

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 20/04/2025 15:35:47
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**

ОПЦ.09 ДИЗАЙН В СФЕРЕ ПРИМЕНЕНИЯ

Специальность: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)
Направленность (профиль): Графический дизайн
Квалификация выпускника: Дизайнер

Уровень базового образования обучающегося: Основное общее образование

Процесс изучения дисциплины «Дизайн в сфере применения» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
<p>ОК 01</p> <p>Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам</p>	<p>Умения:</p> <p>распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части определять этапы решения задачи выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы составлять план действия определять необходимые ресурсы владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах реализовывать составленный план оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)</p> <p>Знания:</p> <p>актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях методы работы в профессиональной и смежных сферах структуру плана для решения задач порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности</p>
<p>ОК 02</p> <p>Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</p>	<p>Умения:</p> <p>определять задачи для поиска информации определять необходимые источники информации планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию выделять наиболее значимое в перечне информации оценивать практическую значимость результатов поиска оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач</p>

	<p>использовать современное программное обеспечение</p> <p>использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач</p>
	<p>Знания:</p> <p>номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности</p> <p>приемы структурирования информации</p> <p>формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации</p> <p>порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств</p>
<p>ОК 04</p> <p>Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде</p>	<p>Умения:</p> <p>организовывать работу коллектива и команды</p> <p>взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности</p> <p>Знания:</p> <p>психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности</p> <p>основы проектной деятельности</p>
<p>ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика</p>	<p>Практический опыт:</p> <p>разработки технического задания согласно требованиям заказчика</p> <p>Умения:</p> <p>разрабатывать концепцию проекта;</p> <p>находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи;</p> <p>выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта;</p> <p>владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования</p> <p>Знания: современные тенденции в области дизайна; теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне</p>
<p>ПК 1.2.</p> <p>Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов</p>	<p>Практический опыт: проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов</p> <p>Умения:</p> <p>проводить предпроектный анализ;</p> <p>выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта;</p> <p>создавать целостную композицию на плоскости, в</p>

	<p>объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом</p>
	<p>Знания:</p> <p>законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики</p>
<p>ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ</p>	<p>Практический опыт:</p> <p>осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ</p> <p>Умения:</p> <p>использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей</p> <p>Знания:</p> <p>систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования</p>
<p>ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия</p>	<p>Практический опыт:</p> <p>разработки эталона (макета в масштабе) изделия</p> <p>Умения:</p> <p>выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в</p>

	соответствии с техническим заданием (описанием); работать на производственном оборудовании
	Знания: технологии сборки эталонного образца изделия

Компетенция: ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам

Умения: распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте анализировать задачу и/или проблему и выделять её составные части определять этапы решения задачи выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы составлять план действия определять необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах реализовывать составленный план; оценивать результат и последствия своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)

1 Семестр

1. В чём ключевое отличие дизайн-проектирования от чистого искусства?
 - a) в дизайне нет творческих задач;
 - b) дизайн ориентирован на функциональность и решение практических задач, искусство — на самовыражение и эстетику;**
 - c) дизайн всегда выполняется на заказ, искусство — только по вдохновению;
 - d) никаких отличий, это синонимы.

2. Что является центральным элементом дизайн-проекта?
 - a) авторская подпись дизайнера;
 - b) решение конкретной задачи пользователя/заказчика при соблюдении эстетических и функциональных критериев;**
 - c) максимальное количество декоративных деталей;
 - d) использование новейших материалов независимо от задачи.

3. Какой этап предшествует разработке эскизов и концепций?
 - a) создание финального макета;
 - b) подбор шрифтов и цветов;
 - c) предпроектный анализ (изучение задачи, аудитории, аналогов, контекста);**
 - d) презентация клиенту.

4. Что входит в понятие «проектный образ» в дизайне?
 - a) только внешний вид объекта;
 - b) целостное визуальное и смысловое решение, объединяющее функцию, форму, материал и контекст;**
 - c) список используемых программ и инструментов;
 - d) эскизы без проработки деталей

5. Какую роль играет композиция в дизайн-проекте?
 - a) второстепенную, главное — идея;
 - b) организует визуальные элементы, создаёт баланс, ритм и иерархию, обеспечивает читаемость и эстетическую целостность;**
 - c) нужна только для полиграфии;

d) определяется исключительно модой.

6. Какой фактор — ключевой для обеспечения комфорта пользователя в дизайн-продукте?

