

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 2024.01.31.16  
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 УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ**

**МДК.02.02 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И МУЛЬТИМЕДИА**

Направление подготовки: 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Направленность (профиль): Веб-дизайн и разработка приложений

Квалификация выпускника: Дизайнер

Челябинск 2025

Процесс изучения дисциплины графический дизайн и мультимедиа направлен на формирование следующих компетенций:

КОД	Наименование общих компетенций
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам.
ОК 02.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03.	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 04.	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде.
ОК 05.	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста
ОК 06.	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения
ОК 07.	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК 08.	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.
ОК 09.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

--	--

### 1.2.2. Перечень профессиональных компетенций

КОД	Наименование профессиональных компетенций
ПК 8.2	Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.
ПК 8.3	Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.

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

#### *3 семестр*

1. Вам нужно создать логотип для игры, который будет использоваться как на сайте, так и в маленьком размере в качестве иконки приложения. Какую программу следует выбрать?

- а) Adobe Photoshop, чтобы нарисовать логотип вручную кистями.
- б) Adobe Illustrator, чтобы создать векторный логотип, масштабируемый без потери качества.**
- в) Figma, чтобы сразу спроектировать для него анимацию.
- г) Любую из трёх, разницы нет.

2. Требуется сверстать макет поста для социальных сетей об игре, совмещающий текст, скриншоты игры и фирменные элементы. Более быстрый и удобный способ:

- а) Создать макет в Figma, чтобы легко выровнять все элементы и подготовить вариации для разных платформ.**
- б) Нарисовать всё в Adobe Illustrator, так как там лучше работа со шрифтами.
- в) Собрать все элементы в один файл Adobe Photoshop и работать с большим количеством растровых слоев.
- г) Сделать в любом редакторе, главное — чтобы было красиво.

#### *4 семестр*

3. Необходимо обработать скриншоты из игры: убрать интерфейс, улучшить цвета, добавить элементы фирменного стиля для рекламного баннера. Эффективнее всего:

- а) Выполнить всю работу в Adobe Photoshop, используя маски, корректирующие слои и режимы наложения.**
- б) Загрузить скриншоты в Figma и работать с ними там.

- в) Преобразовать скриншоты в вектор в Adobe Illustrator и редактировать контуры.
- г) Использовать только стандартные инструменты предпросмотра изображений.

4. Если нужно подготовить макет печатного постера об игре с большим количеством текста, векторной графикой и точными размерами под типографию, стоит выбрать:

- а) Adobe Photoshop, настроив высокое разрешение.
- б) Adobe Illustrator для полного контроля над типографикой и векторными элементами.**
- в) Figma, потому что там удобно работать с текстом.
- г) Microsoft Word, вставив картинки..

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

### 3 семестр

5. Вам нужно быстро найти актуальные тренды в дизайне интерфейсов мобильных игр за последний год. Наиболее эффективный способ:

- а) Просмотреть 5-10 случайных игр в магазине приложений.
- б) Изучить специализированные ресурсы (Behance, Dribbble, игровые блоги) с фильтрами по дате и тегам.**
- в) Спросить совета у знакомого разработчика.
- г) Опирается только на свой прошлый опыт.

6. Для быстрого сбора и организации визуального вдохновения (концептов, шрифтов, цветов) в начале проекта эффективнее всего:

- а) Хранить всё в разных папках на рабочем столе без системы.
- б) Распечатать картинки и повесить на стену.**
- в) Создать мудборд в Pinterest или доску в Miro, добавляя ссылки и комментарии.
- г) Довериться своей памяти.

### 4 семестр

7. Для анализа цветовых палитр успешных игр в жанре «фэнтези» и создания собственной схемы лучше всего:

- а) **Использовать инструменты вроде Adobe Color или Coolers, загружая скриншоты игр для извлечения палитры.**
- б) Скопировать цвета из первой попавшейся популярной игры.
- в) Подобрать цвета наугад в палитре Photoshop.
- г) Использовать только чёрно-белую гамму для уникальности.

