

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 02.04.2025 15:49:54
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

ЦИФРОВАЯ ИЛЛЮСТРАЦИЯ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль):

Веб-дизайн и проектирование цифровых продуктов

Квалификация выпускника: Бакалавр

Автор-составитель: Аржанникова Д.И.

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.....	4
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.....	9

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

Процесс изучения дисциплины Цифровая иллюстрация направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-1. Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	ОПК-1.1 Знать историю и теорию искусства, специфику и особенности развития дизайна в культурно-историческом контексте. ОПК-1.2. Уметь выбирать и обобщать информацию о произведениях искусства, дизайна, осуществлять для их оценки искусствоведческий анализ, использовать данные анализа в профессиональной деятельности по созданию дизайн-проектов. ОПК-1.3. Владеть методами искусствоведческого анализа для оценки произведений изобразительного искусства и дизайна, определения их исторической и культурной принадлежности.
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1. Знать основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности. ОПК-6.2. Уметь применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности ОПК-6.3. Владеть навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.
ПК-4. Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1. Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса ПК-4.2. Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами ПК-4.3. Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Этапы формирования компетенций
1.	ОПК-1	Способен применять знания в области истории искусств, истории и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-1.1. Историю и теорию искусства, специфику и особенности развития дизайна в культурно-историческом контексте.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-1.2 Выбирать и обобщать информацию о произведениях искусства, дизайна,</p>

		и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	осуществлять для их оценки искусствоведческий анализ, использовать данные анализа в профессиональной деятельности по созданию дизайн-проектов. <i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-1.3 Методами искусствоведческого анализа для оценки произведений изобразительного искусства и дизайна, определения их исторической и культурной принадлежности.
2.	ОПК-6.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-6.1. Основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности. <i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-6.2. Применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности <i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-6.3. Навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.
3.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса. <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. <i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.

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.	ОПК-1	Способен применять знания в области истории искусств, исто-	<i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-1.1. Историю и теорию искусства, специфику и особенности развития дизайна в культурно-историческом контексте.	Зачет «Зачтено» - проект (портфолио) представлен в полном

		рии и теории дизайна в профессиональной деятельности; рассматривать произведения искусства, дизайна и техники в широком культурно-историческом контексте в тесной связи с религиозными, философскими и эстетическими идеями конкретного исторического периода	<p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-1.2 Выбирать и обобщать информацию о произведениях искусства, дизайна, осуществлять для их оценки искусствоведческий анализ, использовать данные анализа в профессиональной деятельности по созданию дизайн-проектов.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-1.3 Методами искусствоведческого анализа для оценки произведений изобразительного искусства и дизайна, определения их исторической и культурной принадлежности.</p>	объеме, соответствует техническому заданию. Графика демонстрирует уверенное владение инструментарием, единство стиля, понимание базовых принципов UX/UI. Организация файлов соответствует базовым требованиям. Студент способен аргументировать свои дизайн-решения. «Незачтено» - проект не завершен или не соответствует ключевым требованиям ТЗ. Качество исполнения низкое, отсутствует единство стиля, допущены грубые технические ошибки. Демонстрируется непонимание принципов адаптации или подготовки графики. Студент не может обосновать принятые решения.
2.	ОПК-6.	Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ОПК-6.1. Основы информационной и библиографической культуры, информационной безопасности.</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ОПК-6.2. Применять информационно-коммуникационные технологии для решения задач профессиональной деятельности</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ОПК-6.3. Навыками применения информационно-коммуникационных технологий для решения задач профессиональной деятельности.</p>	
3	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса.</p> <p><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.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов.</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

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Темы для устного опроса / докладов по семестрам

5 семестр:

1. Роль и эволюция цифровой иллюстрации в веб-дизайне. Основные стили и тренды.
2. Сравнительный анализ векторной (Adobe Illustrator) и растровой (Adobe Photoshop) графики для веба.
3. Принципы композиции, цвета и перспективы в цифровой иллюстрации.
4. Основные инструменты и панели Adobe Illustrator для создания простых форм и иконок.
5. Базовые понятия работы со слоями, масками и режимами наложения в Adobe Photoshop.
6. Гайдлайны Material Design и Human Interface Guidelines для иллюстраторов.
7. Принципы создания эмоциональной и брендированной графики для UI.
8. Основы анимации графики для веба: инструменты (Figma, After Effects) и форматы (Lottie, GIF).
9. Принципы доступности (accessibility) в графическом контенте для веб-интерфейсов.

