Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 09.02.2026 11:59:15
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.О1.24 ТЕХНИКА ГРАФИКИ

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Цифровая графика в индустрии компьютерных игр
Квалификация выпускника: Бакалавр

Процесс изучения дисциплины «Техника графики» 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

4 семестр

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.

1. Начальной стадией поиска идей для проекта, следующей за анализом брифа, часто является этап активного _____, цель которого — генерация максимального количества разнообразных решений без их критики.

Правильный ответ: **мозгового штурма** или **идейного поиска**.

2. После сбора большого массива визуальных и текстовых референсов для проекта дизайнеру необходимо их систематизировать и выявить ключевые направления. Какой метод для этого наиболее эффективен?
А) Просмотреть все материалы еще раз и положиться на интуицию.
В) **Сгруппировать референсы по визуальным или смысловым признакам (например, «минимализм», «футуризм», «бионика»), выписать для каждой группы ключевые**

слова и визуальные доминанты.
C) Отобрать только самые красивые, на взгляд автора, изображения, а остальные удалить.
D) Передать материалы арт-директору для самостоятельного анализа.

3. Ядром проекта, которое определяет его уникальность и связывает все элементы воедино, является творческая _____.

Правильный ответ: **концепция**.

4. Для визуального выражения абстрактной концепции (например, «Скорость» или «Тишина») на ранних этапах полезно создавать не детализированные иллюстрации, а:
A) Точные технические чертежи будущего объекта.
B) Модульные сетки, чтобы сразу задать строгий порядок.
C) **Ассоциативные мудборды и абстрактные графические композиции, работающие с формой, линией, пятном и ритмом.**
D) Финальные варианты логотипа.

5. Метод поиска идей через аналогии, заимствование принципов из других областей знаний (природа, архитектура, наука), называется _____.

Правильный ответ: метод аналогий.

6. Концепция проекта получила словесное описание. Какой следующий шаг является ключевым для её перевода в визуальную плоскость?
A) Немедленно начать детальную проработку первого пришедшего в голову образа.
B) **Создать серию быстрых, схематичных скетчей (идеаций), визуализирующих разные аспекты и возможные воплощения этой концепции.**
C) Закончить работу над концептуальным текстом и приступить к вёрстке презентации.
D) Начать подбор шрифтов для будущих надписей.

7. Для проверки жизнеспособности и ясности концепции на этапе её формирования полезно создать упрощённую модель или схему, демонстрирующую основную _____ проекта.

Правильный ответ: **идею** или **логику**.

8. В процессе графического выражения концепции дизайнер пришёл к двум принципиально разным визуальным решениям. Как поступить, чтобы выбрать оптимальное?
A) Показать оба варианта заказчику, не дав своих комментариев.
B) **Сопоставить каждый вариант с исходными целями проекта и ключевыми сообщениями концепции, оценив, какой из них точнее и полнее их раскрывает.**
C) Выбрать тот вариант, на реализацию которого потребуется меньше времени.
D) Отдать на решение старшему коллеге.

9. Графическое выражение концепции на профессиональном уровне всегда предполагает осознанный выбор и использование средств визуального _____, таких как композиция, цвет, типографика.

Правильный ответ: **языка**.

10. Фиксация хода формирования идеи и концепции (скетчи, заметки, мудборды) важна потому, что:

A) Это требование учебного процесса.
B) **Это позволяет проследить логику развития мысли, вернуться к отброшенным, но потенциально ценным вариантам и убедительно обосновать выбранное решение перед заказчиком или командой.**
C) Это занимает много времени, которое можно потратить на чистовик.
D) Так делают все известные дизайнеры.

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.***

1. Начальным этапом разработки концепции дизайн-проекта после анализа проблемы является формулировка его ключевой _____, которая определяет основное сообщение или ценность, транслируемую целевой аудитории.
Правильный ответ: **идеи**.
2. Научное обоснование концепции проекта может включать:
A) Только ссылки на работы известных дизайнеров.
B) Анализ социологических данных по целевой аудитории, эргономические расчеты, изучение культурно-исторического контекста и технологических ограничений.
C) Цитирование философских трактатов без привязки к проектной задаче.
D) Субъективное мнение автора о красоте
3. Для визуального воплощения основных идей проекта на этапе эскизирования создаются _____, которые фиксируют варианты формы, композиции и визуальной коммуникации.
Правильный ответ: **скетчи** или **эскизы**
4. На этапе детального проектирования, после утверждения концепции, обязательным действием является:
A) Немедленный переход к финальной визуализации в графических редакторах.
B) Разработка комплекта чертежей, схем, технических спецификаций и макетов, точно описывающих все параметры объекта.
C) Подготовка презентации для заказчика с красивыми референсами.
D) Заказ материалов для реализации
5. Научное обоснование концепции проекта в работе с ручной графикой может включать:
A) Только подбор красивых иллюстраций-референсов.
B) Изучение исторических графических техник, анализ физических свойств материалов (бумаги, пигментов), исследование зрительного восприятия фактур и паттернов.
C) Цитирование стихов о творчестве.
D) Уверенность в превосходстве ручных техник над цифровыми.

6 При проектировании графического объекта, выполняющего функцию визуальной информации (например, информационного плаката), ключевым критерием выбора ручной техники и стиля является:
A) Максимальная декоративность и сложность исполнения.
B) Читаемость, ясность визуальной иерархии и способность техники создавать чёткие, хорошо воспринимаемые формы и контрасты.
C) Возможность продемонстрировать виртуозное владение редким приёмом.
D) Желание сделать проект в любимой автором технике.

