Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.02.2026 11:47:21
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра математики и информатики

КОМПЛЕКТ ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ЭЛЕКТИВНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

Б1.В.ДЭ.06.01 ГРАФИКА И СКЕТЧИНГ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка
Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Графика и скетчинг» 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-1 Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации
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

Компетенция: 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

6 семестр

1. ***Что из перечисленного относится к изобразительным средствам графики?*** *(Выбор одного правильного ответа).*

а). Текстура, рельеф, объем

б). Линия, пятно, фактура, цвет, тон

в). Живопись, рисунок, скульптура

2. ***Нужен ли предпроектный анализ для оаладения тезниками скетчинга?*** *(Выбор одного правильного ответа).*

а). Не нужен

б). Нужен обязательно

в). Нужен иногда

3. ***Какие основные пункты технического задания особо важны для дизайнера при проектировании? Дайте ответ с пояснениями.***

Ответ:

а). Цель проекта

Четкое понимание цели продукта помогает дизайнеру выбрать правильный визуальный стиль и создать продукт, соответствующий ожиданиям заказчика и пользователей.

б). Целевая аудитория.

Для кого предназначен дизайн?

Каковы ключевые характеристики аудитории?

Какие эмоции должна вызывать работа?

в). *Описание продукта*

Подробное представление характеристик продукта позволяет дизайнеру учесть специфику и понять какой тип дизайна нужен (интерфейс приложения, логотип, упаковка)?

г). *Требования к дизайну*

Конкретизация требований значительно облегчает работу над проектом, исключая необходимость исправлений и доработок позже. Какие конкретно виды макеты нужно разработать.

д). *Технические требования*

Форматы файлов и разрешение графики.

Размеры макетов и ограничений по количеству элементов.

Необходимость поддержки разных платформ и устройств.

Эти условия помогают избежать проблем на этапе разработки.

е). *Сроки исполнения*

Определение сроков позволяет грамотно распределять усилия и планировать этапы работ.

Сколько времени отводится на создание концепции?

Когда ожидаются промежуточные отчеты и финальный результат?

4. ***Дайте определение термина «целевая аудитория».***

Ваш ответ: _____

Правильный ответ: Целевая аудитория — группа реальных или потенциальных потребителей товаров или услуг, объединенных общими признаками и интересами, для которой предназначается бренд, продукт или услуга.

5. Каким законом РФ регулируется распространение различных многостраничных изданий? (Выбор одного правильного ответа).

а). Законом о государственных стандартах качества

б) Федеральным законом №38-ФЗ «О рекламе»

в) Законом о системе маркировки товаров «Честный знак»

г) Всеми этими законами регулируется

6. Какой документ регулирует отношения между автором и издателем? Напишите ответ.

Правильный ответ: Обычно заключается договор заказа либо лицензионный договор, согласно которым определяются условия передачи искючительного права, срок, размер вознаграждения и порядок выплаты гонорара.

7. Какой документ является основой защиты интеллектуальных прав авторов? Напишите ответ.
Правильный ответ: Гражданский кодекс Российской Федерации

7 семестр

4. Что такое ГОСТ? (Выбор одного правильного ответа).
а). Государственное общество типографских стандартов
б). Государственный отраслевой стандарт
в). Гарантированный объем строчного текста
г). Государственный стандарт

5. Что такое реклама? *(Выбор единственно верного ответа):*
а). Информация, распространяемая любым способом исключительно с целью информирования потребителей о товаре.
б). Любое сообщение, направленное на привлечение внимания неопределенного круга лиц к объекту рекламирования
в) Платная публикация статей в газетах и журналах
г). Объявления в общественном транспорте.

6. Кто является ответственным лицом за содержание рекламы согласно Федеральному закону РФ «О рекламе»? (Выбор одного правильного ответа).
а). Производитель рекламируемого товара
б). Исполнитель рекламы
в). Заказчик рекламы (рекламодатель)
г). Потребители рекламы

7. Соотнесите типы рекламы с условиями их использования. (Вопрос на соответствие)
1). Спонсорская реклама
2). Товарная реклама
3). Политическая реклама

a) Разрешена исключительно в период предвыборной агитации
b) Использует прямое продвижение коммерческих товаров и услуг
c) Включает брендирование событий или организаций за счёт спонсоров

Правильная последовательность: 1-c, 2-b, 3-a

УК-2.2. Умеет анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов; разрабатывать план, определять целевые этапы и основные направления работ.