8. Для легального использования шрифта в коммерческом игровом проекте необходимо:

- а) Скачать понравившийся шрифт с первого попавшегося сайта.
- б) Проверить лицензию на платформах вроде Google Fonts, Adobe Fonts или на сайте создателя.**
- в) Перерисовать шрифт вручную в Illustrator, чтобы избежать проблем.
- г) Использовать только системные шрифты Windows.

**Компетенция: ОК 03 Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в**

**профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях**

**3 семестр**

9. Как эффективно планировать время при работе над несколькими проектами одновременно?

- а) Работать над всем сразу, переключаясь между задачами.
- б) Использовать таск-менеджеры (Trello, Notion).**
- в) Работать по ночам, чтобы никто не отвлекал.
- г) Брать все проекты, а потом отказываться от тех, что не успеваешь.

10. Основным источником информации о возрастном цензе и предполагаемом регионе распространения игры, которые критически влияют на визуальный стиль, является:

- а) Личные предпочтения ведущего концепт-художника.
- б) Технические спецификации целевой игровой платформы (консоль, ПК, мобильное устройство).**
- в) Текущие тренды на художественных онлайн-платформах.
- г) Маркетинговый анализ и позиционирование проекта, отражённые в брифе от продюсера или арт-директора.**

**4 семестр**

11. При использовании графических программ (например, Adobe Creative Cloud) для коммерческой работы необходимо:

- а) Пользоваться пиратскими версиями, чтобы сэкономить.
- б) Приобрести лицензию или подписку, чтобы соблюдать авторские права и получать обновления и поддержку.**
- в) Использовать только бесплатные аналоги, даже если они менее функциональны.
- г) Купить лицензию на одну программу и установить её на все компьютеры в офисе.

12. Для оценки стоимости своих услуг фрилансеру-дизайнеру нужно учитывать:

- а) Средние рыночные ставки, сложность задачи, сроки, а также накладные расходы (налоги, софт, оборудование).**
- б) Только время, потраченное непосредственно на рисование.**
- в) Ставить минимальную цену, чтобы получить больше заказов.
- г) Ориентироваться на цены конкурентов из других стран без учета местного рынка.

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

**3 семестр**

13. При работе над общим проектом в Photoshop важно организовать слои так, чтобы коллега мог легко разобраться в структуре. Что для этого нужно?

- а) Хранить все элементы на одном слое для простоты.
- б) Оставлять все слои с названиями «Layer 1», «Layer 2».
- в) Объединять все слои перед отправкой.
- г) Использовать осмысленные названия слоёв и группировать их.**

14. Чтобы программист корректно экспортировал ресурсы из дизайнерского макета Figma, нужно:

- а) Просто дать ему доступ на просмотр.
- б) Предоставить программисту полный доступ на редактирование, чтобы он сам разобрался.**

- в) **Организовать слои, назвать их понятно, использовать Auto Layout и оставить комментарии к экспортируемым элементам.**  
 г) Вручную вырезать все ресурсы и отправить архивом.

#### 4 семестр

15. Художник создал иконки в Illustrator, а UI-дизайнеру нужно перенести их в Figma, сохраняя возможность масштабирования. Оптимальный метод передачи файлов:  
 а) Сохранить иконки как JPEG и вставить в Figma как растровые изображения.  
**б) Экспортировать каждый элемент в SVG и импортировать в Figma.**  
 в) Сделать скриншот рабочей области Illustrator и отправить картинку.  
 г) Передать исходный .ai-файл и попросить дизайнера самостоятельно всё выгрузить.

16. При планировании задач для небольшой команды удобнее всего:  
 а) Держать все задачи в голове.  
**б) Использовать доску в Trello с чёткими статусами, дедлайнами и ответственными.**  
 в) Фиксировать задачи только в конце недели.  
 г) Ставить задачи только в устной форме на летучках.

