесс записывается на диктофон. Затем идеи анализируются.

1.23 \_\_\_\_\_ – метод доведения образного решения продукта дизайна до гротескного, абсурдного; приводит к нахождению нового неожиданного решения, способствует развитию творческого воображения

1.24 \_\_\_\_\_ – это ограниченное во времени предприятие (мероприятие), направленное на создание уникальных продуктов и услуг или получение принципиально новых результатов.

1.25 Документ, содержащий основные текстовые данные и схематические изображения, характеризующие техническое решение, экономическую целесообразность и условия применения проекта, называется \_\_\_\_\_

1.26 \_\_\_\_\_ метод формирования идеи, который может дать наибольший эффект в том случае, если творческое воображение художника обращается к разным идеям окружающей действительности.

2. Вопросы в открытой форме. Выберите правильные ответы:

Ведущими составляющими проектной культуры на сегодняшний день не принято считать:

- а) экологическую,
- б) образно-жизненную,
- в) аксиологическую,
- г) физиологическую,
- д) концептуальную,
- е) культурно-политическую.

2.2 Вид междисциплинарной художественно-технической деятельности по формированию предметной среды называется:

- а) дизайн;
- б) искусство;
- в) проектирование;
- г) моделирование.

2.3. Практическая деятельность, целью которой является поиск новых решений, оформленных в виде комплекта документации, называется.

- а) дизайн;
- б) искусство;
- в) проектирование;
- г) моделирование.

2.4 Отражение в сознании человека взаимосвязи между предметами, явлениями действительности и психическими восприятиями, ощущениями, двигательными актами, представлениями и т.д. обозначается термином:

- а) ассоциация;
- б) объединение;
- в) комбинирование;
- г) моделирование.

2.5 Совокупность приемов и методов, выполняемых по определенным правилам и в определенной последовательности для достижения поставленной цели, называется:

- а) ассоциация;
- б) методика;
- в) принцип;
- г) технология

2.6 Система взглядов на что-либо, основная мысль, когда определяются цели и задачи исследования и указываются пути его ведения, обозначается термином:

- а) аспект;
- б) методика;
- в) концепция;
- г) технология

2.7 Термин «дизайн» появился в нашей стране в

- а) XIX веке;
- б) XXI веке;
- в) XX веке.;
- г) XVIII веке.;

2.8 Отрасль науки, изучающая социально-культурные, технические и эстетические проблемы формирования гармоничной предметной среды, создаваемой средствами промышленного производства для обеспечения наилучших условий труда, быта и отдыха людей называется:

- а) техническая эстетика;
- б) бионическая эстетика;
- в) футуристическая эстетика;
- г) современная эстетика.

2.9 Идеальный объект или модель, созданная воображением дизайнера, в котором отражается реальный мир; целостная ивершенная в своем строении форма, в которой все части согласованы друг с другом и с целым в соответствии с выраженным в



этой форме содержанием; предметно выраженный смысл, обозначается термином:

- а) художественный образ;
- б) прототип;
- в) проектный образ;
- г) дизайн.

2.10 Признаки дизайна:

- а) Наличие аналогов и прототипов;
- б) Отсутствие эффективности;
- в) Эстетичность;
- г) Целеполагание (наличие осознанной цели)
- д) Эргономичность

2.11 К основным видам дизайна *не* относится:

- а) Дизайн среды;
- б) Дизайн человека;
- в) Интерактивный (виртуальный, интерфейсный) дизайн;
- г) Арт-дизайн;
- д) Социальный дизайн;
- е) Фото-дизайн.

2.12 К Футуродизайну относятся:

- а) дизайн-проектах концепций предметной среды будущего;
- б) проектные разработки морфологически биоподобных структур
- в) участие средствами и методами дизайна в решении социально актуальных задач защиты окружающей природной среды и человека
- г) дизайн, использующий принципы этологии (науки о поведении живых организмов в природе) и синергетики (науки о принципах самоорганизации систем).

2.13 К Биодизайну относятся:

- а) дизайн-проектах концепций предметной среды будущего;
- б) проектные разработки морфологически биоподобных структур
- в) участие средствами и методами дизайна в решении социально актуальных задач защиты окружающей природной среды и человека
- г) дизайн, использующий принципы этологии (науки о поведении живых организмов в природе) и синергетики (науки о принципах самоорганизации систем).

2.12 К Экологическому дизайну относятся:

- а) дизайн-проектах концепций предметной среды будущего;
- б) проектные разработки морфологически биоподобных структур

в) участие средствами и методами дизайна в решении социально актуальных задач защиты окружающей природной среды и человека

г) дизайн, использующий принципы этологии (науки о поведении живых организмов в природе) и синергетики (науки о принципах самоорганизации систем).