6 семестр

8. Какая из перечисленных техник рисования не относятся к традиционной технологии скетчинга? *(Выбор одного неправильного ответа).*
а) Подмалёвок
б) Растушевка

в) Линейный рисунок
г) Пятновой, тональный рисунок

9. Верно ли утверждение, что при выборе определенной художественной техники скетчинга важны определенные художественные материалы и особое качество бумаги? *(Верно-неверно)*
а) Верно
б). Неверно
10. Перечислите три основных вида бумаги. *(Открытый вопрос)*
Правильные ответы:
1). Ватман
2). Мелованная бумага
3). Крафтовая бумага

7 семестр.

11. Какой материал рекомендуется использовать для изготовления обложек детских книг? *(Выбор одного правильного ответа).*
а). Ткань
б). Экологически чистый картон
в). Металл
г). Стекло

12. Назовите несколько принципов подбора шрифтовых пар оформления интерфейсов. Опиши подробно эти принципы *(Открытый вопрос).*
Правильные ответы:
Принцип контраста – контраст в типам гарнитур, контраст по начертанию, контраст по пропорциям.
Принцип тождества – две гарнитуры похожи по типу и рисунку шрифта.

13. Что такое апертура в шрифте? (Выбор одного правильного ответа).
а). Степень открытости знаков
б). Внутрибуквенный просвет
в). Расстояние между символами
г). Определенные пропорции графем в гарнитуре

14. Приведите пример неконтрастного и удобочитаемого шрифта, в интерфейсах *(Открытый вопрос).*
Правильный ответ: Arial, Verdana, Open Sans, Montserrat, Rubik, Source Sans Pro, Spectral.

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

6 семестр

15. Как методически верно подойти к этапам проектирования. Назови эту последовательность. *(Выбор одного правильного ответа).*
Варианты ответов:
а) Начинать сразу с финальной части дизайна.
б) Сразу перейти к деталям и проработке мелких элементов.
в) Последовательно проходить этапы исследования, концепции, разработки и проверки.

г) Постоянно менять последовательность этапов по своему усмотрению.

16. Что лучше всего сделать перед началом проектирования продукта? *(Выбор одного правильного ответа).*

а) Создать прототип без предварительных исследований.

б) Начертить подробный макет вручную.

в) Провести исследование целевой аудитории и потребностей рынка.

г) Выбрать понравившийся дизайн конкурентов и скопировать его.

17. Какой этап является ключевым для успешного завершения проекта? *(Выбор одного правильного ответа).*

а) Этап сбора обратной связи и внесения изменений.

б) Предварительный эскиз, сделанный карандашом.

в) Подбор цветов и шрифтов.

г) Выбор подходящего программного обеспечения.

7 семестр

18. Какие стратегии помогают придумать оригинальные идеи? *(Выбор одного правильного ответа).*

а) Работать исключительно по одному шаблону.

б) Ограничивать себя рамками заданного стиля.

в) Использовать метод мозгового штурма и эксперименты с формами и цветами.

г) Игнорировать отзывы коллег и клиентов.

19. Когда полезно использовать референсы? (Выбор одного правильного ответа).

а) Для копирования чужих работ целиком.

б) Только тогда, когда клиент просит создать копию существующего бренда.

в) Чтобы вдохновляться чужими работами и создавать собственные уникальные решения.

г) Никогда, потому что использование референсов считается плагиатом.

20. Почему техническое задание является важным этапом в дизайн-проектировании? *(Выбор одного правильного ответа).*

а). Оно помогает дизайнерам лучше отдохнуть перед работой**б). Оно создает ясность целей и критериев оценки конечного результата**

в). Это просто формальность, необходимая для отчета начальству

г). Потому что заказчик требует документальное подтверждение оплаты услуг

Компетенция: ПК-1 Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта

ПК-1.1 Анализирует потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

6 семестр

22. Чем полезен принцип ограничения ресурсов при проектировании? *(Выбор одного правильного ответа).*

а) Это мешает творчеству и снижает качество работы.

