

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 11.01.2025 20:13:05  
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**

**ОСНОВЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ В ДИЗАЙНЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн  
Направленность (профиль): Веб-дизайн и мобильная разработка  
Квалификация выпускника: Бакалавр  
Год набора - 2024

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 «Основы проектирования в 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-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

№ 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 ограничений	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов</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>
2.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1. Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2. Проводить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3. Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; навыками формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>
3.	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>

## 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 выбирать оптимальные способы их решения, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-2.1. Необходимые для осуществления профессиональной деятельности правовые нормы и методологические основы принятия управленческого решения</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> УК-2.2. Анализировать альтернативные варианты решений для достижения намеченных результатов</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><b>Зачет с оценкой</b></p> <p><b>Оценка «отлично»</b></p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.</p> <p>3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.</p> <p>4. Итоговый проект выполнен на «отлично» и «хорошо».</p> <p><b>Оценка «хорошо»</b></p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.</p> <p>4. Итоговый проект выполнен на «отлично» и «хорошо».</p>
2.	ПК-1	Способен к проведению предпроектных дизайнерских исследований при создании продукта	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-1.1. Потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-1.2. Проводить</p>	<p><b>Оценка «удовлетворительно»</b></p> <p>1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены не полностью (больше 60%).</p>

			<p>сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-1.3. Навыками оформления результатов дизайнерских исследований; навыками формирования предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>	<p>4. Итоговый проект выполнен на «удовлетворительно»</p> <p><b>Оценка</b> «не удовлетворительно»</p> <p>1. Теоретическое содержание курса не освоено.</p> <p>2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству.</p> <p>3. Необходимые практические навыки работы не сформированы.</p> <p>4. Итоговый проект не выполнен или выполнен на «неудовлетворительно».</p>
3.	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-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

### Вопросы для сообщений (докладов)

#### 3 семестр

#### Раздел 1. Основы проектной деятельности в дизайне

##### Тема 1.1. Теоретические основы проектирования в дизайне

1. История развития проектного подхода в дизайне: от индустриального дизайна до цифрового
2. Специфика проектирования в веб-дизайне и мобильной разработке: отличия и особенности
3. Базовые понятия проектной деятельности в дизайне: проект, проектирование, дизайн-процесс
4. Дизайн-процесс: структура, этапы и принципы проектирования
5. Роль дизайнера в проектной команде: функции, ответственность и взаимодействие

##### Тема 1.2. Методология и нормативно-правовые основы дизайн-проектирования

1. Методология Design Thinking: этапы, инструменты и практическое применение
2. Human-Centered Design (HCD) и Lean UX: сравнительный анализ методологий
3. Agile-методология в дизайне: принципы, практики и инструменты
4. Принятие управленческих решений в дизайн-проектах: методы и инструменты
5. Проектная документация в дизайне: виды, структура и назначение

## 2 ЭТАП – УМЕТЬ

### Практические работы

#### Семестр 7

#### Раздел 1. Основы проектной деятельности в дизайне

##### Тема 1.2. Методология и нормативно-правовые основы дизайн-проектирования

**Задание.** Применить методологию Design Thinking к решению учебной проектной задачи (редизайн интерфейса): пройти все 5 этапов и задокументировать результаты.

Разработать план дизайн-проекта с определением этапов, сроков и ответственных.

#### Раздел 2. Предпроектные исследования и анализ

##### Тема 2.1. Анализ целевой аудитории и пользовательских потребностей

**Задание 1.** Провести интервью с 3-5 представителями целевой аудитории для заданного проекта (мобильное приложение или веб-сервис), фиксация инсайты.

**Задание 2.** Создать 2-3 персоны пользователей с детальным описанием.

##### Тема 2.2. Исследование конкурентов и анализ аналогов

**Задание 1.** Провести конкурентный анализ 5 веб-сайтов или мобильных приложений, составить сравнительную таблицы функциональности и UX-решений.

