

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Усынин Максим Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 28.04.2025 11:24:15
Уникальный идентификатор документа:
f498e59e83f65dd7c7ce7bb8a25cbbabb33ebc58

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

Кафедра дизайна, рисунка и живописи

**ФОНД
ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ
АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ПРОЕКТИРОВАНИЕ В ЦИФРОВОЙ РАЗРАБОТКЕ**

Направление подготовки: 54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль): Графический дизайн и брендинг
Квалификация выпускника: Бакалавр
Год набора - 2025

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

Челябинск 2025

СОДЕРЖАНИЕ

1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы.....	3
2. Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания	3
3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы	6
4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.....	10

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ С УКАЗАНИЕМ ЭТАПОВ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Процесс изучения дисциплины «Проектирование в цифровой разработке» направлен на формирование следующих компетенций:

Код и наименование компетенций выпускника	Код и наименование индикатора достижения компетенций
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.1. Знает методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач
	УК-1.2. Умеет анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности
	УК-1.3. Владеет методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
ПК-3 Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	ПК-3.1 Анализирует информацию, находит и обосновывает правильность принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории
	ПК-3.2 Использует специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации
	ПК-3.3 Выстраивает взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета
ПК-4 Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	ПК-4.1 Создает концепцию и эскиз графического дизайна пользовательского интерфейса
	ПК-4.2 Разрабатывает прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами
	ПК-4.3 Организует процесс тестирования прототипа интерфейсов

№ п/п	Код компетенций	Наименование компетенций	Этапы формирования компетенций
1.	УК-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ	1 Этап - Знать: УК-1.1. Методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач
			2 Этап - Уметь:

		и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач	УК-1.2. Анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и <u>принятия решений в профессиональной деятельности</u> <i>3 Этап - Владеть:</i> УК-1.3. Методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач
2.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1 Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории <i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации <i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.
3.	ПК-4	Способен создавать визуальный дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Методы создания концепций и эскизов графического дизайна пользовательского интерфейса <i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами <i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов

2. ПОКАЗАТЕЛИ И КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

№ п/п	Код компетенции	Наименование компетенции	Критерии оценивания компетенций на различных этапах формирования	Шкала оценивания
1.	УК-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход	<i>1 Этап - Знать:</i> УК-1.1. Методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач	Экзамен Оценка «отлично» 1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.

		для решения поставленных задач	<i>2 Этап - Уметь:</i> УК-1.2. Анализировать и систематизировать разнородные данные, осуществлять критический анализ и синтез информации, полученной из разных источников, оценивать эффективность процедур анализа проблем и принятия решений в профессиональной деятельности <i>3 Этап - Владеть:</i> УК-1.3. Методами научного сбора, обработки и обобщения информации, практической работы с информационными источниками; методами системного подхода для решения поставленных задач	2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы. 3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок. 4. В творческих работах присутствуют все существенные художественные аспекты и не встречается случайный материал; Оценка «хорошо» 1. Теоретическое содержание курса отражено в творческих работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы. 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.
2.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-3.1 Способы анализа информации, для обоснования правильности принимаемых дизайнерских решений с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории <i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации <i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.	4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне. 5. В творческих работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал; Оценка «удовлетворительно» 1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме. 2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью. 3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками. 4. В творческом задании присутствуют принципиальные
3.	ПК-4	Способен создавать визуальный	<i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Методы создания концепций и эскизов гра-	

		дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	фического дизайна пользовательского интерфейса	ошибки, задание выполнено не в полном объеме, встречается случайный материал. Оценка «не удовлетворительно» 1. Теоретическое содержание курса не освоено. 2. Объем представленного практического материала не соответствует необходимому количеству. 3. Необходимые практические навыки работы не сформированы. 4. В творческом задании присутствуют принципиальные ошибки или задание не выполнено
			<i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-4.2 Разрабатывать прототип интерфейса в выбранной инструментальной среде на основе анализа информации о взаимодействии пользователя с графическими интерфейсами	
			<i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-4.3 Навыками организации процесса тестирования прототипа интерфейсов	

3. ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

Работа в течение семестра включает в себя:

- изучение практик на примерах работ ведущих компаний;
- выполнение практических заданий по пройденным темам с презентациями.

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Вопросы к устному опросу:

Раздел 1. Введение в Web-дизайн и принципы дизайна программа

Тема 2. Этапы разработки web-сайта.

1. Какие задачи возлагаются на сайт
2. На какую целевую аудиторию рассчитан web -сайт
3. Какую функциональность необходимо заложить в веб-сайт и как он будет работать
4. Маркетинговое планирование
5. Планирование структуры будущего сайта
6. Верстка разработанного макета

Тема 3. Навигационная структура web-сайта.