2.13 К Кибернетико-эвристическому дизайну (КЭД) относят:

а) дизайн-проектах концепций предметной среды будущего;

б) проектные разработки морфологически биоподобных структур

в) участие средствами и методами дизайна в решении социально актуальных задач защиты окружающей природной среды и человека

г) использование широких возможностей информационных технологий, соответствующей компьютерной техники и специфического дизайнерского программного обеспечения

2.14 При выявлении типологических особенностей потребителей *не* учитывают следующие факторы:

а) пол и возраст;

б) размер и рост;

в) полноту;

г) цветотип внешности;

д) модную ориентацию;

2.15 Начальным этапом проектирования коллекции является:

а) функциональный анализ;

б) предпроектный анализ;

в) построения объекта проектирования;

г) технологический анализ;

д) поиск вариантов композиционных, конструктивных и пластических решений;

2.16 Процесс мысленного упорядочения проектных сведений, отобранных при дизайнерском анализе, и соединения их в единое целое – проектный образ, обозначается термином:

а) анализ;

б) синтез;

в) построения объекта проектирования;

г) технологический анализ;

д) поиск вариантов композиционных, конструктивных и пластических решений;

2.17 *Эвристические методы* основаны на:

а) рациональном мышлении;

б) методе дедукции;

в) подсознательном мышлении;

г) методе дискуссии.

2.18 Метод *Неологии* это:

а) метод перестановки элементов или их замена;

б) метод использования чужих идей в качестве источника вдохновения;

в) метод проектирования «от противного»;

г) метод, предполагающий привязку свойств проектируемого объекта к удобству человека.

2.19 Метод *Эвристического комбинирования* это:

а) метод перестановки элементов или их замена;

б) метод использования чужих идей в качестве источника вдохновения;

в) метод проектирования «от противного»;

г) метод, предполагающий привязку свойств проектируемого объекта к удобству человека.

2.20 *Антропотехника* это:

а) метод перестановки элементов или их замена;

б) метод использования чужих идей в качестве источника вдохновения;

в) метод проектирования «от противного»;

г) метод, предполагающий привязку свойств проектируемого объекта к удобству человека.

2.21 Метод *Инверсии* это:

а) метод перестановки элементов или их замена;

б) метод использования чужих идей в качестве источника вдохновения;

в) метод проектирования «от противного»;

г) метод, предполагающий привязку свойств проектируемого объекта к удобству человека.

2.22 *Комбинаторика* это:

а) метод перестановки элементов или их замена;

б) метод использования чужих идей в качестве источника вдохновения;

в) метод проектирования «от противного»;

г) метод, предполагающий комбинирование различными способами форм и их элементов или вариантный поиск.

2.23 Как из этапов проектирования коллекций высокой моды Кристиан Диор навал «Салон»

а) 1 этап. Создают первые наброски силуэтных форм будущей коллекции, идеи будущей коллекции обсуждают, отбирают самые

удачные, создают макеты, из которых затем будет отобран наилучший;

б) 2 этап. Разрабатывают план коллекции, подбирают ткани для моделей коллекции, шьют модели на конкретных манекенщиц, выполняют модели-варианты, подбирают аксессуары, осуществляют просмотр и окончательную доработку коллекции, проводят генеральную репетицию просмотра коллекции.

в) 3 этап. Разрабатывают план показа коллекции, определяют порядок показа моделей, режиссуру показа. Проводят испытание в контрольной группе потребителей.

г) 4 этап. Проектируют рекламное обоснование новой коллекции.

2.24 Как из этапов проектирования коллекций высокой моды Кристиан Диор навал «Студия»

а) 1 этап. Создают первые наброски силуэтных форм будущей коллекции, идеи будущей коллекции обсуждают, отбирают самые удачные, создают макеты, из которых затем будет отобран наилучший;

б) 2 этап. Разрабатывают план коллекции, подбирают ткани для моделей коллекции, шьют модели на конкретных манекенщиц, выполняют модели-варианты, подбирают аксессуары, осуществляют просмотр и окончательную доработку коллекции, проводят генеральную репетицию просмотра коллекции.

в) 3 этап. Разрабатывают план показа коллекции, определяют порядок показа моделей, режиссуру показа. Проводят испытание в контрольной группе потребителей.