- a) максимальная декоративность;
- b) соответствие антропометрическим данным и поведенческим паттернам пользователя;**
- c) использование дорогих материалов;
- d) следование модным трендам.

Знания: актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях методы работы в профессиональной и смежных сферах структуру плана для решения задач порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности

1. Что такое «эргономические требования» в контексте дизайн-проектирования?

- a) правила цветовой гармонии;
- b) нормы экологической безопасности материалов;
- c) требования к удобству, безопасности и соответствию антропометрическим данным человека;**
- d) стандарты упаковки и транспортировки.

2. Почему важен учёт целевой аудитории в дизайн-проектировании?

- a) чтобы понять её потребности, привычки и контекст использования продукта, создать релевантное решение;**
- b) чтобы копировать популярные у неё решения;
- c) это формальность, достаточно мнения дизайнера;
- d) только для отчёта перед заказчиком

3. Что важно учитывать при выборе материалов и технологий в дизайн-проекте?

- a) только стоимость;
- b) функциональные, эстетические, технологические и экологические свойства, а также условия эксплуатации;**
- c) популярность бренда поставщика;
- d) только внешний вид.

4. Какова функция обратной связи на этапах проектирования?

- a) не нужна, дизайнер сам знает лучшее решение;
- b) нужна только в конце проекта;
- c) мешает творческой свободе;
- d) помогает скорректировать проект на основе замечаний заказчика/аудитории и улучшить результат.**

5. Что считается итогом успешного дизайн-проекта?

- a) большое количество использованных эффектов и стилей;
- b) решение задачи заказчика, узнаваемость, функциональность и эстетическая целостность;**

- c) высокая стоимость разработки;
 - d) участие в дизайнерских конкурсах.
6. Какой результат свидетельствует об успешном учёте удобства и комфорта в дизайне?
- a) большое количество декоративных элементов;
 - b) высокая стоимость разработки;
 - c) положительная обратная связь пользователей, низкая утомляемость, высокая удовлетворённость от использования;**
 - d) участие в дизайнерских премиях.

Компетенция: ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности

Умения: определять задачи для поиска информации определять необходимые источники информации планировать процесс поиска; структурировать получаемую информацию выделять наиболее значимое в перечне информации оценивать практическую значимость результатов поиска оформлять результаты поиска, применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач использовать современное программное обеспечение использовать различные цифровые средства для решения профессиональных задач

1. Что необходимо сделать в первую очередь перед началом поиска информации для дизайн-проекта?
 - a) открыть поисковик и ввести первое попавшееся ключевое слово;
 - b) попросить коллег скинуть ссылки на полезные ресурсы;
 - c) сформулировать чёткие цели и задачи поиска, определить критерии релевантности;**
 - d) изучить все доступные базы данных подряд.
2. Что такое «ключевые слова» в контексте поиска информации?
 - a) любые слова из формулировки задачи;
 - b) основные термины и понятия, точно отражающие суть запроса и позволяющие сузить поиск;**
 - c) слова, которые нравятся дизайнеру;
 - d) названия популярных брендов.
3. Как определить, достаточно ли информации собрано для принятия дизайн-решения?
 - a) когда найдено 100 ссылок;
 - b) когда получены ответы на все ключевые вопросы, выявлены закономерности и противоречия, достигнута уверенность в обоснованности решения;**
 - c) как только устал искать;
 - d) по указанию руководителя без собственной оценки.
4. Зачем анализировать конкурентов при поиске информации для дизайн-проекта?
 - a) чтобы понять рыночные тренды, выявить сильные/слабые стороны, найти точки дифференциации;**
 - b) для формального отчёта;
 - c) чтобы скопировать их решения;
 - d) это не относится к поиску информации.

5. Какое средство оптимально для совместной работы над документом в реальном времени?

- a) пересылка файлов по почте;
- b) онлайн-редакторы с общим доступом (Google Docs, Microsoft 365 Online);**
- c) локальные файлы на общем диске;
- d) чаты в мессенджерах.

6. Перечислите современные средства поиска информации в дизайне?

Варианты правильного ответа: онлайн-платформы, специализированные ресурсы, нейросети и инструменты для работы с данными

Знания: номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности приемы структурирования информации формат оформления результатов поиска информации, современные средства и устройства информатизации порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности в том числе с использованием цифровых средств

1. Какова главная цель применения аналитических инструментов в дизайн-проектировании?

- a) усложнить процесс разработки ради демонстрации компетенций;
- b) принимать обоснованные решения на основе данных, а не интуиции;**
- c) формально выполнить требования технического задания;
- d) создать объёмные отчёты для заказчика.