6 семестр:

1. Техники адаптации иллюстраций под различные устройства (Retina-экраны, мобильные) и темы (dark mode).
- 2.
3. Методология создания комплексной иллюстративной системы для цифрового продукта.
4. Принципы организации работы и коллаборации в Figma для дизайнеров-иллюстраторов.
5. Профессиональные стандарты подготовки и передачи графики разработчикам (нейминг, экспорт, документация).
6. Современные тенденции и прогнозы развития цифровой иллюстрации в контексте веб- и мобильных технологий.
7. Анализ кейсов интеграции анимированной и адаптивной графики в крупные digital-продукты.

Вопросы для текущего контроля знаний по семестрам

5 семестр:

1. Перечислите и охарактеризуйте форматы графики, используемые в веб-дизайне. В каких случаях предпочтительны векторные, а в каких – растровые изображения?
2. Опишите основные инструменты панели инструментов Adobe Illustrator для создания и редактирования векторных форм.
3. Каковы ключевые различия между работой со слоями в Adobe Photoshop и Adobe Illustrator?
4. Назовите основные принципы композиции, которые необходимо учитывать при создании веб-иллюстрации.
5. Что такое «паттерн» в графическом дизайне и каковы этапы его создания в векторном редакторе?
6. В чем заключаются основные принципы создания иконок согласно гайдлайнам Material Design?

7. Опишите процесс создания простой анимации для UI-элемента в Figma с помощью Smart Animate.

6 семестр:

1. Какие факторы необходимо учитывать для обеспечения доступности (accessibility) иллюстративного контента?
2. Объясните, как подготовить одну и ту же иллюстрацию для отображения на стандартном и Retina-экране.
3. Какие технические и стилевые адаптации необходимы для перевода иллюстрации в темную тему (dark mode)?
4. Опишите процесс разработки и поддержки библиотеки компонентов иллюстраций в Figma.
5. Каковы основные принципы организации файлов и нейминга слоев при подготовке графики к передаче разработчику?
6. Сравните форматы экспорта SVG, PNG и WebP. В каких ситуациях целесообразно использовать каждый из них?
7. Какие методы и инструменты используются для тестирования адаптивности и производительности веб-графики?
8. Проанализируйте этапы профессиональной коллаборации между иллюстратором, UX-дизайнером и фронтенд-разработчиком в рамках проекта.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические задания

5 семестр:

Тема 1.1. Основы цифровой графики для веба: Анализ современных трендов веб-иллюстраций. Создание мудборда (подборки референсов) по заданной тематике в Pinterest или Miro.

Тема 2.1. Работа в Adobe Illustrator: Создание набора из 5-7 плоских (flat) иконок в едином стиле для раздела сайта (например, «Контакты»). Экспорт в SVG.

Тема 3.1. Adobe Photoshop для иллюстрации: Создание текстурированной иллюстрации на основе фотоколлажа. Применение масок, корректирующих слоев и кистей.

Тема 4.1. Разработка иконок для интерфейсов: Разработка тематического набора иконок (не менее 5) для мобильного приложения в соответствии с принципами Material Design.

Тема 5.1. Основы работы в Figma: Импорт созданных векторных иконок в Figma. Создание простых компонентов (Components) и организация их на рабочей плоскости.

Тема 6.1. Создание сложных векторных иллюстраций: Разработка стилизованного персонажа (маскота) для приложения в двух эмоциональных состояниях.