г) 4 этап. Проектируют рекламное обоснование новой коллекции

2.25 Как из этапов проектирования коллекций высокой моды Кристиан Диор навал «Мастерские»

а) 1 этап. Создают первые наброски силуэтных форм будущей коллекции, идеи будущей коллекции обсуждают, отбирают самые удачные, создают макеты, из которых затем будет отобран наилучший;

б) 2 этап. Разрабатывают план коллекции, подбирают ткани для моделей коллекции, шьют модели на конкретных манекенщиц, выполняют модели-варианты, подбирают аксессуары, осуществляют просмотр и окончательную доработку коллекции, проводят генеральную репетицию просмотра коллекции.

в) 3 этап. Разрабатывают план показа коллекции, определяют порядок показа моделей, режиссуру показа. Проводят испытание в контрольной группе потребителей.

г) 4 этап. Проектируют рекламное обоснование новой коллекции

### 3. Вопросы на установление последовательности.

#### 3.1 Соотнесите термины:

1	Наука о цвете, включающая знания о природе цвета, основных, составных, дополнительных цветах и их характеристиках, цветовой гармонии, цветовом языке, психологии восприятия цвета и цветовой культуре называется	а	футуро-дизайн
2	Исторический дизайн и прогностический дизайн будущего называется	б	Творческий метод в современном дизайне – соединение результатов чужих исследований, идей без самостоятельной обработки источников, а также сама работа, составленная таким методом
3	Дизайн – это	в	творческий метод, процесс и результат художественно-технического проектирования промышленных изделий, их комплексов и систем
4	Компиляция	г	колористика
5	Этим термином обозначается совокупность всех пестрых и многообразных новаторских, революционных, бунтарских движений и направлений в художественной культуре	д	авангард

#### 3.2 Соотнесите термины:

1	Проектирование	а	Наука о цвете, включающая знания о природе цвета, основных, составных, дополнительных цветах и их характеристиках, цветовой гармонии, цветовом языке, психологии восприятия цвета и цветовой культуре называется
2	Колористика	б	Предлагает решения некоторых проблем, например, безопасности жизнедеятельности человека, защиты окружающей среды от последствий загрязнений и утилизации отходов,

		средствами и методами художественного проектирования и технической эстетики
3	Экологический дизайн	в творческий метод, процесс и результат художественно-технического проектирования промышленных изделий, их комплексов и систем
4	Проектную культуру О. И. Генисаретский определяет, как	г вид междисциплинарной художественно-технической деятельности по формированию предметной среды.
5	<i>Дизайн это</i>	д высший уровень сферы дизайна, пространство для творчества, в котором проектное воображение реализуется благодаря производным от него способностям понимания, проектного замысла и вкуса

### 3.3 Соотнесите термины:

1	<i>Ассоциации</i>	а это способ достижения какой-либо цели, решения конкретной задачи, рассматриваемый как совокупность приемов или операций практического, или теоретического освоения (познания) действительности
2	<i>Метод</i>	б отражение в сознании человека взаимосвязи между предметами, явлениями действительности и психическими восприятиями, ощущениями, двигательными актами, представлениями и т.д
3	<i>Методика</i>	в это практическая деятельность, целью которой является поиск новых решений, оформленных в виде комплекта документации.
4	<i>Проектирование</i>	г это совокупность приемов и методов, выполняемых по определенным правилам и в определенной последовательности для достижения поставленной цели.

### 3.4 Соотнесите термины:

1	<i>Концепция</i>	а отрасль науки, изучающая социально-культурные, технические и эстетические проблемы формирования гармоничной предметной среды, создаваемой средствами промышленного производства для обеспечения наилучших условий труда, быта и отдыха людей
2	<i>Техническая эстетика</i>	б система взглядов на что-либо, основная мысль, когда определяются цели и задачи исследования и указываются пути его ведения.
3	<i>Художественный образ</i>	в это идеальный объект или модель, созданная воображением дизайнера, в котором отражается реальный мир
4	<i>Проектный образ</i>	г носитель специфической художественной информации, при помощи него в акте искусства осуществляется передача

художественно освоенных смыслов и ценностей..

### 3.5 Соотнесите термины:

1 <i>Концепция</i>	а отрасль науки, изучающая социально-культурные, технические и эстетические проблемы формирования гармоничной предметной среды, создаваемой средствами промышленного производства для обеспечения наилучших условий труда, быта и отдыха людей
2 <i>Техническая эстетика</i>	б система взглядов на что-либо, основная мысль, когда определяются цели и задачи исследования и указываются пути его ведения.
3 <i>Художественный образ</i>	в это идеальный объект или модель, созданная воображением дизайнера, в котором отражается реальный мир
4 <i>Проектный образ</i>	г носитель специфической художественной информации, при помощи него в акте искусства осуществляется передача художественно освоенных смыслов и ценностей..

