

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 17.07.2026 10:00:11
Уникальный программный ключ:
f498e59e83f65dd7c3ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**КОМПЛЕКТ
ОЦЕНОЧНЫХ МАТЕРИАЛОВ ДЛЯ ОЦЕНКИ
СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**

Б1.О.14. ОСНОВЫ ГРАФИКИ В ДИЗАЙНЕ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн

Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг

Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Основы графики в дизайне» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)	ОПК-3.1. Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.
	ОПК-3.2. Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.
	ОПК-3.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)

ОПК-3.1. Знать: особенности и методы поиска и формирования идей и концепции проекта, ее последующего графического выражения.

3 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 разработки персонажа? (Выбор одного правильного ответа).
 - а). Не нужен совсем
 - б). Нужен обязательно**
 - в). Нужен иногда
3. Представьте, что вы нарисовали изображение в заданном формате, при проверке задания преподаватель сказал такую фразу: «Композиция не соответствует формату». Ваши действия? (Выбор одного правильного ответа).

- а). Исправить сам формат, то есть «подогнать» его к вашей композиции
- б). Оставить как есть

в). Исправить саму композицию в соответствии с форматом

4. Представьте, что вы нарисовали изображение в заданном формате, при проверке задания преподаватель сказал такую фразу: «Композиция не соответствует формату». Ваши действия? (Выбор одного правильного ответа).

- а). Исправить сам формат, то есть «подогнать» его к вашей композиции
- б). Оставить как есть

в). Исправить саму композицию в соответствии с форматом

5. Какие принципы стилизации в дизайне вы знаете? (Выбор одного правильного ответа).

а). Принципы упрощения, обобщения, гиперболизации, абстрагирования, геометризации

б). Принципы статики-динамики, простого-сложного, большого-легкого

в). Принципы метафоры, сравнения.

6. Какие принципы стилизации в дизайне вы знаете? (Выбор одного правильного ответа).

а). Принципы упрощения, обобщения, гиперболизации, абстрагирования, геометризации

б). Принципы статики-динамики, простого-сложного, большого-легкого

в). Принципы метафоры, сравнения.

7. Дополните перечень:

При разработке персонажа закладываются следующие принципы стилизации: выразительный силуэт, выразительные детали одежды, подходящая для образа атрибутика, ...

Ответы: антропоморфность форм, гиперболизированные пропорции и эмоции.

8. 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?

9. Как дословно переводится понятие Jobs to Be Done (JTBD) — метода исследования целевой аудитории?

- а). «Работа, которая должна быть сделана»
- б). «Работа, которую выполняет сам продукт»
- в). «Быстрая работа для клиента»
- г). «Потребности клиента»

10. Продолжите фразу: «Конкуренты бывают...»

Ответ: прямые и косвенные

11. 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.

12. Перечислите основные методы сбора данных о целевой аудитории.

Ваш ответ: _____

Правильный ответ: Методы включают опросы, интервью, наблюдение, анкетирование, анализ больших данных (Big Data), исследование соцсетей, мониторинг открытых источников информации.

ОПК-3.2. Уметь: разрабатывать концепцию и основные идеи дизайн-проекта с необходимым научным обоснованием; осуществлять все этапы проектирования для получения конечного результата – художественного дизайн-проекта; выбирать способы и технологии для реализации проекта и создания объектов дизайна, выполняющих функции визуальной информации, идентификации и коммуникации.

3 семестр

13. Дополните ответ на вопрос:

Какие жанры компьютерных игр вы знаете? Кликер, матч, point-and-click, ...

Ответы: платформер, карточные игры.

14. К какому типу графики относится этот эскиз? Особенности этого типа графики. Дайте развернутый ответ.



Развёрнутый ответ:

Казуальная графика один из художественных стилей игрового арта. Ее можно сравнить с мультяшным или игрушечным стилем. В Casual-графике отбрасываются все лишние детали, а те, что остались - укрупняются, за счет чего создается яркий запоминающийся образ. Задача Casual-стиля – легкая считываемость. Важной особенностью Casual-графики является снижение разницы пропорций. Мелкие объекты увеличиваются, а крупные становятся мелкими. Также главной чертой Casual-стиля является форма. Она должна легко считываться и передавать характер предмета. То же самое касается цвета – для изображения какого-либо предмета используется реальный цвет, чтобы сохранить ассоциацию в голове зрителя.

15. Назовите виды перспективы, используемые на картинках.



Развёрнутый ответ:

1. Угловая перспектива. Перспектива с двумя точками схода.
2. Вертикальная перспектива. Перспектива с тремя точками схода.
3. Мультиточечная перспектива. Перспектива с четырьмя точками схода.
4. Фронтальная перспектива. Перспектива с одной точкой схода.

16. Что в переводе с латинского обозначает слово "anima"? (Выбор одного правильного ответа).

- а). Одухотворенность
- б). Душа**
- в). Движение

17. Нужен ли предпроектный анализ для разработки персонажа? (Выбор одного правильного ответа).

- а). Не нужен совсем
- б). Нужен обязательно**
- в). Нужен иногда

18. Выберите подходящий инструмент для векторной графики. (Выбор одного правильного ответа).

- а). Adobe Photoshop
- б). CorelDRAW, Adobe Illustrator**
- в). Autodesk Maya
- г). Cinema 4D

19. Какие программы чаще всего используют дизайнеры интерфейсов (UI-UX)? Выберите несколько подходящих вариантов:

- а). Figma**
- б). Blender**
- в). Sketch**
- г). Unity
- д). Adobe XD**
- е). AutoCAD

17. Какой редактор подходит лучше всего для обработки растровых изображений?