б) Заставляет искать креативные и нестандартные подходы.

в) Облегчает принятие быстрых решений, не задумываясь над качеством.

г) Приводит к быстрому выгоранию дизайнера.

23. Почему важно учитывать технологические возможности производства при создании концепций? *(Выбор одного правильного ответа).*
а) Потому что новые технологии позволяют быстрее заработать деньги.
б) Технологические ограничения часто ограничивают творческий потенциал.
в) Реализация невозможна без учета технологий и материалов, иначе концепция останется лишь идеей.
г) Без внимания к технологиям работа выглядит устаревшей.

24. Какие шаги необходимы для воплощения творческой идеи в жизнь*? (Выбор одного правильного ответа).*
а). Просто нарисовать концепт и показать клиенту.
б). Владеть навыками скетчинга для демонстрации заказчику в более выгодной и интересной подаче идеи проекта.
в). Посмотреть как подают проектные концепции конкуренты и сделать так же.
г). Нарисовать с помощью нейронных сетей первоначальную концепцию проекта.

7 семестр

25. Что помогает быстро оценить реализуемость своей идеи? *(Выбор одного правильного ответа).*
а) Отложить оценку до начала работы.
б) Получить консультацию специалиста по материалам и производственным процессам.
в) Ждать мнения клиента.
г) Всегда начинать с максимального бюджета.

26. Каким образом можно эффективно проверить жизнеспособность новых идей и выбрать лучший путь реализации творческого замысла? *(Выбор единственно верного ответа):*
а) Применяя готовые шаблонные решения, ранее использованные в аналогичных проектах.
б) Создание большого количества набросков и экспериментальных версий дизайна, тестирование каждого варианта
в) Оставляя выбор лучшего решения на усмотрение заказчика, без собственного участия.
г) Полностью полагаясь на мнение членов команды, исключив личное участие в принятии решений.

27. Укажите верный порядок шагов при создании персонажа для онбординга мобильного приложения *(Выбор правильной последовательности)*
1. Анализ целевой аудитории и рынка
2. Создание эскизов и первоначальных набросков
3. Утверждение технического задания
4. Финальная разработка и оформление готового образа

Выберите правильную последовательность действий:

а. 1 → 3 → 2 → 4
б. 3 → 1 → 2 → 4
в. 2 → 1 → 3 → 4
г. 1 → 2 → 3 → 4

28. Что означает понятие "Визуальная коммуникация"? *(Выбор единственно верного ответа):*

а) Процесс передачи информации посредством изображений и символов.
б) Создание иллюстраций исключительно для коммерческих целей.
в) Анализ рынка и конкурентов перед началом проекта.
г) Умение рисовать иконки.

ПК-1.2 Проводит сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

6 семестр

29. Какое качество наиболее важно для дизайнера, работающего над проектами с ограниченным бюджетом? (Выбор единственно верного ответа):
а). Умение быстро адаптироваться к изменениям.
б). Креативность и изобретательность.
в). Высокая скорость работы.
г). Стрессоустойчивость.

30. Какие типы методов используются для стимулирования творчества и выработки новых идей? *(Выберите три верных варианта):*
а). Метод мозгового штурма.
б). SWOT-анализ.
в). Кластерный метод.
г). Диаграммы связей.
д). Коллективное обсуждение.

31. Выберите правильный порядок этапов творческого процесса в дизайне. *(Выбор единственно верного ответа).*
а). Идея → Концепция → Прототипирование → Реализация.
б). Исследование → Планирование → Исполнение → Оценка.
в). Инновация → Разработка → Оптимизация → Продажа.
г). Все варианты подходят

32. Чем отличается творческий процесс от производственного? *(Выберите два правильных варианта ответа):*
а). Творческий процесс ориентирован на инновационные подходы и новые идеи.
б). Производственный процесс требует больше ресурсов.
в). Творческий процесс менее структурированный и предсказуемый.
г). Производственный процесс не касается дизайнера

7 семестр

33. Каковы признаки успешной творческой команды дизайнеров? *(Выберите два правильных варианта ответа):*
а). Постоянные конфликты между членами команды.
б). Наличие чёткого разделения обязанностей.
в). Гибкость и открытость к новым идеям.
г). Однородность взглядов всех участников.
34. Зачем необходим этап анализа целевой аудитории при разработке дизайн-проекта? *(Выбор единственно верного ответа).*
а) Для оценки финансовых возможностей заказчика.