1. Линейная структура
2. Древовидная структура
3. Решетчатая структура

Тема 4. Формат web- страницы

1. Специальные команды форматирования текста
2. Управление расположением текста на экране
3. Форматирование текста на Web-странице

Раздел 2. Построение практического сайта и процесс Web-дизайна.

Тема 1. Основные правила web-дизайна

1. Юзабилити, или удобство использования сайта
2. Цветовая палитра Web-страницы
3. Правило внутреннего и внешнего
4. Правило группировки
5. Правило Паретта
6. Правило 7 ± 2 (закон Миллера)
7. Правило упрощения навигации
8. Правило минимализма в дизайне
9. Правило «воздуха» в дизайне

Тема 2. Web-графика. Основные графические элементы на web-страницах

1. Каков должен быть размер графического файла
2. Оптимизация палитры изображения.
3. Какую роль играет стилизация изображения.
4. Фрагментарная оптимизация.

Тема 3. Язык разметки гипертекста HTML

1. Какие версии HTML существуют?
2. Какой тег служит для создания гипертекста?
3. Какой сейчас стандарт HTML?
4. Где можно писать HTML код?

Тема 4. Фреймы

1. Создание фрейма с помощью тега `<iframe>`
2. Атрибуты тега `<iframe>`

Тема 5. Табличный дизайн

1. Табличные рамки
2. Что такое «линейка»?
3. Что такое «сетка»?
4. Назовите способы разметки страницы
5. Назовите способы создания и редактирования таблиц в редакторе DW.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Теоретический материал преподаётся студентам на лекциях. Результаты его освоения выявляются в ходе проведения практических работ. На практических занятиях студенты выполняют работы и задания, которые неразрывно связаны с содержанием теоретического материала на данном этапе. Такая взаимосвязь позволяет лучше усвоить изученный материал и понять возможности его практического применения. Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся

Требования к практическим работам:

1. Содержание практических работ полностью должно отвечать обозначенным темам.
2. В работах должны быть отражены:

- теоретические знания и навыки практического использования,
- раскрыта ключевая проблематика темы,
- умение самостоятельно находить и изучать необходимый материал для тех или иных проектных задач.

3. В представленных практических работах должны быть показаны навыки многовариантной работы, самостоятельного анализа проблем, возникающих при поставленных задачах.

Практические самостоятельные занятия предусмотрены по следующим темам:

Тема 1. Использование шаблонов

Задание 1. Путём прорисовывания элементов, наложения слоёв и совмещения кадров создайте анимацию.

Используя основные принципы работы:

1. Интерфейс: имеет уникальный и комплексный интерфейс, который может показаться сложным для новичков. Однако, с практикой, вы быстро освоите основные элементы интерфейса, такие как окна предварительного просмотра, панель инструментов и библиотеку объектов.

2. Моделирование: Одной из главных функций является создание трехмерных моделей, предлагает различные инструменты для моделирования, такие как создание форм, наложение текстур, редактирование вершин и многое другое. Вы можете создавать модели с нуля или использовать готовые шаблоны.

3. Анимация: также предоставляет возможность создания анимаций. Вы можете анимировать объекты, регулировать скорость и перемещение, создавать различные эффекты и многое другое. Эта функция позволяет вам придавать жизнь созданным моделям и сценам.

Тема 2. Свободно позиционируемые элементы

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна на тему семестрового задания. Создать объект или систему компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна используя технологии моушн-дизайна как инструмента профессионального программного обеспечения дизайнерской деятельности

Тема 3. Создание динамических эффектов

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Предложить несколько вариантов состоятельных концепций объектов или систем компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна на тему семестрового задания. Создать объект или систему компьютерной графики / цифрового дизайна / моушн-дизайна используя технологии 3D моделирования как инструмента профессионального программного обеспечения дизайнерской деятельности. Осуществить художественно-техническую разработку объектов или систем компьютерной графики / дизайна среды / архитектурного

дизайна в ведущих 3D редакторах;

Тема 4. Создание анимации в DreamWeaver и ImageReady

Закрепление теоретических знаний на практике. Практическое знакомство. Продемонстрировать в эскизных разработках способность генерации художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций, основанных на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерских задач по теме семестрового дизайн-проектирования.

Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения средствами и способа проектной графики.

Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

Осуществить осознанный выбор из представленных предложений решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.

Осуществить полноценную разработку (проектное решение) объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Задание к итоговой аттестации (экзамен):

ЗАДАНИЕ 1.

Разработать и провести оптимизацию графического материала для веб-сайта

ЗАДАНИЕ 2.