### 3.6 Соотнесите термины

1 <i>Экологический дизайн</i>	а проектные разработки морфологически биоподобных структур и форм изделий (механоорганизмов), по аналогии с архитектурной и инженерной бионикой, на основе систематического и целенаправленного изучения законов и принципов формообразования в живой природе, включающих положения биоморфологии, биомеханики, бионики, этологии (науки о поведении живых организмов в природе) и синергетики (науки о принципах самоорганизации систем)
2 <i>Биодизайн</i>	б перспективное дизайн-проектирование, обусловленное научно-технически, социально-культурно и интуитивно-творчески; инновационное проектное прогнозирование социальной сферы общества будущего
3 <i>Футуродизайн</i>	в участие средствами и методами дизайна в решении социально актуальных задач защиты окружающей природной среды и человека от последствий ее загрязнения отходами техногенной цивилизации
4 <i>Кибернетико-эвристический дизайн (КЭД)</i>	г целенаправленное использование в инновационном дизайн-проектировании закономерностей и методов эвристики (дисциплины, способствующей развитию и активизации творческого мышления, а также повышению эффективности решения проектных задач нестандартными способами), а также широких возможностей информационных технологий, соответствующей компьютерной техники и специфического дизайнерского программного обеспечения

### 3.7 Соотнесите этапы создания коллекции

1 <i>Первый этап</i>	а определение основных задач
2 <i>Второй этап</i>	б анализ предпроектной ситуации
3 <i>Третий этап</i>	в синтез результатов анализа в определенных типах формообразования
4 <i>Четвертый этап</i>	г разработка творческой концепции, связанной как с конкретными проектными задачами, так и с основными тенденциями развития

	проектной культуры в целом
5 Пятый этап	применение различных методов проектирования в поиске наиболее оптимальных вариантов решения проектной задачи

### 3.8 Соотнесите термины

1 <i>Бионический метод</i>	а заключается в анализе конкретных объектов бионики. Например, проанализировав механику крыльев насекомых, можно разработать новые формы запахивания, наслоения верхней одежды, трансформацию деталей
2 <i>Ассоциации</i>	б универсальный метод, который синтезирует достижения многих дисциплин
3 <i>Системное конструирование</i>	в метод формирования идеи. Он может дать наибольший эффект в том случае, если творческое воображение художника обращается к разным идеям окружающей действительности..
4 <i>Комбинаторика</i>	г метод формообразования в дизайне, основанный на поиске, исследовании и применении закономерностей вариантного изменения пространственных, конструктивных, функциональных и графических структур, а также на способах проектирования объектов дизайна из типизированных элементов.

Шкала оценивания результатов тестирования: в соответствии с действующей в университете балльно-рейтинговой системой оценивание результатов промежуточной аттестации обучающихся осуществляется в рамках 100-балльной шкалы, при этом максимальный балл по промежуточной аттестации обучающихся по очной форме обучения составляет 36 баллов, по очно-заочной и заочной формам обучения – 60 баллов (установлено положением П 02.016).

Максимальный балл за тестирование представляет собой разность двух чисел: максимального балла по промежуточной аттестации для данной формы обучения (36 или 60) и максимального балла за решение компетентностно-ориентированной задачи (6). Балл, полученный обучающимся за тестирование, суммируется с баллом, выставленным ему за решение компетентностно-ориентированной задачи.

Общий балл по промежуточной аттестации суммируется с баллами, полученными обучающимся по результатам текущего контроля успеваемости в течение семестра; сумма баллов



переводится в оценку по \_\_\_\_\_ шкале (указать нужное: по 5-балльной шкале или дихотомической шкале) следующим образом:

Соответствие 100-балльной и дихотомической шкал

Сумма баллов по 100-балльной шкале	Оценка по дихотомической шкале
100-50 зачтено	49 и менее не зачтено

Критерии оценивания результатов тестирования:

Каждый вопрос (задание) в тестовой форме оценивается по дихотомической шкале:

выполнено – 2 балла, не выполнено – 0 баллов.

### 2.3 КОМПЕТЕНТНОСТНО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ЗАДАЧИ

Творческая задача

1. Дайте определение понятиям «эвристика», «методы эвристического проектирования»
2. Дайте характеристику ассоциативному методу проектирования
3. Используя метод ассоциации, преобразуйте указанное изображение в костюм



*Здание-отпечаток пальца в Таиланде.*

Творческая задача

2. Дайте определения понятиям: «проектная культура», «дизайн», «метод проектирования», «стиль», «костюм».
1. Дайте характеристику ассоциативному методу проектирования

2. Используя метод ассоциации, преобразуйте указанное изображение в костюм



Срез камня «агат»

Творческая задача

1. Дайте определения понятиям: «проектная культура», «дизайн», «Концепция», «Техническая эстетика».
1. Дайте характеристику понятию «конструктивизм»
2. Используя метод ассоциации, преобразуйте указанное изображение в костюм



Графическая иллюстрация в стиле «конструктивизм»

Творческая задача

1. Дайте определения понятиям: «Художественный образ», «Проектный образ»
2. Дайте характеристику понятию Бионический дизайн.