б) Чтобы учесть предпочтения и потребности пользователей.
в) Для повышения узнаваемости бренда.
г). Не знаю про такой анализ.

35. Что такое "Нестандартное мышление" в контексте дизайна? *(Выбор единственно верного ответа)*
а). Способность мыслить шаблонно и консервативно.
б). Навык видеть привычные вещи с неожиданной стороны.
в). Отказ от экспериментов и риска.
г). Многогранность восприятия

36. Почему важна визуальная иерархия в дизайне интерфейсов? *(Выбор единственно верного ответа)*
а). **Она помогает лучше организовать контент**.
б). Это требование заказчиков.
в). Повышает эстетику проекта.
г). Выделяет главное

ПК-1.3 Оформляет результаты дизайнерских исследований и формирует предложения по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации

6 семестр

37. ***Какие факторы влияют на выбор цвета в проектировании интерфейсов?***
Выберите четыре фактора.
а). **Предпочтения целевых групп.**
б). Общие тенденции моды.
в). **Психологическое воздействие цветов**.
г). Технические ограничения устройства.
д). **Эмоциональный отклик пользователей**.

38. ***Что такое договор авторского заказа? (Выбор единственно верного ответа)***
а). Документ, подтверждающий право собственности дизайнера на созданный объект.
б). Соглашение, заключаемое между заказчиком и исполнителем (дизайнером), согласно которому исполнитель обязуется создать произведение дизайна по заданию заказчика.
в). Договор, регулирующий условия приобретения прав на использование существующего произведения дизайна.
г). Лицензионное соглашение, позволяющее третьему лицу использовать работу дизайнера.

39. Верно или неверно утверждение: дизайнер обязан регистрировать своё творческое произведение в Роспатенте для защиты авторских прав?
Ответ: Неверно

Компетенция: 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

6 семестр

40. Какие элементы включают обязательные пункты договора с дизайнером? Перечисли по пунктам.

Ответ: Предмет договора, сроки исполнения работ, стоимость услуг, порядок передачи результата, права сторон на конечный продукт, ответственность сторон, конфиденциальность, форс-мажор, способы разрешения споров.

41. Какие виды договоров чаще всего используются дизайнерами в своей работе? *(Множественный выбор правильных вариантов)*

а). Договор авторского заказа

б). **Трудовой договор (при устройстве на постоянную работу)**

в). Агентский договор (если дизайн создаётся посредником)

д). Доверенность (для передачи полномочий другому лицу)

е). **Лицензия на использование произведения дизайна**

42. Почему важно учитывать особенности оборудования типографии при подготовке макета? Дайте развернутый ответ

Ваш ответ: _____

Пример правильного ответа: Для точного воспроизведения цветов, качества линий и изображений, четкости мелких деталей и соблюдения всех технических требований печати.

43. Какие форматы файлов наиболее предпочтительны для передачи готовых макетов в типографию? *(Множественный выбор правильных вариантов)*

а). PDF (для векторных элементов и растровой графики)

б). AI (Adobe Illustrator, используется для сложных векторных проектов)

в). PNG (подходит преимущественно для веб-дизайна)

г). JPG (не подходит для печати, особенно с мелкими деталями)

7 семестр

44. Вопрос: Зачем нужны специальные метки и поля обрезки («crop marks») при подготовке дизайна к печати? *Установление соответствия:*

Bleed Area	Отмечают границы обрезки изделия после печати
Crop Marks	Область внутри crop marks, где размещаются важные элементы текста и логотипы
Safe Zone	Отмечают границы обрезки изделия после печати

Правильное соответствие: Crop Marks → Отмечают границы обрезки изделия после печати
Bleed Area → Обеспечивает отсутствие белых полей после резки
Safe Zone → Область внутри crop marks, где размещаются важные элементы текста и логотипы

.

45. Выберите верные утверждения относительно влияния особенностей бумаги на дизайн. *(Выберите два правильных варианта ответа)*

а). Глянцевые поверхности лучше передают мелкие детали и яркие краски.