**Компетенция: ОК 05 Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста**

#### 3 семестр

17. При составлении технического задания (ТЗ) на дизайн игрового интерфейса для русскоязычного заказчика необходимо:  
 а) Использовать исключительно англоязычные термины (например, «UI-kit», «mockup»), чтобы показать профессионализм.  
**б) Писать ТЗ на английском, так как это международный стандарт.**  
 в) **Применять общепринятые русскоязычные термины и их корректные аналоги («библиотека интерфейса», «макет»), избегая излишнего жаргона.**  
 г) Составлять ТЗ в устной форме, чтобы быстрее договориться.

18. При обсуждении правок с коллегами в комментариях к макету Figma уместно:  
 а) Писать комментарии в агрессивном тоне, чтобы быстрее добиться изменений.  
**б) Использовать сленговые сокращения («чё», «щас») для экономии времени.**  
 в) Оставлять голосовые сообщения без текстового сопровождения.  
 г) **Использовать чёткие и вежливые формулировки на русском языке, например: «Предлагаю увеличить контраст кнопки, чтобы улучшить читаемость».**

#### 4 семестр

19. При создании игрового персонажа для русскоязычной аудитории важно учитывать:  
 а) **Культурные архетипы и визуальные коды, понятные в российском контексте (например, образы из фольклора, литературы).**  
**б) Исключительно западные эстетические стандарты.**  
 в) Использовать только кириллицу в дизайне костюма персонажа.  
 г) Копировать дизайн персонажей из популярных зарубежных игр.

20. При выборе шрифтов для игры, ориентированной на российский рынок, необходимо:  
 а) Использовать только кириллические шрифты, даже если они плохо читаются.

- б) Подобрать шрифты с поддержкой кириллицы, учитывая читаемость и культурную ассоциативность (например, для исторической игры).**
- в) Взять популярный латинский шрифт и доработать его под кириллицу самостоятельно.
- г) Использовать стандартный шрифт Arial для всего текста.

**Компетенция: ОК 06 Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения**

### 3 семестр

21. При разработке игры с национальным колоритом важно:
- а) Использовать упрощённые стереотипные образы, чтобы игроки быстрее понимали сюжет.
  - б) Добавлять национальные элементы только в виде фоновых текстур.**
  - в) Создавать персонажей исключительно на основе фэнтези-шаблонов без привязки к реальности.
  - г) Изучить культуру, орнаменты, традиции региона и гармонично интегрировать их в игру, избегая вульгаризации.**

22. При выборе темы для социально ориентированной игры о межнациональной дружбе стоит:
- а) Сделать акцент на юморе, основанном на национальных стереотипах.
  - б) Провести исследование, привлечь консультантов из разных культур и представить их традиции с уважением и достоверностью.**
  - в) Избегать явных указаний на национальность персонажей.
  - г) Создать универсальных персонажей без этнических черт..

### 4 семестр

23. При создании патриотического контента (например, ко Дню Победы) дизайнер должен:
- а) Использовать шаблонные решения, так как они гарантированно понравятся аудитории.
  - б) Сосредоточиться только на визуальной эстетике, не углубляясь в смысловую нагрузку.**
  - в) Добавлять патриотические элементы во все проекты, независимо от их тематики.
  - г) Подойти творчески, но с чувством такта, избегая излишней коммерциализации и сохраняя уважение к памяти события.**

24. Если в процессе работы вы заметили, что концепт игры может задеть религиозные чувства определённой группы, следует:
- а) Игнорировать этот факт, так как это всего лишь игра.
  - б) Обсудить проблему с командой, предложить корректировки и по возможности проконсультироваться с представителями этой группы.**
  - в) Сделать религиозные отсылки менее заметными, но не менять концепцию.
  - г) Выпустить игру с возрастным рейтингом 18+

**Компетенция: ОК 07 Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.**

### 3 семестр

25. Какой подход к организации файлов в Figma или Photoshop соответствует принципам ресурсосбережения?