2. Какие критерии важно учитывать при выборе источников информации?

- a) только количество упоминаний в поиске;
- b) наличие красивых иллюстраций;
- c) язык публикации (только родной);
- d) актуальность, авторитетность автора/издания, релевантность теме, достоверность данных.**

3. Почему важно фиксировать источники информации?

- a) чтобы показать объём проделанной работы;
- b) для возможности проверки, цитирования, избежания плагиата и повторного поиска;**
- c) это не обязательно, если информация общеизвестна;
- d) только для академических работ.

4. Что такое «информационный шум» и как с ним бороться?

- a) это фоновые звуки при работе за компьютером — нужно надеть наушники;
- b) ошибки в программном обеспечении;
- c) неизбежная часть поиска, с ней нельзя бороться
- d) избыток нерелевантных, недостоверных или дублирующих данных — бороться фильтрацией по критериям и чёткими запросами.**

5. Что является итогом грамотного применения ИТ-средств в профессии?

- a) количество установленных программ;
- b) повышение производительности, качества результатов, удовлетворённости клиентов и коллег;**
- c) сложные отчёты, которые никто не читает;
- d) увеличение времени на обучение.

6. Для чего дизайнеру нейросети (например, Midjourney, DALL-E, Stable Diffusion)?
- чтобы полностью заменить ручную работу;
 - только для развлекательного контента;
 - для генерации идей, референсов, эскизов, текстур, ускорения поиска визуального решения;**
 - они не применимы в профессиональном дизайне.

Компетенция: ОК 04. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде

Умения: организовывать работу коллектива и команды взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности

- Что является основой эффективной командной работы?
 - индивидуальные достижения каждого участника;
 - общая цель, объединяющая всех членов команды;**
 - формальное распределение задач без учёта интересов;
 - соревнование между участниками за лучший результат.
- Что важно учитывать при передаче задачи другому члену команды?
 - только сроки выполнения;
 - личные предпочтения коллеги, даже если они противоречат ТЗ;
 - чёткие инструкции, контекст задачи, критерии приёмки, доступные ресурсы;**
 - ничего — пусть сам разбирается.
- Как правильно давать обратную связь по дизайн-макету коллеге?
 - «Мне не нравится» без объяснений;
 - «Вот конкретные моменты, которые можно улучшить, и почему это важно для проекта»;**
 - «Сделай как я сказал, это лучше»;
 - «Всё отлично, даже не буду комментировать».
- Что делать, если вы не согласны с решением руководителя?
 - молча выполнять, сохраняя недовольство;
 - аргументированно изложить свою позицию, предложить альтернативы, но принять итоговое решение;**
 - публично оспаривать его перед командой;
 - отказаться от выполнения задачи.
- Какой вид дизайна занимается разработкой логотипов, фирменного стиля и бренд-коммуникаций?
 - графический дизайн;**
 - промышленный дизайн;
 - дизайн интерьера;
 - ландшафтный дизайн.
- Что входит в сферу деятельности дизайнера упаковки?

Варианты ответа: разработка формы, графики и материалов для упаковки товаров;

Знания: психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности основы проектной деятельности

1. Какой навык критически важен для конструктивного обсуждения дизайн-решений в команде?

- a) **активное слушание и способность аргументировать позицию;**
- b) умение настаивать на своём мнении без компромиссов;
- c) избегание конфликтов любой ценой;
- d) молчаливое согласие с мнением большинства.

2. Что помогает предотвратить конфликты в дизайн-команде?

- a) отсутствие обратной связи, чтобы не провоцировать споры;
- b) **чёткое распределение ролей и зон ответственности, открытые обсуждения;**
- c) единоличное принятие решений руководителем без вовлечения команды;
- d) подавление альтернативных мнений ради «гармонии».

3. Что мешает эффективной командной работе?

- a) регулярные обсуждения задач;
- b) **скрытые конфликты, отсутствие прозрачности, нечёткое распределение обязанностей;**
- c) спользование современных инструментов (Figma, Trello);
- d) частые перерывы на кофе.

4. Что свидетельствует об успешной командной работе?

- a) отсутствие споров и дискуссий;
- b) большое количество проведённых встреч;
- c) **достижение общей цели, удовлетворённость участников, готовность к новым совместным задачам;**
- d) похвала от руководства без учёта реальных результатов.

5. Чем занимается дизайнер интерьера?