б). Матовая бумага обеспечивает большую контрастность оттенков.

в). Чем толще бумага, тем меньше риск её деформации при ламинировании.

г). Флуоресцентные оттенки хорошо воспроизводятся на мелованной бумаге.

46. Объясните разницу между CMYK и RGB цветами и почему это важно учитывать при создании дизайнов для печати? короткий ответ

Ваш ответ: _____

Пример правильного ответа: Цветовая палитра CMYK предназначена для печати (Cyan-Magenta-Yellow-Black), тогда как RGB применяется для экранов цифровых устройств (Red-Green-Blue). Неправильно подобранная цветовая схема приведет к искажению итогового результата печати.

ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

6 семестр

47. Соотнеси игровые механики с их определениями:

Механика	Определение
а). Геймплей	1). Процесс взаимодействия игрока с игрой
б). Прокачка	2). Создание предметов игроком
в). Крафтинг	3). Развитие персонажей путем улучшения

Правильный ответ: а).1, б). 3, в). 2

48. Определите понятие – что такое геймплей? (Выбор единственно верного ответа).
а). Графическое оформление игры
б). Звуковые эффекты и музыка
в). Процесс взаимодействия игрока с игрой
г). Описание сюжета игры

49. Если вам необходимо создать анимацию для сайта или приложения, какой инструмент предпочтительнее выбрать? *(Выбор единственно верного ответа).*
а). After Effects
б). ZBrush
в). Lightroom
г). Substance Painter

50. Выберите правильный порядок этапов игрового цикла:

а). Обучение → Игровой процесс → Финал → Вознаграждение
б). Игровой процесс → Обучение → Вознаграждение → Финал
в). Обучение → Игровой процесс → Вознаграждение → Финал
г). Вознаграждение → Обучение → Игровой процесс → Финал

7 семестр

51. Какой термин используется для обозначения системы, позволяющей игрокам создавать предметы внутри игры? (Выбор единственно верного ответа)

а) Система диалогов
б) Ролевая система
в) Квестовая система
г) Система крафтинга

52. Дайте определение понятию «аддиктивность» применительно к играм:
Ваш ответ: _____

Правильный ответ: свойство игровых механик заставлять игроков возвращаться в игру снова и снова.

53. Какой инструмент в Adobe Illustrator используется для создания векторных форм? (Выбор единственно верного ответа)

а). Кисть
б). Перо
в). Градиент
г). Палитра цветов

54. Какие элементы формируют игровую механику квестов? (Выбор единственно верного ответа

а) Награды, сюжет, тайминги
б) Интерфейс, графика, звук
в). Цели, задачи, награды
г) Персонажи, оружие, декорации

ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета

6 семестр

55. Какой документ фиксирует требования заказчика и помогает избежать частых изменений в процессе работы? (Выбор единственно верного ответа)

а). Договор
б). Техническое задание
в). Смета
г). Портфолио

56. Что является важным аспектом профессионального взаимодействия с заказчиком? *(Выбор единственно верного ответа)*
а). Четкое следование договоренности о сроках исполнения работ
б). Использование эмоциональных выражений и жаргона в общении
в). Частое изменение условий договора без согласования с клиентом
г). Игнорирование пожеланий заказчика

***57.* Как называется документ, фиксирующий требования заказчика к проекту?**
Правильный ответ: техническое задание

7 семестр

58. Почему заказчику выгодно привлекать дизайнера на ранних этапах разработки продукта? *(Логический вывод)*
а). Чтобы сэкономить бюджет
б). Для минимизации рисков неудачного результата

в). Потому что дизайнер быстрее разработчика выполнит работу
г). Только потому, что это модно

59. Дизайнер обязан ли дизайнер в любой ситуации учитывать пожелания клиента, даже если они противоречат профессиональным рекомендациям. *Выбери вариант ответа.*

а). Всегда учитывать
б). Обсудить и аргументированно объяснить свою позицию
в). Игнорировать
г). Отказываться от работы

60. Какие способы коммуникации наиболее эффективны для взаимодействия дизайнера и заказчика? *(Множественный выбор правильных вариантов)*

а). Электронная почта
б). Телефонные звонки
в). Встречи лично или онлайн
г). Социальные сети
д). Трекеры задач (Trello, Asana и др.)