- а). Inkscape
- б). Affinity Designer
- в). Adobe Illustrator
- г). Adobe Photoshop**

18. Если вам необходимо создать анимацию для сайта или приложения, какой инструмент предпочтительнее выбрать? (Выбор одного правильного ответа).

- а). After Effects**
- б). ZBrush
- в). Lightroom
- г). Substance Painter

20. Чем отличается растровая графика от векторной? Выберите подходящие варианты ответа.

- а). Растровая графика состоит из пикселей, векторная — из линий и кривых.
- б). Векторная графика легко масштабируется без потери качества, растровая — ухудшается при увеличении размера.
- в). Векторная и растровая графика имеют один принцип построения
- г). Все утверждения неверны

ОПК-3.3. Владеть: методами дизайн-проектирования и техническими приемами для реализации разработанного проекта в материале.

3 семестр

21. Что такое графический пайплайн в игровой разработке? (Определение понятия).

Ответ:

Пайплайн (англ. **pipeline**) — это алгоритм работы, пошаговый план выполнения задачи. В пайплайне четко определена последовательность и суть действий. Пример пайплайна создания 2D арта: поиск референсов, скетч, лайн, локальный цвет, светотень, материалы, постобработка

22. Перечислите и кратко охарактеризуйте пять ключевых элементов светотени, используемых дизайнерами персонажей и сцен в играх.

Ответы:

Свет (highlight) — ярко освещённые участки модели или сцены, непосредственно попадающие под источник света.

Собственная тень (shadow) — зоны, куда прямой свет не попадает, обычно находятся на стороне, противоположной источнику света.

Полутень (midtone) — промежуточная область между светом и тенью, обеспечивающая мягкий переход цветов и оттенков.

Отражённый свет (reflected light / ambient occlusion) — рассеянный свет, отражающийся от соседних объектов.

Падающая тень (cast shadow) — тени, отбрасываемые объектами друг на друга, усиливающие объёмность и глубину сцены.

23. Дополните определение: Эффект «зловещей долины» — явление, основанное на гипотезе, сформулированной японским учёным-робототехником и инженером Масахиро Мори. Она подразумевает, что...

Ответ:

объекты, которые выглядят почти как люди (роботы, CGI-персонажи, куклы), но имеют незначительные неестественные детали, вызывают у людей чувство неприязни, страха и отвращения, а не симпатии. Это происходит из-за когнитивного диссонанса: мозг распознаёт сходство, но одновременно замечает "неправильность", что вызывает тревогу, схожую с реакцией на трупы или болезни, и сигнализирует об опасности или неживой природе.

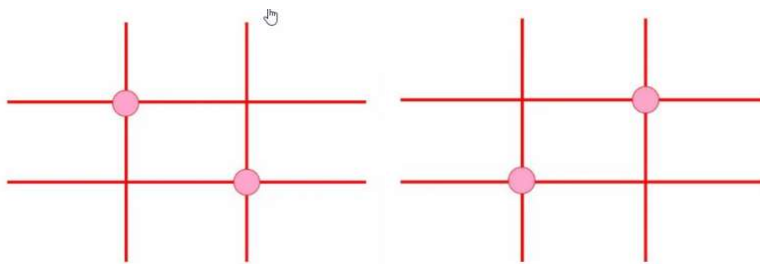
24. Объясните, каким образом цветовая палитра влияет на восприятие пользователями веб-интерфейса или мобильного приложения?

Ответ:

Цвет оказывает значительное воздействие на эмоции пользователей, создает атмосферу бренда и подчеркивает ключевые элементы интерфейса. Например, яркие цвета привлекают внимание, теплые оттенки вызывают ощущение комфорта и дружелюбия, холодные тона ассоциируются с надежностью и профессиональностью. Выбор цветовой гаммы зависит от целей проекта, целевой аудитории и общего стиля бренда.

25. Нарисуйте композиционную схему правила третей.

Ответ:



26. Какова основная роль персонажа в онбординге мобильного приложения? (Выбор одного правильного ответа).

- а). Увеличить время использования приложения
- б). Сделать процесс обучения более интересным и запоминающимся**
- в). Замаскировать недостатки интерфейса
- г). Уменьшить число экранов в онбординге

27. Почему важна визуальная иерархия в графическом дизайне? (Выбор одного правильного ответа).

- а) Она помогает лучше организовать контент.
- б) Это требование заказчиков.**
- в) Повышает эстетику проекта.**
- г). Все ответы верны.

28. Какие свойства персонажа рекомендуется учитывать при его создании? (Множественный выбор)

- а). Внешний вид и характер, соответствующие целевой аудитории**
- б). Только цветовую палитру
- в). Стилизацию, гиперболизацию и антропоморфность**
- г). Исключительно произвольные черты без связи с темой
- д). Все варианты ответа

29. Как можно интегрировать персонажа в дизайн онбординга для повышения его эффективности?

Ответ: Путем использования персонажа в качестве гида или советчика, включая его в сценарий обучения, а также через визуальные и интерактивные элементы, укрепляющие связь с пользователем и делая обучение более увлекательным и понятным

30. Для чего нужно определять архетип персонажа при его разработке?
(Множественный выбор).

- а). Для повышения узнаваемости и привлекательности героя**
- б). Для развлечения целевой аудитории**
- в). Для создания эмоциональной привязанности потребителя**
- г). Для лучшего позиционирования товара**
- д). Просто потому, что это условие прописано в техническом задании**