Тема 7.1. Коллажирование в Photoshop: Создание комплексного коллажа для hero-секции сайта с применением продвинутых техник работы со слоями и текстурами.

Тема 8.1. Анимация графики: Создание анимированной иконки (например, иконка меню → крестик) в Figma с помощью Smart Animate. Экспорт демонстрации.

6 семестр:

Тема 1.1. Иллюстрация как инструмент объяснения: Разработка серии из 3-х поясняющих иллюстраций для процесса онбординга в мобильном приложении.

Тема 2.1. Адаптация иллюстраций: Адаптация одной сложной иллюстрации под три формата: десктопная версия, мобильная версия (упрощение) и версия для темной темы.

Тема 3.1. Создание иллюстративной системы: Разработка стилизового гайда (moodboard, цветовая палитра, правила стилизации) для иллюстраций выбранного продукта.

Тема 4.1. Прототипирование в Figma: Создание интерактивного прототипа экрана приложения с использованием созданных иллюстративных компонентов и добавление анимированных переходов.

Тема 5.1. Подготовка графики к вёрстке: Организация файлов итогового проекта в Figma: грамотный нейминг слоёв, создание страниц для экспорта, настройка экспорта в SVG, PNG (1x, 2x), WebP.

Тема 6.1. Темная тема и спецформаты: Полная адаптация комплекта графики из предыдущих заданий под темную тему с учетом контрастности и доступности.

Тема 7.1. Итоговый проект: Комплексная разработка иллюстративного пакета для веб-проекта по индивидуальному брифу (от концепции до передачи в разработку).

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Задания на промежуточную аттестацию (Зачет):

Зачет (6 семестр):

Тема проекта: «Разработка базового комплекта цифровых иллюстраций для интерфейса мобильного приложения».

Задание: Выбрать тематику приложения (например, фитнес-трекер, планировщик задач). Разработать:

1. Концепцию и стиль иллюстраций (moodboard).
2. Набор основных иконок интерфейса (не менее 8).
3. Две сценные иллюстрации для ключевых состояний (например, экран приветствия и пустой экран).
4. Прототип одного экрана приложения в Figma с интеграцией созданной графики.
5. Предоставить организованные исходные файлы.

Зачет (5 семестр) / Промежуточный просмотр:

Форма контроля: Защита портфолио практических работ, выполненных в течение семестра.

Задание: Представить и аргументировать дизайн-решения по всем выполненным практическим заданиям 5 семестра. Продемонстрировать владение базовыми инструментами Adobe Illustrator, Adobe Photoshop и Figma.

Экзамен (7 семестр):

Тема итогового проекта: «Разработка комплексной иллюстративной системы и ее интеграция в дизайн-макет веб-сервиса».

Задание: На основе индивидуального технического задания (брифа) разработать:

1. Полноценную иллюстративную систему, включающую стилевой гайд, библиотеку компонентов (иконки, иллюстрации, паттерны).
2. Серию анимированных элементов (не менее 2-х) для микровзаимодействий.
3. Адаптацию ключевых элементов системы под светлую и темную темы.
4. Полноценный, детализированный макет главной страницы сервиса в Figma с интеграцией всей созданной графики.
5. Полный пакет для передачи в разработку: организованные файлы Figma, экспортированные ресурсы, документацию (спецификацию).

Вопросы к экзамену (теоретическая часть):

1. Место и роль цифровой иллюстрации в системе современного UX/UI-дизайна.
2. Технологический стек и workflow профессионального дизайнера-иллюстратора в веб-разработке.
3. Методы обеспечения масштабируемости, доступности и производительности иллюстративного контента.
4. Принципы эффективной коллаборации и коммуникации между иллюстратором, дизайнером интерфейсов и разработчиком.

5. Анализ трендов и профессиональная этика в сфере цифровой иллюстрации.

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

Формы контроля: Устный опрос, письменный тест, защита реферата / аналитического обзора.

Процедура: Теоретические знания оцениваются в ходе аудиторных занятий (лекции, семинары), промежуточных тестирований и на итоговой аттестации.