Варианты ответа: разрабатывает интерьер, разрабатывает планировку, цветовую гамму, мебель и декор внутренних пространств.

6. Какой вид дизайна связан с анимацией и динамической графикой?

- a) фэшн-дизайн;
- b) **моушн-дизайн;**
- c) средовой дизайн;
- d) информационный дизайн.

Компетенция: ПК 1.1. Разрабатывать техническое задание согласно требованиям заказчика

Практический опыт: разработки технического задания согласно требованиям заказчика

1. Какова главная цель технического задания (ТЗ)?

- a) формально зафиксировать договорённости для юридической защиты;
- b) перечислить все возможные функции, даже не запрошенные заказчиком;
- c) **детально описать будущий проект, зафиксировать пожелания заказчика и избежать разночтений;**

- d) сократить время на обсуждение проекта с заказчиком.
2. Что такое бриф в контексте разработки ТЗ?
- итоговый вариант ТЗ;
 - первоначальный опросник, где заказчик в общих чертах описывает пожелания к проекту;**
 - юридический договор;
 - отчёт о выполненных работах.
3. Что обязательно должно быть в разделе «Цель проекта» ТЗ?
- общие фразы («сделать крутой сайт»);
 - чёткая формулировка, зачем нужен проект и какого результата ожидают (например, «разработать интернет-магазин с каталогом из 200 позиций и онлайн-оплатой»);**
 - список технологий, которые будут использованы;
 - сроки выполнения без описания сути проекта.
4. Почему важно указывать целевую аудиторию в ТЗ?
- это формальность;
 - для отчёта перед инвесторами;
 - чтобы понимать, для кого создаётся продукт, и адаптировать решения под потребности пользователей;**
 - чтобы увеличить объём документа.
5. Зачем в ТЗ нужны «Ограничения»?
- чтобы ограничить права заказчика;
 - для формального заполнения документа;
 - чтобы переложить ответственность на заказчика
 - чтобы зафиксировать бюджет, сроки, используемые технологии и другие рамки проекта.**
6. Что делать, если заказчик вносит новые требования после утверждения ТЗ?
- отказаться без обсуждения;
 - обсудить влияние изменений на сроки, бюджет и функционал, внести правки в ТЗ после согласования;**
 - выполнить без фиксации, чтобы не затягивать процесс;
 - передать вопрос юристу без участия команды.

Умения: разрабатывать концепцию проекта; находить художественные специфические средства, новые образно-пластические решения для каждой творческой задачи; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; владеть классическими изобразительными и техническими приемами, материалами и средствами проектной графики и макетирования

1. Что является первым шагом при разработке концепции проекта?
- создание финальных макетов;
 - предпроектный анализ (сбор данных, изучение контекста, формулировка целей);**
 - выбор цветовой палитры;
 - подготовка презентации для заказчика.

2. Что такое «концепция проекта» в дизайне?
- набор готовых визуальных элементов (шрифты, цвета, иконки);
 - техническое описание продукта;
 - идейная основа, объединяющая цели, смыслы и визуальные средства выражения;**
 - список материалов для реализации.
3. Какой инструмент помогает визуализировать концепцию до детализации?
- технический чертёж;
 - скетч, концептуальный макет, коллаж, мудборд;**
 - финальный рендер;
 - спецификация материалов.
4. Что такое «графический акцент» в композиции?
- любой элемент, расположенный в центре;
 - декоративная рамка вокруг изображения;
 - выделяющийся элемент (по цвету, форме, текстуре), привлекающий внимание к ключевой части сообщения;**
 - подпись под иллюстрацией.
5. Какой приём помогает достичь единства композиции при использовании разных графических средств?
- случайное сочетание элементов;
 - повторение ключевых мотивов, ритмическая организация, согласованность масштаба и пропорций;**
 - максимальное разнообразие форм и цветов;
 - отказ от деталей в пользу пустоты.
6. Что делать, если выбранные графические средства не работают в контексте задачи?
- оставить как есть, чтобы не затягивать сроки;
 - переложить ответственность на заказчика;
 - использовать самые популярные решения из референсов;
 - пересмотреть выбор, провести дополнительный анализ, протестировать альтернативы.**

Знания: современные тенденции в области дизайна; теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне

1. Что входит в «художественные специфические средства» дизайна?
- только графические редакторы (Photoshop, Illustrator);
 - композиция, цвет, форма, фактура, линия, ритм, контраст и др.;**
 - технические параметры печати;
 - стоимость материалов.
2. Что такое «стилизация» в контексте образно-пластического решения?
- точное копирование натуры;
 - упрощение, обобщение или трансформация формы для усиления выразительности;**
 - использование готовых шаблонов;
 - нанесение декоративных покрытий.
3. Какова роль «мудборда» (mood board) в разработке концепции?
- замена технического задания;
 - оформление портфолио;

- c) промежуточный этап для отчёта перед руководством;
- d) визуальная сборка образов, настроений, текстур, цветов для согласования идеи с заказчиком.**

4. Что означает «целостность композиции» в дизайн-концепции?