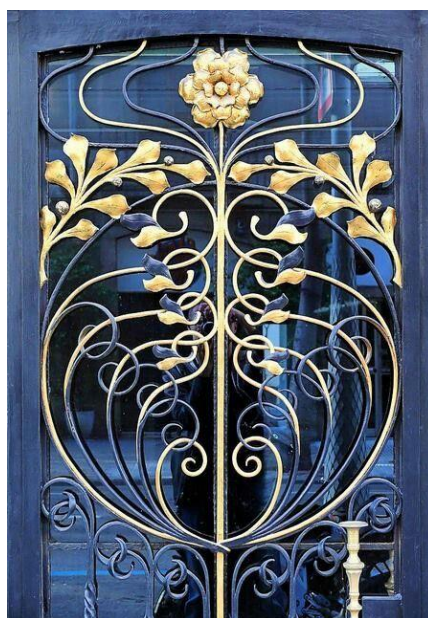
- Используя бионический, преобразуйте указанное изображение в костюм



Изображения гриба «вешенка»

#### Творческая задача

- Дайте определения понятиям: «Аналог», «Прототип»
- Дайте характеристику понятию *Экологический дизайн*.
- Используя метод ассоциации, преобразуйте указанное изображение в костюм



Окно в стиле Модерн

#### Творческая задача

- Дайте определения понятиям: «Проектный образ», «Художественный образ»

2. Дайте характеристику понятию *Кибернетико-эвристический дизайн*.
3. Используя метод ассоциации, преобразуйте указанное изображение в костюм



*Прототип сферической бетонной пристройки к промышленному зданию архитектора Оскара Нимейера*

Шкала оценивания решения компетентностно-ориентированной задачи: в соответствии с действующей в университете балльно-рейтинговой системой оценивание результатов промежуточной аттестации обучающихся осуществляется в рамках 100-балльной шкалы, при этом максимальный балл по промежуточной аттестации обучающихся по очной форме обучения составляет 36 баллов, по очно-заочной и заочной формам обучения – 60 (установлено положением П 02.016).

Максимальное количество баллов за решение компетентностно-ориентированной задачи – 6 баллов.

Балл, полученный обучающимся за решение компетентностно-ориентированной задачи, суммируется с баллом, выставленным ему по результатам тестирования.

Общий балл промежуточной аттестации суммируется с баллами, полученными обучающимся по результатам текущего контроля успеваемости в течение семестра; сумма баллов переводится в оценку по 100-балльной шкале или дихотомической шкале следующим образом .



### Соответствие 100-балльной и дихотомической шкал

Сумма баллов по 100-балльной шкале	Оценка по дихотомической шкале
100-50	зачтено
49 и менее	не зачтено

Критерии оценивания решения компетентностно-ориентированной задачи:

6-5 баллов выставляется обучающемуся, если решение задачи демонстрирует глубокое понимание обучающимся предложенной проблемы и разностороннее ее рассмотрение; свободно конструируемая работа представляет собой логичное, ясное и при этом краткое, точное описание хода решения задачи (последовательности (или выполнения) необходимых трудовых действий) и формулировку доказанного, правильного вывода (ответа); при этом обучающимся предложено несколько вариантов решения или оригинальное, нестандартное решение (или наиболее эффективное, или наиболее рациональное, или оптимальное, или единственно правильное решение); задача решена в установленное преподавателем время или с опережением времени.

4-3 балла выставляется обучающемуся, если решение задачи демонстрирует понимание обучающимся предложенной проблемы; задача решена типовым способом в установленное преподавателем время; имеют место общие фразы и (или) несущественные недочеты в описании хода решения и (или) вывода (ответа).

2-1 балла выставляется обучающемуся, если решение задачи демонстрирует поверхностное понимание обучающимся предложенной проблемы; осуществлена попытка шаблонного решения задачи, но при ее решении допущены ошибки и (или) превышено установленное преподавателем время.

0 баллов выставляется обучающемуся, если решение задачи демонстрирует непонимание обучающимся предложенной проблемы, и (или) значительное место занимают общие фразы и голословные рассуждения, и (или) задача не решена.