

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 2024.11.14 14:44
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**

**ТЕХНОЛОГИИ ПОЛИГРАФИИ В ГРАФИЧЕСКОМ
И UX/UI ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): 3 D-моделирование и проектирование игр
и приложений

Квалификация выпускника: Бакалавр

Автор-составитель: Старицына И.Ю.

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.....4
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....6

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

Процесс изучения дисциплины «Технологии полиграфии в графическом и UX/UI дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

| Код и наименование компетенций выпускника | Код и наименование индикатора достижения компетенций |
|---|--|
| 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. | 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. |
| 2. | ПК-4 | Способен осуществлять деятельность по созданию визуальных | <i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Программное обеспечение для разработки художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; |

| | | | |
|--|---|--------|---|
| | эффектов анимационном кино компьютерной графике организации деятельности специалистов | в | <i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Организовывать деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике; |
| | | и и | <i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками разработки художественно-технического решения визуального эффекта под конкретную задачу проекта 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. | ПК-3 | Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации | <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>Зачет Зачтено</p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено. 2. Необходимые практические навыки работы сформированы. 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены (больше 60%).</p> <p>Не зачтено</p> <p>1. Теоретическое содержание курса не освоено. 2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству. 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.</p> |
| 2. | ПК-4 | Способен осуществлять деятельность по созданию | <i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Программное обеспечение для разработки | |

| | | | | |
|--|--|---|---|--|
| | | <p>визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике организации деятельности специалистов</p> | <p>художественно-технического решения в процессе создания визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Организовывать деятельность специалистов по созданию визуальных эффектов в анимационном кино и компьютерной графике;</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками разработки художественно-технического решения визуального эффекта под конкретную задачу проекта в анимационном кино и компьютерной графике.</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

Вопросы для подготовки сообщений с презентацией

Раздел 1. Основы полиграфических технологий

1. История развития полиграфических технологий
2. Виды печати в современной полиграфии: сравнительный анализ офсетной, цифровой, трафаретной и флексографии
3. Роль полиграфии в игровой индустрии: упаковка, промо-материалы и мерчандайз
4. Коллекционные издания игр: особенности полиграфического оформления
5. Цветовые модели RGB, CMYK, LAB и Pantone: принципы работы и области применения
6. Проблемы цветопередачи при переходе из цифрового пространства в печатное
7. Работа с цветом для игровой продукции: яркость, насыщенность и соответствие фирменному стилю

Раздел 3. Проектирование полиграфической продукции для игровой индустрии

1. Применение принципов UX/UI дизайна в печатных материалах: навигация и визуальная иерархия
2. Читаемость и доступность в полиграфических изданиях: типографика и композиция
3. Связь между цифровым и печатным дизайном: консистентность брендинга
4. Этапы разработки полиграфического проекта: от брифа до печати
5. Работа с брифом и техническим заданием: анализ требований заказчика

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические задания

Раздел 1. Основы полиграфических технологий

Тема 1.2. Цветовые модели и цветопередача в полиграфии

Задание 1. Подготовить игровой арт для печати: конвертировать RGB-изображение в CMYK с минимальной потерей цвета.

Задание 2. Создать цветовую палитру для полиграфической продукции игры с указанием значений CMYK и Pantone.

Задание 3. Выполнить цветокоррекцию изображения для соответствия требованиям офсетной печати.

Раздел 2. Допечатная подготовка и работа с графикой

Тема 2.1. Технические требования к макетам и форматы файлов

Задание 1. Подготовить макет постера формата A2 для игры с соблюдением всех технических требований (вылеты 3 мм, разрешение 300 dpi, CMYK).

Задание 2. Создать макет визитки для игровой студии с двусторонней печатью и экспортировать в PDF/X-4.

Задание 3. Подготовить обложку для коробки игры (развёртка) с учётом линий сгиба и склейки.

Тема 2.2. Типографика и вёрстка полиграфической продукции

Задание 1. Сверстать разворот артбука (2 страницы) по выбранной игре с использованием модульной сетки.

Задание 2. Создать макет буклета (8 полос) с описанием игровых механик, применяя стили абзацев и иерархию заголовков.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Индивидуальные практические задания

Раздел 3. Проектирование полиграфической продукции для игровой индустрии

Тема 3.1. UX/UI принципы в печатных материалах

Задание. Разработать руководство пользователя к игре (4 страницы) с чёткой визуальной иерархией и навигацией.

Тема 3.2. Разработка полиграфических проектов и взаимодействие с заказчиком

Задание 1. На основе брифа разработки концепции промо-набора для запуска игры (постер, буклет, стикеры), подготовить презентацию для заказчика.

Задание 2. Создать макет мерчандайза (футболка, ручка) с обоснованием дизайнерских решений.

Задания для промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация проходит в форме зачета.

Для получения зачета обучающемуся необходимо выполнить практические работы за семестр.

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 индивидуальных 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. |

Критерии оценивания на зачете

Зачтено

1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено.
2. Необходимые практические навыки работы сформированы.
3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены (больше 60%).

Не зачтено

1. Теоретическое содержание курса не освоено.
2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.
3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.