- a) использование одного цвета;
- b) гармоничное взаимодействие всех элементов (формы, цвета, текста, пространства);**
- c) максимальное количество деталей;
- d) симметрия во всём.

5. Как цвет влияет на выбор графических средств?

- a) никак, цвет — отдельный параметр;
- b) определяет настроение, акценты, сочетаемость элементов, может усиливать или ослаблять визуальные эффекты;**
- c) влияет только на печать, не на экранное отображение;
- d) ограничивает выбор шрифтов.

6. В каком случае оправдано использование минималистичных графических средств (плоские цвета, простые формы)?

- a) всегда, так как это современно;
- b) если заказчик не предоставил чёткого ТЗ;
- c) только в цифровом дизайне, не в печатной продукции;
- d) когда нужно подчеркнуть функциональность, ясность сообщения, лаконичность.**

Компетенция: ПК 1.2. Проводить предпроектный анализ для разработки дизайн-проектов

Практический опыт: проведения предпроектного анализа для разработки дизайн-проектов

1. Что является первоочередной задачей на этапе предпроектного анализа в дизайне?

- a) разработка эскизов;
- b) сбор и анализ информации о задаче, целевой аудитории, аналогах;**
- c) выбор материалов и технологий;
- d) создание макета.

2. Какой этап следует сразу после предпроектного анализа?

- a) техническое проектирование;
- b) прототипирование;
- c) эскизное проектирование (поиск идей, наброски);**
- d) сертификация изделия.

3. Какой инструмент используют для объёмного представления проекта до изготовления реального прототипа?

- a) технический чертёж;
- b) макет или 3D-модель;**
- c) колористический паспорт;
- d) спецификация материалов.

4. Какова главная цель эргономики в дизайне?

- a) создание максимально эстетичных форм;
- b) снижение себестоимости производства;
- c) следование модным тенденциям в проектировании;

d) **повышение эффективности деятельности человека и сохранение его здоровья при взаимодействии с техникой и средой.**

5. Что такое «стилизация» в дизайне?

- a) точное копирование исторического образца;
- b) **упрощение, обобщение или трансформация форм и деталей для усиления выразительности в рамках заданного стиля;**
- c) использование готовых шаблонов без изменений;
- d) нанесение декоративных покрытий.

6. Что значит «эргономичная форма» предмета?

- a) форма, которая нравится дизайнеру;
- b) самая сложная геометрическая форма;
- c) **форма, соответствующая анатомии и движениям человека, минимизирующая усилия и дискомфорт;**
- d) форма, повторяющая природные объекты.

Умения: проводить предпроектный анализ; выполнять эскизы в соответствии с тематикой проекта; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве, применяя известные способы построения и формообразования; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство в композиции по законам колористики; изображать человека и окружающую предметно-пространственную среду средствами рисунка и живописи; проводить работу по целевому сбору, анализу исходных данных, подготовительного материала, выполнять необходимые предпроектные исследования; владеть основными принципами, методами и приемами работы над дизайн-проектом

1. Для чего в эскизе используют пятно?

- a) **чтобы выделить акцент композиции, подчеркнуть остроту силуэта;**
- b) чтобы заполнить фон;
- c) для имитации текстуры ткани;
- d) только для чёрно-белой графики.

2. На каком этапе проектного процесса обычно начинается конструирование?

- a) до предпроектного анализа;
- b) **после эскизного проектирования и утверждения концепции;**
- c) после изготовления прототипа;
- d) на этапе маркетингового исследования.

3. Что из перечисленного относится к задачам конструирования?

- a) разработка логотипов;
- b) написание технического задания;
- c) **расчёт прочности, выбор соединений, проработка узлов и кинематики;**
- d) проведение фокус-групп.

4. В чём отличие конструирования от моделирования в дизайне?

- a) это одно и то же
- b) конструирование занимается только чертежами, моделирование — только макетами;
- c) моделирование требует компьютера, конструирование — только карандаша и линейки
- d) **моделирование — поиск образа и формы (часто объёмной), конструирование — проработка структуры, узлов и технологии изготовления.**

5. Почему важно учитывать модные тенденции при проектировании?

