

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 19.07.2025 15:54:56
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**

ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ЦИФРОВОЙ РАЗРАБОТКЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии компьютерных игр

Квалификация выпускника: Бакалавр

Год набора - 2022

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Челябинск 2025

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.....	7
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 «Проектирование в цифровой разработке» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач
	УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности
	УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
ПК-3. Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1. Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2. Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3. Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4. Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
	ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

№ п/п	Код компетенций	Наименование компетенций	Этапы формирования компетенций
1.	УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<i>1 Этап – знать</i> УК-1.1. Методики сбора, обработки и обобщения информации; методики системного подхода для решения поставленных задач
			<i>2 Этап – уметь</i> УК-1.2. Анализировать и систематизировать разнородные данные; осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников; оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности
			<i>3 Этап – владеть</i> УК-1.3. Методами научного сбора, обработки и обобщения информации; методами практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
2.	ПК-3.	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.
3.	ПК-4.	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном компьютерной графике организации деятельности специалистов	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике

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.	УК-1	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	<i>1 Этап – знать</i> УК-1.1. Методики сбора, обработки и обобщения информации; методики системного подхода для решения поставленных задач <i>2 Этап – уметь</i> УК-1.2. Анализировать и систематизировать разнородные данные; осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников; оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности <i>3 Этап – владеть</i> УК-1.3. Методами научного сбора, обработки и обобщения информации; методами практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач	Экзамен Оценка «отлично» 1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы. 3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок. 4. Итоговый проект выполнен полностью, без ошибок. Оценка «хорошо» 1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы. 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены. 4. Итоговый проект выполнен полностью, имеются незначительные неточности.
2.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1. Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и	Оценка «удовлетворительно» 1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным

		информации, идентификации и коммуникации	предпочтений целевой аудитории	материалом сформированы не полностью. 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены не полностью (больше 60%). 4. В итоговом проекте присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме. Оценка «не удовлетворительно» 1. Теоретическое содержание курса не освоено. 2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству. 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы. 4. В итоговом проекте присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2. Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.	
3.	ПК-4	Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике и организации деятельности специалистов	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1. Разрабатывает художественно-техническое решение визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике	
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2. Организует деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3. Применять программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике	

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

Вопросы для подготовки сообщений (докладов) с презентацией

Тема 2. Аналитика в проектировании: целевая аудитория, конкуренты, рынок; постановка задач интерфейса.

- 1) Методы сбора и анализа данных о целевой аудитории: портреты пользователей (personas), сценарии использования продукта.
- 2) Анализ конкурентов: оценка интерфейсов, выявление сильных и слабых сторон, бенчмаркинг.
- 3) Анализ рынка и трендов в UX/UI.
- 4) Документирование результатов аналитики.

Тема 4. Прототипирование интерфейсов в Figma: wireframes, макеты экранов, интерактивные прототипы.

- 1) Уровни детализации прототипов (low-fi, mid-fi, high-fi)
- 2) Различия между Wireframe, Mockup и Interactive prototype
- 3) Создание каркаса (Wireframe) интерфейса в Figma, используемые инструменты и слои
- 4) Настройка интерактивных элементов, соответствующих UX-стратегиям
- 5) Способы добавления и управления текстовыми блоками в Figma
- 6) Как эффективно использовать режим прототипирования для демонстрации UI/UX решений?
- 7) Полезные и эффективные функции Figma при прототипировании интерфейсов.

Тема 6. Компоненты, стили, варианты и автолэйауты в Figma как основа дизайн-системы.

- 1) Преимущества работы с иерархией компонентов (nested components)
- 2) Что такое стили в Figma и зачем они нужны?
- 3) Лучшие практики при работе со стилями в команде
- 4) Варианты компонентов и как они улучшают управление состоянием элементов интерфейса
- 5) Преимущества и ограничения при использовании вариантов компонентов
- 6) Вложенные варианты (nested variants) и как их правильно использовать
- 7) Что такое автолэйаут и как он облегчает создание адаптивной разметки интерфейса?
- 8) Режимы выравнивания и ограничения в Auto Layout?
- 9) Что такое дизайн система и почему она важна для масштабируемых цифровых продуктов?
- 10) Организация структуры компонентов и стилей для создания эффективной дизайн системы
- 11) Экспорт и документирование дизайн системы для дальнейшей работы с разработчиками
- 12) Успешные дизайн системы, которые построены на компонентах, вариантах и автолэйауте в Figma.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Задания для практических работ

Практическое задание №1: концептуализация экрана

Разработайте концепцию дизайна главного экрана (или посадочной страницы) цифрового продукта с акцентом на удобство и достижение целей пользователя. Реализуйте макеты в

Figma, предусмотрев структуру контента, основные сценарии входа пользователя и ключевые действия (СТА).