7. Если в процессе работы выбранная ручная техника (например, монотипия) не дала ожидаемого качества тиража или оказалась слишком сложной для проекта, профессиональным действием будет:
A) Завершить проект в той же технике, несмотря на потери в качестве.
B) Найти альтернативную, более контролируемую или быструю графическую технику (например трафарет), способную передать ключевые визуальные характеристики концепции.
C) Упростить изображение до минимализма, чтобы справиться с капризной техникой.
D) Отказаться от тиражирования и представить единственный оригинал
8. Для серии графических работ, объединённых одной концепцией, инструментом, обеспечивающим целостность, является единая _____ (система) визуальных элементов, выдерживаемая во всех листах.
Правильный ответ: **стилистика** или **графическая система**.

9. Важнейшим инструментом, обеспечивающим связность всех этапов проектирования — от концепции до реализации, является четко составленное _____.
Правильный ответ: **техническое задание (ТЗ)**.
10. Критерием успешности конечного художественного дизайн-проекта, помимо эстетики, является:
A) Полное соответствие первоначальному эскизу автора.
B) Эффективное выполнение объектом заявленных функций визуальной информации, идентификации и коммуникации для целевой аудитории.
C) Использование самых дорогих материалов и технологий.
D) Получение положительных отзывов от коллег-дизайнеров.

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

1. Для эффективного изучения новой ручной техники (например, пуантилизма тушью) перед практикой на бумаге полезно смоделировать процесс в графическом редакторе, создав цифровой образец. Это позволяет понять ключевой _____ техники — характер и ритм нанесения элементов.

Правильный ответ: **принцип**.

2. Дизайнер планирует выполнить серию ручных принтов с единым сложным орнаментом. Чтобы обеспечить абсолютную идентичность повторяющегося модуля в каждом оттиске, на подготовительном этапе в программе необходимо:
A) Нарисовать один элемент от руки, отсканировать и вставить его в макет много раз.
B) **Создать идеально точный векторный контур модуля орнамента, который затем можно бесконечно тиражировать, распечатать и перевести на печатную форму (например, на линолеум или трафарет).**
C) Вручную нарисовать сетку на каждом листе и старательно, но всё равно на глаз, копировать элемент.
D) Сделать всё в цифровом виде, отказавшись от ручной печати.
3. Для изучения и сравнения различных ручных техник передачи одной и той же фактуры (например, кроны дерева углём, тушью и сухой кистью) полезно предварительно в графическом редакторе создать серию _____ с разными типами штриховки и тональными пятнами, чтобы понять целесообразность каждой техники. (Правильный ответ, который студент должен вписать: **образцов** или **паттернов**).
4. Ключевым преимуществом использования компьютерных программ для подбора цветовой палитры перед работой акварелью или маркерами является возможность быстрого

создания и оценки нескольких цифровых _____, которые затем можно точно воспроизвести вручную.

Правильный ответ: **вариантов** или **схем**

5. Перед созданием серии экспериментальных графических образцов одного объекта (например, фактуры) на основе технического задания, критически важным первым шагом является вычленение из ТЗ ключевых визуальных _____ для экспериментальной проверки (например, «зернистость», «отражение», «прозрачность»).
Правильный ответ: параметров или характеристик

6. При экспериментальном поиске способа передачи текстуры вязаного полотна разными техниками ручной графики (перо, сухая кисть, штамп) дизайнер получил три принципиально разных по характеру образца. Как следует поступить для корректного представления результатов в соответствии с ТЗ?
A) Выбрать только самый эстетичный, на взгляд автора, образец и представить его как итог.
B) **Систематизировать все образцы, подписав использованную технику и материалы, и проанализировать в отчёте, какой из методов наиболее точно и выразительно соответствует описанию в ТЗ.**
C) Объединить приёмы из всех образцов в одну сложную итоговую работу.
D) Считать эксперимент неудачным, если ни один образец не является идеальной копией фотографии.

7. Для фиксации и анализа хода эксперимента над материалом (например, изучения поведения кракелюрного лака) дизайнер последовательно фотографирует каждый этап. Эти снимки служат основой для создания наглядного графического _____ процесса.
(Правильный ответ, который студент должен вписать: отчёта или протокола).

8. Ключевой целью создания не одного, а серии экспериментальных образцов в рамках ТЗ является практическое сравнение и выявление _____ различных графических техник и материалов для решения конкретной задачи.

Правильный ответ: возможностей или эффективности.

9. В техническом задании на эксперимент указано: «Передать фактуру старого камня с эффектом влажности». После выполнения проб углём и акварелью дизайнер понимает, что ни одна техника в чистом виде не даёт нужного сочетания фактурности и блеска. Наиболее профессиональным решением будет:
A) Представить оба образца, сославшись на невыполнимость задачи.
B) Создать третий, комбинированный экспериментальный образец, применив акварель для эффекта влаги поверх подготовленного углём фактурного подмалёвка, и описать этот синтез техник как найденное решение.
C) Выбрать образец, который лучше всего передаёт фактуру, и пренебречь эффектом влажности.
D) Исправить ТЗ, убрав из него сложное требование.

10. При реализации проекта, включающего комбинированные техники (например, коллаж с проработкой тушью и сухой кистью), ключевым для сохранения целостности изображения является продуманная _____ нанесения материалов.
Правильный ответ: последовательность или технологический порядок