- a) чтобы слепо следовать каждому тренду;
- b) чтобы продукт был актуальным, отвечал ожиданиям аудитории и оставался конкурентоспособным;**
- c) исключительно для повышения стоимости изделия;
- d) по требованию производителей материалов.

6. Какова ключевая роль цвета в дизайнерском формообразовании?

- a) организация пространства, акцентирование форм, передача настроения и смыслов;**
- b) исключительно декоративная, для украшения;
- c) снижение себестоимости производства;
- d) следование модным трендам без учёта функции.

Знания: законы создания колористики; закономерности построения художественной формы и особенности ее восприятия; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); принципы и методы эргономики

1. Как эргономические требования влияют на конструирование?

- a) никак, это область психологии;
- b) определяют размеры, форму, расположение элементов с учётом антропометрии и удобства пользователя;**
- c) касаются только цветовой гаммы;
- d) важны только для медицинских изделий.

2. Что такое антропометрические данные в эргономике?

- a) психологические характеристики личности;
- b) размеры и формы человеческого тела, диапазоны движений;**
- c) предпочтения в цвете и текстуре;
- d) уровень образования и профессиональной подготовки.

3. Как меняется роль стиля в зависимости от типа продукта (бытовой предмет vs. модный аксессуар)?

- a) везде одинаково — стиль всегда на первом месте;
- b) стиль не важен ни для одного из них;
- c) бытовые предметы не могут быть стильными;
- d) в бытовых предметах стиль часто подчинён функции и долговечности, в модных аксессуарах — более выражена роль тренда и образа.**

4. Что такое «цветовой акцент» в композиции?

- a) любой цвет, использованный в проекте;
- b) выделяющийся цвет или пятно, привлекающее внимание к ключевому элементу;**
- c) основной фон композиции;
- d) дополнительный цвет в градиенте.

5. Что означает «гармоничная цветовая схема»?

- a) сочетание цветов, согласованное по тону, насыщенности и светлоте, создающее эстетическое единство;**
- b) случайный набор ярких цветов;
- c) использование только пастельных оттенков;

- d) повторение одного цвета в разных оттенках.
6. Почему в дизайне важно тестировать цветовые решения на целевой аудитории?
- a) это формальность;
- b) чтобы убедиться, что цвета воспринимаются ожидаемо, вызывают нужные эмоции и удобны для использования;**
- c) для увеличения сроков проекта;
- d) по требованию юриста.

Компетенция: ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

Практический опыт: осуществления процесса дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ

1. Какая программа чаще всего используется для создания векторных эскизов одежды (плоских силуэтов с чёткими контурами)?
- a) Microsoft Word;
- b) Adobe Photoshop;
- c) Adobe Illustrator;**
- d) Excel.
2. Какой тип эскиза позволяет быстро менять цвета, фактуры и детали модели в режиме реального времени?
- a) карандашный набросок;
- b) гуашевый рисунок;
- c) цифровой интерактивный эскиз;**
- d) вышивка на ткани.
3. Какова основная цель использования специализированных программ в дизайнерском проектировании?
- a) замена ручного эскизирования;
- b) повышение точности, скорости и вариативности проектирования, визуализация идей, подготовка технической документации;**
- c) следование модным технологиям без учёта задачи;
- d) сокращение числа участников проекта.
4. Для чего в дизайне используют масштабирование при макетировании?
- a) чтобы сделать макет как можно меньше;
- b) исключительно для экономии материалов;
- c) чтобы сохранить пропорции объекта при уменьшении или увеличении, обеспечить соразмерность элементов;**
- d) по требованию заказчика без расчёта.
5. Почему важно учитывать соразмерность объекта и человека при объёмном проектировании?
- a) это не принципиально, главное — эстетика;
- b) чтобы объект был удобен в использовании, соответствовал антропометрическим данным и воспринимался гармонично;**
- c) только для мебели и интерьеров;
- d) по требованиям стандартов без анализа.
6. Как цифровые 3D-модели дополняют физическое макетирование?

- a) полностью заменяют макеты;
- b) используются только для презентаций, не для проектирования;
- c) усложняют процесс разработки;
- d) позволяют быстро визуализировать идеи, тестировать формы, рассчитывать параметры, готовить файлы для 3D-печати.