Критерии оценивания сообщений (докладов)

Оценка	Критерии оценивания
«отлично»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, составлена презентация;
«хорошо»	тема сообщения (доклада) раскрыта полностью, имеются неточности, составлена презентация;
«удовлетворительно»	тема раскрыта не полностью; составлена презентация с недочетами
«неудовлетворительно»	доклад не выполнен; отсутствует презентация

Критерии оценивания устных ответов на вопросы

Оценка	Критерии оценивания
«отлично»	Безошибочный, глубокий, логичный, развернутый ответ, демонстрирующий полное понимание и владение материалом.
«хорошо»	Полный ответ с небольшими неточностями, не препятствующими общению, уверенное изложение фактов и своего отношения.
«удовлетворительно»	Общее понимание темы, но ответ неполный, простые высказывания, возможны логические ошибки, сбивается на заученный текст.
«неудовлетворительно»	Знание только части материала, частые переспросы, ответ не содержит основной информации.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Формы контроля: Выполнение и защита практических заданий на аудиторных занятиях, проверка домашних практических работ, промежуточные просмотры.

Процедура: Оценка выставляется по результатам выполнения конкретного задания в установленный срок. Учитывается соответствие техническому заданию (ТЗ), качество исполнения, сложность и самостоятельность выполнения.

Критерии оценивания практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	задание выполнено в полном объеме, технически безупречно, полностью соответствует всем поставленным требованиям ТЗ и эстетическим критериям. Демонстрирует творческий подход, внимание к деталям и оптимальные технические решения. Файлы организованы корректно.
«хорошо»	задание выполнено полностью, но могут присутствовать незначительные технические недочеты, мелкие погрешности в следовании стилю или несущественные отклонения от требований ТЗ. Общее качество высокое.
«удовлетворительно»	задание выполнено в основном объеме (более 60%), но содержит заметные ошибки, недостаточную проработку деталей, неоптимальные технические решения или существенные отклонения от стилевого единства. Результат пригоден к использованию после доработки.
«неудовлетворительно»	задание не выполнено, выполнено менее чем на 60% от требований ТЗ, или содержит грубые ошибки (технические, концептуальные), делающие результат непригодным для использования.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Формы контроля: Защита итогового проекта, портфолио работ, экзамен (устный ответ по теории в сочетании с защитой проекта).

Процедура: Итоговая оценка выставляется комиссией на основе презентации студентом завершеного проекта, его соответствия комплексному ТЗ, качества визуального исполнения, организации рабочих файлов и глубины ответов на вопросы по теории и принятым проектным решениям.

Критерии оценивания итогового проекта

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Задание выполнено в полном объеме, правильно и в срок. Проект полностью соответствует всем требованиям, демонстрирует высокое качество исполнения, полное использование изученных методов, оригинальное решение.
«хорошо»	Задание выполнено в полном объеме. Проект соответствует основным требованиям с незначительными недочетами, хорошее качество исполнения, использование основных методов. Задание демонстрирует уверенное владение основными инструментами.
«удовлетворительно»	Задание выполнено не в полном объеме (больше 60%) или с существенными ошибками. Проект частично соответствует требованиям, удовлетворительное качество, частичное использование методов.
«неудовлетворительно»	Задание не выполнено, или выполнено формально с грубыми нарушениями требований.

Зачет по дисциплине «Цифровая иллюстрация»***Критерии оценивания знаний на зачете***

«Зачтено» — проект (портфолио) представлен в полном объеме, соответствует техническому заданию. Графика демонстрирует уверенное владение инструментарием, единство стиля, понимание базовых принципов UX/UI. Организация файлов соответствует базовым требованиям. Студент способен аргументировать свои дизайн-решения.

«Незачтено» — проект не завершен или не соответствует ключевым требованиям ТЗ. Качество исполнения низкое, отсутствует единство стиля, допущены грубые технические ошибки. Демонстрируется непонимание принципов адаптации или подготовки графики. Студент не может обосновать принятые решения.