

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
ФИО: Усынин Максим Валерьевич  
Должность: Ректор  
Дата подписания: 25.05.2026 15:58:03  
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

Автор-составитель: Одношовина Ю.В.

## 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 компетенции	Наименование компетенций	Этапы формирования компетенций
1.	УК-1.	Способен осуществлять поиск, критический анализ	<p><i>1 Этап - Знать:</i> УК-1.1. Методики сбора, обработки и обобщения информации, методики системного подхода для решения поставленных задач</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i></p>

		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 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.	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 <b>Оценка «отлично»</b> 1. Теоретическое содержание курса отражено в практических работах и освоено полностью, без замечаний.

		для решения поставленных задач	<p><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</p> <p><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</p>	<p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы.</p> <p>3. Все предусмотренные программой обучения задания выполнены в полном объеме, без ошибок.</p> <p>4. В творческих работах присутствуют все существенные художественные аспекты и не встречается случайный материал;</p> <p><b>Оценка «хорошо»</b></p> <p>1. Теоретическое содержание курса отражено в творческих работах и освоено частично, но пробелы не носят существенного характера.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом в основном сформированы.</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены.</p> <p>4. Темы раскрыты в не полном объеме, но в большей степени, на среднем уровне.</p> <p>5. В творческих работах отсутствуют некоторые существенные художественные аспекты или встречается случайный материал;</p> <p><b>Оценка «удовлетворительно»</b></p> <p>1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками.</p> <p>4. В творческом задании присутствуют принципиальные</p>
2.	ПК-3	Способен осуществлять художественно-техническую разработку дизайн-проектов, объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации	<p><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</p> <p><i>2 Этап - Уметь:</i> ПК-3.2 Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p><i>3 Этап - Владеть:</i> ПК-3.3 Навыками выстраивания взаимоотношений с заказчиком с соблюдением делового этикета.</p>	<p>1. Теоретическое содержание курса освоено не в полном объеме.</p> <p>2. Необходимые практические навыки работы с освоенным материалом сформированы не полностью.</p> <p>3. Предусмотренные программой обучения задания выполнены с существенными ошибками.</p> <p>4. В творческом задании присутствуют принципиальные</p>
3.	ПК-4	Способен создавать визуальный	<p><i>1 Этап - Знать:</i> ПК-4.1 Методы создания концепций и эскизов гра-</p>	<p>4. В творческом задании присутствуют принципиальные</p>

		дизайн элементов графического пользовательского интерфейса	фического дизайна пользовательского интерфейса	ошибки, задание выполнено не в полном объеме, встречается случайный материал.  <b>Оценка «не удовлетворительно»</b> 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. Древоподобная 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  $7 \pm 2$  (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.