Умения: использовать компьютерные технологии при реализации творческого замысла; осуществлять процесс дизайн-проектирования; разрабатывать техническое задание на дизайнерскую продукцию с учетом современных тенденций в области дизайна; осуществлять процесс дизайнерского проектирования с учётом эргономических показателей

1. Какое преимущество даёт цифровой эскиз по сравнению с ручным рисованием?
 - a) требуется больше времени на исправления;
 - b) возможность мгновенно вносить правки, копировать элементы, использовать библиотеки текстур;**
 - c) ограниченная цветовая палитра;
 - d) невозможность сохранить файл.
2. Что означает термин «макет» в цифровом проектировании?
 - a) цифровая композиция, объединяющая текст, изображения, графику и элементы интерфейса в готовом формате (например, для печати или экрана);**
 - b) физический прототип изделия;
 - c) список материалов;
 - d) эскиз от руки.
3. Что является основной задачей объёмно-графического моделирования в дизайне?
 - a) создание плоских эскизов без глубины;
 - b) визуализация трёхмерной формы, пропорций и структуры объекта, передача его пространственных характеристик;**
 - c) подбор цветовых сочетаний для поверхности;
 - d) оформление текстовой документации.
4. Что такое «макет» в контексте объёмно-графического моделирования?
 - a) список материалов для изготовления;
 - b) цифровой чертёж в двухмерном формате;
 - c) уменьшенная или полноразмерная физическая модель объекта, передающая его форму и структуру;**
 - d) эскиз на бумаге.
5. Зачем дизайнеру создавать несколько вариантов макета на этапе проектирования?
 - a) чтобы занять больше времени;
 - b) чтобы сравнить решения, выявить сильные и слабые стороны, выбрать оптимальный вариант;**
 - c) по требованию руководителя без анализа;
 - d) для увеличения количества документов.
6. Что важно учитывать при выборе материалов для макета?
 - a) только их стоимость;
 - b) наличие в ближайшем магазине;
 - c) свойства (жесткость, гибкость, текстура), масштаб, назначение макета, возможность точной передачи формы и деталей;**

d) исключительно цвет.

Знания: систематизация компьютерных программ для осуществления процесса дизайнерского проектирования

1. Как называется эскиз, созданный с помощью компьютерных программ (например, Adobe Illustrator, Corel DRAW, CLO3D)?

- a) ручной эскиз;
- b) цифровой (компьютерный) эскиз;**
- c) технический чертёж на бумаге;
- d) акварельный набросок.

2. Для каких задач преимущественно используют Adobe Photoshop?

- a) растровая графика, ретушь фотографий, создание текстур и коллажей;**
- b) вёрстка многостраничных изданий;
- c) 3D-моделирование и анимация;
- d) создание векторных логотипов и иллюстраций.

3. Что отличает векторные редакторы от растровых?

- a) векторные работают только с чёрно-белыми изображениями;
- b) векторные сохраняют качество при масштабировании, так как основаны на математических формулах, а растровые — на пикселях;**
- c) растровые программы всегда бесплатны;
- d) векторные используются исключительно для чертежей.

4. Для чего применяют программы 3D-моделирования (Blender, 3ds Max, Maya) в дизайне?

- a) только для создания видеоигр и киноэффектов;
- b) для обработки текстовых документов;
- c) визуализация продуктов, архитектурные проекты, прототипирование, создание рендеров и анимаций;**
- d) исключительно для инженерного проектирования без эстетики.

5. Что такое «мудборд» (mood board) и в каких программах его обычно создают?

- a) технический чертёж — в AutoCAD;
- b) визуальная подборка образов, цветов и текстур для задания настроения проекта — в Adobe Photoshop, Figma, Canva;**
- c) 3D-модель объекта — в Blender;
- d) таблицу цветовых кодов — в Excel.

6. Какая программа часто используется для цифровой живописи и концепт-арта?

- a) Microsoft Word;
- b) Procreate (iPad), Corel Painter, Krita, Adobe Fresco;**
- c) Notepad++;
- d) 7-Zip.

Компетенция: ПК 2.5. Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия

Практический опыт: разработки эталона (макета в масштабе) изделия

1. Что происходит после завершения конструирования перед запуском в производство?

- a) публикация в соцсетях;
- b) изготовление прототипа и его испытания, корректировка документации;**
- c) поиск новых идей;

d) оформление портфолио

2. Что такое «стайлинг» в контексте конструирования?

- a) глубокая переработка функциональности изделия;
- b) технология сварки металлов;
- c) **совершенствование визуальной составляющей без изменения базовых функций;**
- d) метод расчёта нагрузок на конструкцию.

3. Что проверяет этап прототипирования?