- а) Хранить все версии макетов в одном файле без структуры.
- б) Хранить файлы только на локальном компьютере без облачных копий.**
- в) Создавать отдельный файл для каждого варианта, даже незначительного.
- г) **Регулярно архивировать и удалять неиспользуемые слои, объединять дубликаты.**

26. Для информирования игроков об изменении климата через геймдизайн эффективно:

- а) Добавлять в игру длинные текстовые справки с научными данными.
- б) Интегрировать механику, где решения игрока влияют на виртуальную экосистему, с визуальными изменениями окружения.**
- в) Использовать скрытые сообщения в коде игры.
- г) Создавать отдельный неигровой ролик на экологическую тему.

### 4 семестр

27. При совместной работе над игровым проектом в Figma принцип бережливого производства проявляется в:

- а) Создании дублирующих макетов для каждого участника команды.
- б) Организации единой библиотеки компонентов, стилей и чётком распределении задач для минимизации дублирующей работы.**
- в) Предоставлении полного доступа на редактирование всем участникам одновременно без ограничений.
- г) Отказе от оставлять комментарии к макетам, чтобы не перегружать файл..

28. Какой метод соответствует принципам бережливого производства при работе с графическими ассетами?

- а) Использовать библиотеки повторно применяемых компонентов в Figma и систематизировать текстуры для их многократного использования.**
- б) Создавать все иконки и текстуры с нуля для каждого проекта.
- в) Поручать каждому члену команды разрабатывать свой набор элементов без общего стандарта.
- г) Дорабатывать ассеты только после полной интеграции в игру.

**Компетенция: ОК 08 Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности.**

### 3 семестр

29. Для профилактики усталости глаз при длительной работе в графических редакторах (Photoshop, Illustrator) рекомендуется:

- а) Работать только при искусственном освещении.
- б) Каждый час делать перерыв на 5-10 минут, выполнять гимнастику для глаз и смотреть вдаль.**
- в) Увеличить яркость монитора до максимума.
- г) Использовать только тёмную тему интерфейса.

30. Для поддержания правильной осанки во время работы за компьютером необходимо:

- а) Отрегулировать высоту кресла так, чтобы стопы стояли на полу, а спина имела опору.**

- б) Сидеть, наклонившись к монитору, чтобы видеть детали.
- в) Работать только стоя за высоким столом.
- г) Использовать мягкое кресло без спинки.

#### 4 семестр

31. Как можно использовать знания о физической культуре для повышения продуктивности?

- а) Игнорировать усталость, чтобы уложиться в дедлайн.
- б) **Планировать рабочий день с учетом пиков активности и периодов отдыха.**
- в) Работать ночью, когда никто не отвлекает.
- г) Пить больше кофе для поддержания энергии

32. Какое упражнение можно выполнять прямо за рабочим столом для расслабления мышц шеи и плеч?

- а) Интенсивные вращения головой.
- б) Силовые упражнения с гантелями.
- в) **Наклоны головы к плечам и лёгкие круговые движения плечами назад.**
- г) Полное запрокидывание головы назад.

**Компетенция: ОК 09 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.**

#### 3 семестр

33. При работе с цветовыми профилями в Adobe Photoshop важно понимать термины на английском, такие как "CMYK", "RGB", "sRGB". Где можно найти официальные определения этих терминов?

- а) **В глоссарии на сайте Adobe (Adobe Glossary) или в разделе справки.**
- б) В учебнике по искусству.
- в) В словаре общего английского языка.
- г) В инструкции к монитору.

34. Для изучения возможностей векторной графики в Adobe Illustrator на русском языке можно использовать:

- а) **Официальное руководство пользователя, доступное на сайте Adobe.**
- б) Только видеоуроки на русском языке.
- в) Книги по истории графического дизайна.
- г) Инструкции по работе с растровой графикой.

#### 4 семестр

35. Вы получили задание использовать шрифт, который соответствует лицензии для коммерческого использования. Как проверить лицензионные условия на официальном сайте производителя шрифта?