Требуется разработать дизайн, наиболее подходящий для целевого рынка, позволяющий реализовать следующие функции:

- дизайн был уникальным;
- привлекал внимание;
- доносил информацию

ЗАДАНИЕ 3.

Требуется разработать интерфейс, позволяющий реализовать следующие функции:

- интерфейс пользователя для ввода и редактирования данных;
- сохранение данных в SQL базе (5-8 таблиц);
- выполнение авторизации доступа к программе;
- получение графических отчетов (динамическое построение отчета с выбранными критериями).

Выбор заданий по вариантам:

Вариант № 1 – Библиотека

Вариант № 2 – Канцелярия

Вариант № 3 – Почта

Вариант № 4 – Аптека

Вариант № 5 – Супермаркет

Вариант № 6 – Поликлиника

Вариант № 7 – Автосалон

Вариант № 8 – Станция технического обслуживания

Вариант №9 – Оптовый склад

Вариант № 10 – Кулинария

Вариант № 11 – Спортклуб

Вариант № 12 – Больница

Вариант № 13 – Магазин цветов

Вариант № 14 - Кафе

Вариант № 15 – Танцевальная студия
 Вариант № 16 – Служба доставки
 Вариант № 17 - Ресторан
 Вариант № 18 - Кинотеатр
 Вариант № 19 – Детский клуб
 Вариант № 20 – Мастерская по ремонту

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОСВОЕНИЯ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЙ ПРОГРАММЫ

1 ЭТАП – ЗНАТЬ

Устные опрос

Критерии оценивания ответов на вопросы

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	Отличное владение понятийно-терминологическим аппаратом и теоретическими аспектами дисциплины. Ответ четко выстроен, изложение последовательное, уверенное, осознанное.
«хорошо»	Хорошее владение понятийно-терминологическим аппаратом и теоретическими аспектами дисциплины. Ответ хорошо выстроен, изложение последовательное, уверенное, осознанное.
«удовлетворительно»	Удовлетворительное владение понятийно-терминологическим аппаратом и теоретическими аспектами дисциплины. Ответ выстроен, изложение материала удовлетворительное.
«неудовлетворительно»	Неудовлетворительное владение понятийно-терминологическим аппаратом и теоретическими аспектами дисциплины. Ответа на поставленный вопрос не получено или ответ не последовательный, изложение материала не осознанное.

2 ЭТАП – УМЕТЬ

Практические задания

Критерии оценивания индивидуальных заданий

Оценка	Правильность (ошибочность) выполнения задания
«отлично»	все задания выполнены в полном объеме и правильно;
«хорошо»	все задания выполнены в полном объеме, но имеются неточности;
«удовлетворительно»	задания выполнены не в полном объеме (больше 60%)
«неудовлетворительно»	задания не выполнены

3 ЭТАП – ВЛАДЕТЬ

Экзамен

Критерии оценивания итогового задания (экзамен)

Оценка «ОТЛИЧНО»:

1. глубокое и прочное усвоение знаний программного материала;
2. объяснение основных законов композиции;
3. правильная формулировка профессиональной терминологии, знание основных категорий, законов и основ композиции;
4. точность и обоснованность выводов;
5. системный продукт к творческой проблеме создания графического продукта рекламы (анализ ситуации, анализ аналогов, постановка проблем и задач, эскизный поиск, выбор конечного варианта);
6. знание научной литературы по вопросам;
7. безошибочное выполнение практического задания;
8. точные, полные и логичные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «ХОРОШО»:

1. хорошее знание программного материала;
2. наличие незначительных неточностей в объяснении языковых законов и закономерностей, формулировке дефиниций, употреблении терминов;
3. неполнота представленного иллюстративного материала;
4. точность и обоснованность выводов;
5. логичное изложение вопроса, соответствие изложения научному стилю;
6. одна-две негрубые ошибки при выполнении практического задания;
7. правильные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. поверхностное усвоение программного материала;
2. незнание некоторых языковых законов и закономерностей, лингвистических терминов;
3. недостаточное знание научной литературы по вопросу;
4. затруднение в приведении примеров, подтверждающих теоретические положения;
5. неумение четко сформулировать выводы;
6. отсутствие навыков научного стиля изложения;
7. три грубые ошибки в практическом задании;
8. неправильные ответы на дополнительные вопросы.

Оценка «НЕУДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО»:

1. незнание значительной части программного материала;
2. неспособность объяснить языковые законы и закономерности, незнание основных лингвистических терминов и определений;
3. неспособность проиллюстрировать теоретические положения языковым материалом;
4. незнание научной литературы по вопросу;
5. неумение выделить главное, сделать выводы и обобщения;
6. четыре-пять ошибок при выполнении практического задания;
7. не владение научным стилем изложения;
8. неправильные ответы на дополнительные вопросы.