

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 14.03.2024 11:06:57  
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  
ДИЗАЙН ВЕБ-ПРОЕКТОВ В ГРАФИЧЕСКОМ UX/UI ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Год набора - 2023

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

## 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.....	9

## 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
УК-2. Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	УК-2.1. Знает необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
	УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.
	УК-2.3. Владеет методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
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 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.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и огра-	<i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения
			<i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения

		ничений	намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ. <i>3 Этап - Владеть:</i> УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией
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 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.	УК-2	Способен определять круг задач в рамках поставленной цели и выби-	<i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и	«Зачтено» 1. Усвоение программного материала.

		<p>рать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений</p>	<p>методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> УК-2.3. Методиками разработки цели и задач проекта; методами оценки продолжительности и стоимости проекта, а также потребности в ресурсах, навыками работы с нормативно-правовой документацией</p>	<p>2. Умение применять основные приемы и методы обработки информации.</p> <p>3. Выполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.</p> <p>4. Точность и обоснованность выводов.</p> <p>6. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.</p>
2.	ПК-3	<p>Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p><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</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>	<p>«Не зачтено»</p> <p>1. Незнание значительной части программного материала</p> <p>2. Невыполнение практических заданий и самостоятельной работы за семестр.</p> <p>3. Грубые ошибки при выполнении практических заданий и самостоятельной работы.</p> <p>4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</p> <p>5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы</p>
3	ПК-4	<p>Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса</p>	<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>	<p>4. Неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения.</p> <p>5. Неправильные ответы на дополнительные вопросы</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 роlover?

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 презентациях практических работ должны быть показаны навыки многовариантной работы, самостоятельного анализа проблем, возникающих при поставленных задачах.

### **Практические работы предусмотрены по следующим темам:**

#### **Раздел 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа**

##### **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

#### **Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна**

##### **Тема 1. Основные правила web-дизайна**

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

**Тема 2. 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 3. Язык разметки гипертекста HTML**

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство.

Гиперссылки. Внешние и внутренние ссылки

**Тема 4. Фреймы**

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство.

Оптимизация графики для webстраниц с использованием фреймов

**Тема 5. Табличный дизайн**

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство.

Создание и форматирование таблицы.

**Раздел 3. Создание анимации****Тема 1. Использование шаблонов**

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство.

Построение практического сайта и процесс Web-дизайна

**Тема 2. Свободно позиционируемые элементы**

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство.

Работа со свободными элементами в html-документе

**Тема 3. Создание динамических эффектов**

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство.

Создание кнопок. Создание динамических эффектов.

**Тема 4. 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).

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	<b>Правильность (ошибочность) выполнения задания</b>
«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 работы***Критерии оценивания практических 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 (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. Точность и обоснованность выводов.
6. Точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

## «Не зачтено»

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