

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.10.2023 10:47:12
Уникальный идентификатор документа:
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

**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 ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ИНТЕРАКТИВНЫЙ ДИЗАЙН (WEB И МУЛЬТИМЕДИА)**

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

Автор-составитель: Дедкова А.А.

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	5
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	5
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	5

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

Процесс изучения дисциплины «Интерактивный дизайн (web и мультимедиа)» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-4 Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;
	ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;
	ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения спецификаций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
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 ин-

	<p>формационные технологии в реализации дизайн-проекта;</p> <p>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>
--	--

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОПК-4	Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании	<p><i>1 Этап — Знать:</i> ОПК-4.1. Основные законы шрифтовых композиций, типологию и методы построения шрифтовых знаков; взаимозависимость параметров типографического оформления: рисунка и размера шрифта; приемы организации элементов текста; способы анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; информационные процессы, системы, ресурсы и технологии; системное и прикладное программное обеспечение информационных технологий, применяемые в дизайне; графические пакеты компьютерных программ в дизайне; принципы работы программы; критерии выбора программы для решения поставленной задачи; основные способы и этапы построения изображения;</p> <p><i>2 Этап — Уметь:</i> ОПК-4.2. Создавать шрифтовые композиции на плоскости согласно поставленным задачам; самостоятельно выбирать композиционные и технические средства для достижения оптимального композиционного и художественного решения; самостоятельно выбирать и анализировать необходимый материал для выбранной темы; выбирать и рационально использовать конкретные компьютерные технологии в практике; осуществлять обмен информации между различными программными средствами; использовать существующие графические пакеты для разработки удобных графических приложений; решать проектно-художественные задачи, опираясь на компьютерные технологии в дизайне;</p> <p><i>3 Этап — Владеть:</i> ОПК-4.3. Методами анализа задач дизайн-проектирования, определения требований к проекту; способами определения специфика-</p>

			ций требований к дизайн-проекту, порядка их формирования; методами формирования вариантов решения задач дизайнерского проектирования; современной шрифтовой культурой; композиционными и техническими средствами для достижения оптимального композиционного и художественного решения; навыками самоорганизации и навыками самостоятельной работы; навыками решения проектно-художественных задач, опираясь на компьютерные технологии в дизайне.
2	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 дизайн-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>

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-3	ОПК-4	<p>Способность применять современную шрифтовую культуру и компьютерные технологии, применяемые в дизайн-проектировании</p> <p><i>2 Этап — Уметь:</i> ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, иден-</p>	<p>«ЗАЧТЕНО»</p> <p>1. Усвоение программного материала.</p> <p>2. Умение применять основные приемы и методы обработки информации.</p> <p>3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.</p>

			тификации и коммуникации	4. Точность и обоснованность выводов. 5. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.
			<i>3 Этап — Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.	«НЕЗАЧТЕНО»
2.	ПК-4	ПК-6	Способность применять современные технологии, требуемые при реализации дизайн-проекта на практике	1. Незнание значительной части программного материала 2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.
			<i>2 Этап — Уметь:</i> ПК-4.2 Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами	3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы. 4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.
			<i>3 Этап — Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.	5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы.

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

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Темы устных сообщений без сдачи текста:

1. Изучение теоретического материала. В рамках этой темы студенты изучают области создания различных материалов предназначенных для использования в области современной информационной среды, и применения данных материалов в актуальной дизайнерской и креативной деятельности
2. В рамках темы студенты научатся шаг за шагом создавать с вой дизайн-проект.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Индивидуальное задание:

Полиграфия в рекламе.

Шрифт и основы типографии. Понятие текстовой информации и обработка текстовых документов. Шрифтовая композиция в рекламе. Основные виды печати, которые применяются в рекламе.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Зачет

Зачет проходит в форме презентации творческой работы.

Примерные темы творческих работ:

Тема 1. Интерактивный дизайн.

Изучение теоретического материала. В рамках этой темы студенты изучают области создания различных материалов, предназначенных для использования в области современной информационной среды, и применения данных материалов в актуальной дизайнерской и креативной деятельности

Тема 2. Создание дизайн-проекта.

В рамках этой темы студенты научатся шаг за шагом создавать с вой дизайн-проект.

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

Темы устных сообщений без сдачи текста:

Критерии оценивания сообщений

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	тема доклада раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема доклада раскрыта полностью, отсутствует презентация;
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью, отсутствует презентация;
«неудовлетворительно»	доклад не выполнен.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Индивидуальные 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 по дисциплине

Критерии оценивания знаний на зачете

«ЗАЧТЕНО»

1. Усвоение программного материала.
2. Умение применять основные приемы и методы обработки информации.
3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.

4. Точность и обоснованность выводов.
5. 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.