**Задание 2.** Выполнить SWOT-анализ для 2-3 конкурентов, определить возможности для дифференциации.

**Задание 3.** Собрать библиотеку UI-паттернов и лучших практик на основе анализа аналогов.

### **Тема 2.3. Формирование технического задания и брифа**

**Задание 1.** Составить дизайн-бриф для учебного проекта, на основе проведенного "интервью с заказчиком" (ролевая игра).

**Задание 2.** Разработать техническое задание на создание лендинга или мобильного приложения с указанием всех обязательных разделов.

## **Раздел 3. Этапы и методы проектирования**

### **Тема 3.1. Концептуальное проектирование**

**Задание.** Создать мудборд (moodboard) для концепции веб-сайта или мобильного приложения, включающий референсы по цвету, типографике, стилистике.

### **Тема 3.2. Прототипирование и визуализация решений**

**Задание 1.** Создать набор вайрфреймов (wireframes) для 5-7 ключевых экранов веб-сайта или мобильного приложения в Figma.

**Задание 2.** Разработать интерактивный прототип с переходами между экранами, демонстрирующий основной сценарий использования.

**Задание 3.** Провести коридорное тестирование прототипа с 3-5 пользователями, фиксировать обратную связь и внести корректировки.

### **Тема 3.3. Презентация и защита дизайн-проекта**

**Задание 1.** Подготовить презентацию дизайн-проекта (10-15 слайдов): от постановки задачи до финального решения с обоснованием всех этапов.

**Задание 2.** Оформить проектную документацию: описание проекта, ТЗ, результаты исследований, концепция, прототипы в виде единого портфолио-кейса.

## **3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ**

### **Задания для промежуточной аттестации.**

Промежуточная аттестация проходит в форме зачета с оценкой (подготовка сообщения, выполнение практических работ, защита проекта).

### **Итоговый проект по дисциплине**

Итоговый проект представляет собой комплексную работу по проектированию веб-сайта или мобильного приложения, включающую все этапы дизайн-процесса: от предпроектного исследования до создания интерактивного прототипа и презентации решения.

#### **Задание**

- проведение исследования целевой аудитории (персоны, CJM);
- конкурентный анализ (минимум 5 аналогов);
- разработка технического задания / брифа;
- создание концепции (мудборд, стилистика);
- прототипирование (вайрфреймы + интерактивный прототип минимум 7 экранов);



- презентация и защита проекта.

Технические требования:

- прототип выполняется в Figma;
- документация оформляется в формате PDF;
- интерактивный прототип должен демонстрировать основной сценарий использования.

#### 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	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

### 2 ЭТАП – УМЕТЬ

#### Практические работы

#### *Критерии оценивания практических работ*

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

#### *Критерии оценивания итогового проекта*

Показатели	Оценка			
	отлично	хорошо	удовлетворительно	неудовлетворительно
<i>Исследование ЦА и конкурентов</i>	Глубокий анализ с инсайтами и выводами	Качественный анализ с основными выводами	Базовый анализ без глубоких выводов	Анализ отсутствует или формальный
Техническое	Полное, детальное,	Полное с незначительным	Неполное, частично	Отсутствует или

задание	структурированное	и пробелами	структурированное	некорректное
Концепция и визуальное решение	Оригинальная, обоснованная концепция	Качественная концепция с обоснованием	Базовая концепция	Концепция не разработана
Прототип	Полный интерактивный прототип высокого качества	Качественный прототип с основными экранами	Базовый прототип с минимумом экранов	Прототип не выполнен
Презентация и защита	Уверенная защита, аргументированные ответы	Хорошая защита, ответы на основные вопросы	Защита с затруднениями	Неспособность защитить проект

### *Критерии оценивания на зачете с оценкой*

#### **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 на «отлично» и «хорошо».

#### **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 на «отлично» и «хорошо».

#### **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. Итоговый проект выполнен на «удовлетворительно»

#### **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. Итоговый проект не выполнен или выполнен на «неудовлетворительно».