- a) только внешний вид изделия;
- b) **работоспособность, удобство, соответствие ТЗ и возможность массового производства;**
- c) стоимость материалов;
- d) уровень квалификации дизайнера.

4. Какова роль макетирования в конструировании?

- a) это необязательный этап для экономии времени;
- b) создание декоративного элемента для презентации;
- c) замена компьютерного моделирования.
- d) **проверка функциональности, эргономики и визуальной концепции в объёме.**

5. Какой метод помогает оценить удобство прототипа до запуска в производство?

- a) умозрительные рассуждения дизайнера;
- b) **тестирование на целевых пользователях с фиксацией их действий и отзывов;**
- c) сравнение с аналогами без испытаний;
- d) расчёт по формулам без участия людей.

6. Как цвет и фактура влияют на восприятие объёмной формы?

- a) никак, важны только геометрические параметры;
- b) только в интерьере, не в промышленном дизайне;
- c) **подчёркивают или искажают объём, создают иллюзию тяжести/лёгкости, тепла/холода, структурируют поверхность;**
- d) влияют исключительно на стоимость производства.

Умения: выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием); работать на производственном оборудовании

1. Что такое «антропометрические данные» в контексте дизайна?

- a) статистика продаж аналогичных изделий;
- b) характеристики прочности материалов;
- c) **размеры и пропорции человеческого тела, используемые для расчёта эргономики;**
- d) параметры освещения помещения.

2. Что важно учитывать при выборе материалов для изделия?

- a) только стоимость;
- b) **функциональные, эстетические, технологические и экологические свойства, а также условия эксплуатации;**
- c) популярность бренда поставщика;
- d) только внешний вид.

3. Что понимается под «основной функцией» изделия в функциональном анализе?
- a) внешний вид и стиль;
 - b) главное предназначение, ради которого изделие создано (например, стул — для сидения);**
 - c) дополнительные опции и аксессуары;
 - d) материал, из которого изготовлено изделие.
4. Что такое «целевая аудитория» в маркетинге дизайна?
- a) все люди без исключения;
 - b) сотрудники дизайн-студии;
 - c) только оптовые покупатели;
 - d) группа потребителей с общими характеристиками (возраст, доход, образ жизни), для которой предназначен продукт.**
5. Что означает «универсальный стиль» в дизайне продуктов?
- a) сбалансированный подход, позволяющий продукту вписываться в разные контексты и нравиться широкой аудитории;**
 - b) отсутствие стиля как такового;
 - c) копирование популярных стилей без адаптации;
 - d) использование только монохромной палитры.
6. Почему важно учитывать соразмерность объекта и человека при объёмном проектировании?
- a) это не принципиально, главное — эстетика;
 - b) чтобы объект был удобен в использовании, соответствовал антропометрическим данным и воспринимался гармонично;**
 - c) только для мебели и интерьеров;
 - d) по требованиям стандартов без анализа.

Знания: технологии сборки эталонного образца изделия

1. Какой документ содержит точные размеры, допуски и технические требования к изделию?
- a) эскиз;
 - b) технический чертёж (рабочая документация);**
 - c) рекламный буклет;
 - d) концепт-арт.
2. Какой метод помогает проверить функциональность и удобство изделия до запуска в производство?
- a) маркетинговое исследование;
 - b) цветовой анализ;
 - c) литературный обзор аналогов.
 - d) прототипирование и юзабилити-тестирование.**
3. Зачем дизайнеру нужен маркетинговый анализ перед началом проекта?
- a) чтобы выбрать шрифты и цвета;
 - b) чтобы понять потребности целевой аудитории, конкурентную среду и рыночные возможности;**
 - c) для составления финансового отчёта;
 - d) по требованию бухгалтерии.

4. Что означает «позиционирование» продукта в маркетинге?
- a) физическое размещение товара на складе;
 - b) выбор цвета упаковки;
 - c) **создание уникального образа продукта в сознании потребителя, отличие от конкурентов;**
 - d) определение места в выставочном зале.
5. Что такое «пользовательский сценарий» в функциональном анализе?
- a) сценарий рекламного ролика;
 - b) **описание последовательности действий пользователя при взаимодействии с продуктом;**
 - c) план производства;
 - d) список технических характеристик.
6. Какие инструменты чаще всего применяют для ручного объёмного моделирования?
- a) **ножницы, клей, картон, пенопласт, пластилин, режущие инструменты;**
 - b) текстовый редактор и таблицы;
 - c) графический планшет без физических материалов;
 - d) только компьютерные программы.