- а) Скачать шрифт и посмотреть в его свойствах.
- б) **Найти на сайте раздел "Лицензия" или "EULA" (End User License Agreement) и прочитать его на языке оригинала (часто английском).**
- в) Спросить у дизайнера, который уже использовал этот шрифт.
- г) Купить шрифт и тогда не нужно проверять.

36. Вы хотите предложить улучшение для Figma и узнать, как это сделать. На каком языке обычно пишутся официальные запросы на улучшение в Figma Community?

- а) На любом языке, так как Figma переводит автоматически.

- б) На английском, так как это основной язык для международного сообщества Figma.
- в) На русском, так как у Figma есть русскоязычное сообщество.
- г) На языке разработчиков, которые создали Figma.

**Компетенция: ПК 8.2 Формировать требования к дизайну веб-приложений на основе анализа предметной области и целевой аудитории.**

### *3 семестр*

37. Визуальные референсы (moodboard) для веб-приложения о играх собирают с целью:

- а) Заменить собой анализ целевой аудитории.
- б) Определить общее визуальное направление (цвета, стиль, атмосферу) на основе исследований.**
- в) Скопировать готовый дизайн без изменений.
- г) Использовать только изображения из игр, без учёта интерфейсных решений..

38. При формировании требований к интерфейсу веб-приложения для киберспортивных турниров важно:

- а) Учесть потребность в быстром доступе к расписанию, результатам и трансляциям, что отразится в навигации.**
- б) Сделать дизайн максимально минималистичным, удалив всю лишнюю информацию.
- в) Использовать только тёмную тему, потому что это модно.
- г) Добавить сложную анимацию, чтобы произвести впечатление.

### *4 семестр*

39. Для создания интерактивного прототипа веб-приложения, который позволит проверить пользовательские сценарии, оптимально использовать:

- а) Adobe Photoshop для отрисовки статичных скриншотов.
- б) Adobe Illustrator для векторной графики.**
- в) **Figma с возможностью создания кликабельных прототипов и комментариев.**
- г) Текстовое описание в документе.

40. Какой инструмент наиболее эффективен для сбора и анализа данных о поведении пользователей на существующем веб-сайте?

- а) Adobe Illustrator для создания инфографики.
- б) Системы веб-аналитики (Google Analytics, Яндекс.Метрика) и heatmap-инструменты (Hotjar).**
- в) Figma для прототипирования без данных.
- г) Опрос коллег в офисе.

**Компетенция: ПК 8.3 Осуществлять разработку дизайна веб-приложения с учетом современных тенденций в области веб-разработки.**

### *3 семестр*

41. Для создания современных иконок в веб-приложении рекомендуется:

- а) Рисовать каждую иконку вручную в Photoshop с эффектами тени и градиента.
- б) Использовать исключительно эмодзи для понятности.**
- в) Брать растровые иконки из бесплатных наборов в JPEG-формате.

г) **Использовать векторные иконки (SVG) для сохранения чёткости на любых разрешениях.**

42. Какой принцип помогает поддерживать единообразие дизайна в крупном веб-приложении?

- а) Создание каждого экрана с нуля для уникальности.
- б) Разработка дизайн-системы с библиотекой компонентов (кнопки, формы, карточки) в Figma.**
- в) Поручение разных разделов разным дизайнерам без общих правил.
- г) Использование случайных стилей для разных страниц.

#### 4 семестр

43. Какой подход к выбору цветовой схемы соответствует современным тенденциям веб-дизайна?

- а) Использование исключительно ярких неоновых цветов для привлечения внимания.
- б) Копирование цветов из популярного приложения без адаптации.**
- в) Ограничение палитры 5-7 контрастными цветами без полутонов.
- г) Применение тёмной темы (Dark Mode) как опциональной или основной, с учётом удобства пользователя.**

44. При проектировании веб-приложения важно учитывать тренды в UX. Один из них — это:

- а) Минимизация количества кликов для достижения цели (принцип экономии усилий).**
- б) Увеличение количества шагов для выполнения действия.
- в) Обязательная регистрация перед просмотром любого контента.
- г) Использование капчи на каждом этапе.