Практическое задание №2: интерактивный прототип

Создайте в Figma интерактивный прототип пользовательского сценария (user flow) для выбранного цифрового продукта. Настройте переходы между экранами, отразив полный путь пользователя от входа до целевого действия. Проведите небольшое тестирование прототипа (2–3 респондента) и зафиксируйте замечания.

Практическое задание №3: разработка серии экранов

Разработайте набор экранов интерфейса продукта (минимум 5 ключевых экранов) в виде wireframes, а затем доведите их до уровня визуальных макетов в Figma. Продумайте сетку, типографику и базовую систему отступов. Примените единый визуальный стиль для всех экранов.

Практическое задание №4: анимация

Настройте анимации и интерактивные переходы в прототипе Figma: состояния наведения и нажатия для кнопок, плавные переходы между экранами, микроанимации появления контента. Проверьте, как анимации влияют на восприятие и понятность интерфейса

Практическое задание №5: структура разделов

Спроектируйте структуру разделов цифрового продукта и соответствующие им экраны (карта сайта / карта приложения). Отрадите связи между разделами и ключевыми экранами. Реализуйте эту структуру в Figma в виде набора связанных фреймов с четкой иерархией навигации

Практическое задание №6: дизайн-система

Создайте UI-kit и базовую дизайн-систему проекта в Figma: кнопки, поля ввода, карточки, элементы навигации, уведомления. Настройте текстовые и цветовые стили, автолэйауты и варианты компонент (разные состояния). Примените созданный UI-kit к макетам экранов.

Практическое задание №7: тестирование

Проведите юзабилити-тестирование интерактивного прототипа интерфейса (не менее 2–3 пользователей). Составьте сценарии заданий для теста, зафиксируйте возникающие трудности и комментарии. По результатам тестирования сформулируйте список проблем и предложений по улучшению интерфейса и внесите правки в прототип.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Итоговое экзаменационное задание (итоговый проект)

Студент должен разработать собственный небольшой UX/UI-проект цифрового продукта (веб-сервиса или мобильного приложения), демонстрирующий владение основными аспектами проектирования пользовательских интерфейсов и пользовательского опыта в среде Figma:

1. Проведение аналитики: определение целевой аудитории, целей и задач продукта, анализ 3–5 конкурентов и их интерфейсов, формулирование ключевых пользовательских сценариев.
2. Проектирование структуры продукта: разработка информационной архитектуры и схемы навигации, описание основных пользовательских сценариев (user flows).
3. Создание набора каркасов (wireframes) и последующих визуальных макетов ключевых экранов интерфейса в Figma с использованием сеток, типографики и цветовых стилей.
4. Разработка UI-kit и базовой дизайн-системы: создание компонентов (кнопки, поля ввода, элементы навигации и др.), настройка стилей, вариантов и автолэйаутов.

5. Сборка интерактивного прототипа в Figma с настроенными переходами между экранами, состояниями элементов и базовыми анимациями, демонстрирующего целевые пользовательские сценарии.

6. Проведение базового юзабилити-тестирования прототипа (не менее 2–3 респондентов), фиксация выявленных проблем и предложений по улучшению интерфейса.

7. Доработка прототипа по результатам тестирования и подготовка подробного отчёта о проделанной работе с анализом эффективности предложенного решения.

Формат сдачи: презентация проекта с сопровождением пояснительной записки и демонстрации всех этапов работ в видеоформате.

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

Критерии оценивания сообщений (докладов)

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«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

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Критерии оценивания практических заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Работа выполнена в полном объеме и в срок. Высокое техническое и эстетическое качество. Демонстрируется глубокое понимание пройденного материала.
«хорошо»	Работа выполнена в полном объеме. Имеются незначительные технические или эстетические недочеты. Задание демонстрирует уверенное владение основными инструментами и пайплайном.
«удовлетворительно»	Задание выполнено не в полном объеме или с существенными ошибками. Минимальные требования к формированию компетенции соблюдены.
«неудовлетворительно»	Работа не выполнена или выполнена формально с грубыми нарушениями требований задания. Минимальные требования не соблюдены.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Критерии оценивания итогового проекта

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

Критерии оценивания на экзамене

4 семестр

Общая оценка за экзамен формируется из оценок за выполнение практических работ за семестр, выполнение итогового проекта за семестр.

Оценка «отлично»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.
3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.
4. Итоговый проект выполнен полностью, без ошибок.

Оценка «хорошо»

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.
4. Итоговый проект выполнен полностью, имеются незначительные неточности.

Оценка «удовлетворительно»

1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.
2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены не полностью (больше 60%).
4. В итоговом проекте присутствуют принципиальные ошибки, задание выполнено не в полном объеме.

Оценка «не удовлетворительно»

1. Теоретическое содержание курса не освоено.
2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.
4. В итоговом проекте присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено.