

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.10.2023 10:46:08
Уникальный программный идентификатор:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb53ebc58

**Частное образовательное учреждение высшего образования
«Международный Институт Дизайна и Сервиса»
(ЧОУВО МИДиС)**

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

УТВЕРЖДАЮ
Ректор

М.В. Усынин
«29» мая 2023 г.

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
Б1.В.ДЭ.11.01 ДИЗАЙН ВЕБ-ПРОЕКТОВ В ГРАФИЧЕСКОМ
UX/UI ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2020

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Челябинск 2023

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	3
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	6
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	10

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Дизайн веб-проектов в графическом UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ПК-2 Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе; различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;
	ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе; выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник; оформлять проектные материалы средствами языка дизайна; формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектом уровне с установкой на концептуализацию формо-творческой деятельности; использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;
	ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности; навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.
ПК-5 Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;
	ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в

	современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;
	ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).
ПК-6 Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;
	ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;
	ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ПК-2	Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителем требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе; различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;</p>
			<p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; презентовать основную концепцию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный</p>

			<p>анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе;</p> <p>выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник;</p> <p>оформлять проектные материалы средствами языка дизайна;</p> <p>формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формотворческой деятельности;</p> <p>использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i></p> <p>ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности;</p> <p>навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>
2.	ПК-5	Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<p><i>1 Этап - Знать:</i></p> <p>ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i></p> <p>ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для решения тех или иных конструкторских задач;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i></p> <p>ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p>
3.	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при rea-	<p><i>1 Этап - Знать:</i></p> <p>ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации</p>

		лизации дизайн-проекта на практике	дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайн-деятельности;
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	ПК-2	Способность обосновать свои предложения при разработке проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-2.1. Этапы разработки и реализации проектных идей; основные закономерности и способы развития проектной мысли в соответствии с выдвигаемыми потребителями требованиями; критически относиться к выбору средств художественного конструирования и проектирования; законы формирования художественного образа, основанного на концептуальном, творческом подходе; различные виды изобразительного искусства и способы проектной графики;	«Зачтено» 1) отличное изложение с незначительным количеством ошибок 2) в целом правильное выполнение заданий, с определенным количеством незначительных ошибок 3) удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции «Не зачтено» 1) не удовлетворяет минимальным требованиям к формированию компетенции
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-2.2. Проводить дизайн-исследования и обрабатывать полученную информацию; презентовать основную концеп-	

			<p>цию проектной идеи и уметь аргументировать значимость темы; производить предпроектный и проектный анализ, создавать дизайн-концепцию, основанную на концептуальном, творческом подходе;</p> <p>выражать свои замыслы и идеи графическим методом с применением различных проектно-художественных техник;</p> <p>оформлять проектные материалы средствами языка дизайна;</p> <p>формировать, прогнозировать, обосновывать свои идеи и замыслы при реализации их на проектном уровне с установкой на концептуализацию формо-творческой деятельности;</p> <p>использовать полученную информацию для креативного мышления и освоения новых технологий;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-2.3. Навыками профессионального представления дизайн – проектирования объектов различной степени сложности;</p> <p>навыками обоснования проектной идеи, основанной на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи.</p>	ции
2.	ПК-5	Способность конструировать предметы, товары, промышленные образцы, коллекции, комплексы, сооружения, объекты, в том числе для создания доступной среды	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-5.1. Основные методы и приемы художественного конструирования и проектирования продукции и объектов в сфере профессиональной деятельности; принципы и закономерности формообразования;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-5.2. Грамотно работать с чертежами будущего объекта; применять технологии проектирования объектов, соответствующих изделий, необходимых при создании графических объектов; ориентироваться в современных материалах и их конструктивных свойствах; самостоятельно выбирать необходимый материал для</p>	

			<p>решения тех или иных конструкторских задач;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-5.3. навыками конструирования объектов дизайна (предметов, товаров, промышленных образцов, коллекций, комплексов, сооружений, объектов, в том числе для создания доступной среды).</p>	
3	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-6.1. Основные современные технологии и методы, требуемые при реализации дизайн-проекта; современные проектные методы; возможности компьютера как инструмента проектирования; информационные технологии в различных сферах дизайнерской деятельности;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-6.2. Применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике; использовать информационные технологии в реализации дизайн-проекта;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-6.3. Информационными технологиями в дизайне; навыками применения современных технологий, требуемых при реализации дизайн-проекта на практике; навыками работы с носителями информации, распределенными базами данных, с информацией в глобальных компьютерных сетях.</p>	

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Работа в течение семестра включает в себя:

- изучение практик на примерах работ ведущих компаний;
- выполнение практических заданий по пройденным темам с презентациями.

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Вопросы к устному опросу:

1. Дайте определение глобальная сеть, всемирная паутина.
2. Что такое web-сайт, web- сервер, гипертекстовый и гипермедиа-документ?
3. Основные программы для просмотра веб-страниц.
4. Что такое веб-страница?
5. Приведите пример веб-сервера?
6. Этапы разработки веб-сайта.
7. Работы, выполняемые на этапе планирования и реализации веб-сайта.
8. Размещение веб-сайта в сети интернет.
9. Выбор сервера под веб-сайт
10. Какие стандартные элементы веб-страницы?
11. Функциональное назначение основных элементов.
12. Основные модели организации сайта?
13. Иерархическая модель.
14. Алгоритм подбора структуры сайта
15. Сколько файлов нужно сохранить при создании web-страницы, состоящей из трех фреймов?
16. Как создается бегущая строка?
17. Как в приложении создается гиперссылка?
18. Какие объекты web-страницы могут быть гиперссылками?
19. Назначение и функциональные возможности приложения.
20. Какие режимы отображения web-страницы имеются?
21. Что собой представляет фреймовая структура web-страницы?
22. Основные атрибуты фреймовой страницы.
23. Какие основные графические элементы?
24. Особенности векторного и растрового вида графики?
25. Недостатки векторного и растрового вида графики?
26. Форматы графических файлов в web-странице.
27. Что такое «оптимизация» графики.
28. Как работает метод сжатия изображений?
29. Как и на каком этапе обработки изображений проводится преобразование не интернетовских цветов и повышение резкости?
30. Перечислите способы создания миниатюр для web-галерей.
31. В результате чего образуются шумы в изображении и как сократить их уровень?
32. В чем измеряется разрешение изображения.
33. Анимация элементов web-страниц.
34. Язык JavaScript. Объекты.
35. Размещение графики на web-странице.
36. Что такое DHTML? Основные теги DHTML
37. Что такое ролlover?
38. Основные понятия DOM
39. Теги создания анимированных кнопок
40. Создание динамических эффектов средствами программ
41. Объектная модель документа.
42. Как пишутся web-сценарии.
43. Интерактивные сайты.
44. Анимация при загрузке веб-сайта.
45. Анимация процессов и пошаговых операций
46. Анимация и каркасное отображение веб-страниц.
47. Плавные переходы для веб-страниц.
48. Создание анимации средствами программ.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Теоретический материал преподаётся студентам на лекциях. Результаты его освоения выявляются в ходе проведения практических работ. На практических занятиях студенты выполняют работы и задания которые неразрывно связаны с содержанием теоретического материала на данном этапе. Такая взаимосвязь позволяет лучше усвоить изученный материал и понять возможности его практического применения.

Требования к практическим работам:

1. Содержание практических работ полностью должно отвечать обозначенным темам.
2. В работах должны быть отражены:
 - теоретические знания и навыки практического использования,
 - раскрыта ключевая проблематика темы,
 - умение самостоятельно находить и изучать необходимый материал для тех или иных проектных задач.
3. В представленных практических работах должны быть показаны навыки многовариантной работы, самостоятельного анализа проблем, возникающих при поставленных задачах.

2.1 Практические самостоятельные занятия предусмотрены по следующим темам:

Тема 2. Этапы разработки web-сайта

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Основные этапы разработки сайта: планирование, реализация, тестирование, размещение, рекламирование, сопровождение. Вопросы, решаемые на каждом этапе.

Тема 3. Навигационная структура web-сайта

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Выбор структуры и типа сайта. Теория навигации. Размещение элементов навигации. Типы ссылок. «Удобство использования навигации».

Тема 4. Формат web- страницы

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Выбор формата и типа сайта

Тема 5. Основные правила web-дизайна

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Дизайн домашней страницы.

Тема 6. Web-графика. Основные графические элементы на web-страницах

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Оптимизация графики. Работа с различными программами создания графических элементов. Создание графических элементов для сайта: логотип, фон, баннер, визуалы

Тема 7. Язык разметки гипертекста HTML

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки

Тема 8. Фреймы

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Оптимизация графики для webстраниц с использованием фреймов

Тема 9. Табличный дизайн

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство.
Создание и форматирование таблицы.

Тема 10. Использование шаблонов

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство.
Построение практического сайта и процесс Web-дизайна

Тема 11. Свободно позиционируемые элементы

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство.
Работа со свободными элементами в html-документе

Тема 12. Создание динамических эффектов

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство.
Создание кнопок. Создание динамических эффектов.

Тема 13. Создание анимации в DreamWeaver и ImageReady

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство.
Создание анимации. Различные методы создания анимации

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ**Задание к итоговой аттестации (зачет):****ЗАДАНИЕ 1.**

Разработать и провести оптимизацию графического материала для веб-сайта

ЗАДАНИЕ 2.

Требуется разработать дизайн, наиболее подходящий для целевого рынка, позволяющий реализовать следующие функции:

- дизайн был уникальным;
- привлекал внимание;
- доносил информацию

ЗАДАНИЕ 3.

Требуется разработать интерфейс, позволяющий реализовать следующие функции:

- интерфейс пользователя для ввода и редактирования данных;
- сохранение данных в SQL базе (5-8 таблиц);
- выполнение авторизации доступа к программе;
- получение графических отчетов (динамическое построение отчета с выбранными критериями).

Выбор заданий по вариантам:

Вариант № 1 – Библиотека

Вариант № 2 – Канцелярия

Вариант № 3 – Почта

Вариант № 4 – Аптека

Вариант № 5 – Супермаркет

Вариант № 6 – Поликлиника

Вариант № 7 – Автосалон

Вариант № 8 – Станция технического обслуживания

Вариант №9 – Оптовый склад
 Вариант № 10 – Кулинария
 Вариант № 11 – Спортклуб
 Вариант № 12 – Больница
 Вариант № 13 – Магазин цветов
 Вариант № 14 - Кафе
 Вариант № 15 – Танцевальная студия
 Вариант № 16 – Служба доставки
 Вариант № 17 - Ресторан
 Вариант № 18 - Кинотеатр
 Вариант № 19 – Детский клуб
 Вариант № 20 – Мастерская по ремонту

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Устные опрос, вопросы

Критерии оценивания ответов на вопросы

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Отличное владение понятийно-терминологическим аппаратом и теоретическими аспектами дисциплины. Ответ четко выстроен, изложение последовательное, уверенное, осознанное.
«хорошо»	Хорошее владение понятийно-терминологическим аппаратом и теоретическими аспектами дисциплины. Ответ хорошо выстроен, изложение последовательное, уверенное, осознанное.
«удовлетворительно»	Удовлетворительное владение понятийно-терминологическим аппаратом и теоретическими аспектами дисциплины. Ответ выстроен, изложение материала удовлетворительное.
«неудовлетворительно»	Неудовлетворительное владение понятийно-терминологическим аппаратом и теоретическими аспектами дисциплины. Ответа на поставленный вопрос не получено или ответ не последовательный, изложение материала не осознанное.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические задания

Критерии оценивания индивидуальных заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;
«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;

«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Зачет

Критерии оценивания итогового задания и итоговой экспозиции (зачет)

«Зачтено»

1. Усвоение программного материала.
2. Умение применять основные приемы и методы обработки информации.
3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.
4. Точности обоснованность выводов.
6. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

«Незачтено»

1. Незнание значительной части программного материала
2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.
3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы.
4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы