

Автономная некоммерческая организация высшего образования

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Сухолет Ирина Наумовна

Должность: ректор

Дата подписания: 05.09.2024 09:04:53

Уникальный программный ключ:

90b04a8fcdf24f39034a47d003e725667d57043e870b41a3cee22df0848bbe2c



ПРИЛОЖЕНИЕ 5 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

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

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Уровень высшего образования
Бакалавриат



Разработчик оценочных средств:

- Васерчук Юлия Анатольевна, профессор, кандидат искусствоведения, заведующий кафедрой графического дизайна

© Васерчук Юлия Анатольевна

© АНО ВО «Институт
современного искусства»



Фонд оценочных средств (ФОС) для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся базируется на перечне компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. ФОС обеспечивает объективный контроль достижения всех результатов обучения, запланированных для дисциплины.

ФОС включает в себя:

- описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания;
- методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций;
- типовые контрольные тесты и задания, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины (перечень вопросов для тестирования и перечень практических заданий к текущему контролю).

1. ОПИСАНИЕ ПОКАЗАТЕЛЕЙ И КРИТЕРИЕВ ОЦЕНИВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ НА РАЗЛИЧНЫХ ЭТАПАХ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ, ОПИСАНИЕ ШКАЛ ОЦЕНИВАНИЯ

Код и содержание компетенции
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать основные творческие подходы к разработке проектной идеи, концепции; принципы выполнения поисковых эскизов; изобразительные средства и способы проектной графики; методы обоснования своих предложений
Знать на высоком уровне принципы разработки творческих концепций и идей, методы визуализации творческих идей в эскизах, изобразительные средства и способы проектной графики, методы обоснования своих проектных предложений;
Знать на среднем уровне принципы разработки творческих концепций и идей, методы визуализации творческих идей в эскизах, методы обоснования своих



проектных предложений;
Знать на низком уровне принципы разработки творческих концепций и идей, методы визуализации творческих идей в эскизах, методы обоснования своих проектных предложений;
Уметь доступно и внятно раскрывать творческий замысел; создавать художественными средствами представление о сути проектной разработки; находить яркие самобытные композиционные решения поставленных творческих задач; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;
Уметь на высоком уровне раскрывать творческий замысел; создавать художественными средствами представление о сути проектной разработки; обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;
Уметь на среднем уровне раскрывать творческий замысел; создавать представление о сути проектной разработки; обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;
Уметь на низком уровне раскрывать творческий замысел; создавать представление о сути проектной разработки; обосновывать свои предложения при представлении дизайн-проектов;
Владеть изобразительными средствами и способами проектной графики при разработке проектной идеи, при синтезе возможных решений; методами обоснования своих проектных предложений;
Владеть на высоком уровне изобразительными средствами и способами проектной графики при разработке проектной идеи и при синтезе возможных решений; методами обоснования своих проектных предложений;
Владеть на среднем уровне способами проектной графики при разработке проектной идеи и при синтезе возможных решений; методами обоснования своих проектных предложений;
Владеть на низком уровне способами проектной графики при разработке проектной идеи и при синтезе возможных решений; методами обоснования своих проектных предложений;

Код и содержание компетенции
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную



шрифтовую культуру и способы проектной графики
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать основные требования и условия, современные тенденции и направления дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики;
Знать на высоком уровне основные требования и условия, современные тенденции и направления проектирования в области графического дизайна; инструменты линейно-конструктивного построения, цвето-графической композиции, современную шрифтовую культуру
Знать на среднем уровне основные требования и условия, современные тенденции и направления дизайн-проектирования; инструменты графического дизайна
Знать на низком уровне основные требования и условия, современные тенденции и направления дизайн-проектирования; инструменты графического дизайна
Уметь проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, потребительских запросов и прочих факторов;
Уметь на высоком уровне проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
Уметь на среднем уровне проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
Уметь на низком уровне проектировать, моделировать, конструировать объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации;
Владеть современной шрифтовой культурой, инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики; навыками создания цвето-графической и объемно-пространственной композиции при проектировании объектов и систем графического дизайна;
Владеть на высоком уровне современной шрифтовой культурой, инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики; навыками создания цвето-графической и объемно-пространственной композиции;
Владеть на среднем уровне современной шрифтовой культурой, инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики; навыками создания цвето-графической и объемно-пространственной композиции;



Владеть на низком уровне современной шрифтовой культурой, инструментами линейно-конструктивного построения, методами проектной графики; навыками создания цвето-графической и объемно-пространственной композиции;

Код и содержание компетенции
ПК-1 Способен проводить предпроектные исследования, ставить и согласовывать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора и анализа информации, необходимой для разработки проектного задания; типовые формы проектных заданий на создание объектов, сред и систем; методы согласования проектных задач с заказчиком;
Знать на высоком уровне методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; типовые формы проектных заданий; методы согласования проектных задач с заказчиком;
Знать на среднем уровне методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; типовые формы проектных заданий; методы согласования проектных задач с заказчиком;
Знать на низком уровне методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; типовые формы проектных заданий; методы согласования проектных задач с заказчиком;
Уметь осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к проектируемым объектам и системам; собирать и использовать информацию по теме дизайн-проекта; формировать задание (бриф) на разработку; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;
Уметь на высоком уровне осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; формировать задание (бриф) на разработку; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;
Уметь на среднем уровне осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; формировать задание (бриф) на разработку; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;
Уметь на низком уровне осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; формировать задание (бриф) на разработку; согласовывать бриф с заказчиком; планировать проектную деятельность;



Владеть методами проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; навыками оформления результатов исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования с заказчиком проектных задач; навыками планирования проектной деятельности;
Владеть на высоком уровне навыками проведения предпроектных исследований; приемами предоставления результатов исследований и согласования проектных задач; навыками планирования проектной деятельности;
Владеть на среднем уровне навыками проведения предпроектных исследований; приемами предоставления результатов исследований и согласования проектных задач; навыками планирования проектной деятельности;
Владеть на низком уровне навыками проведения предпроектных исследований; приемами предоставления результатов исследований и согласования проектных задач; навыками планирования проектной деятельности;

Код и содержание компетенции
ПК-2 Способен создавать авторские концепции, осуществлять художественно-техническую разработку, оформлять проектную документацию, руководить проектными работами в области дизайна объектов, среды и систем
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать принципы создания авторских проектных концепций графического дизайна; методы реализации и внедрения проектных идей; сопутствующие этому проектные методики и аппаратные средства, производственные ресурсы и технические базы;
Знать на высоком уровне принципы создания, реализации и внедрения проектных концепций и идей; сопутствующие этому проектные методики и аппаратные средства, производственные ресурсы и технические базы;
Знать на среднем уровне принципы создания, реализации и внедрения проектных концепций и идей; сопутствующие этому проектные методики и аппаратные средства, производственные ресурсы и технические базы;
Знать на низком уровне принципы создания, реализации и внедрения проектных концепций и идей; сопутствующие этому проектные методики и аппаратные средства, производственные ресурсы и технические базы;
Уметь работать с проектным заданием и прочей документацией, анализировать и синтезировать информацию, необходимую для концептуальной разработки; синтезировать возможные решения проектной задачи; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить макеты к



реализации и воплощению;
Уметь на высоком уровне работать с проектным заданием, синтезировать возможные проектные решения; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить макеты к воплощению;
Уметь на среднем уровне работать с проектным заданием, синтезировать возможные проектные решения; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить макеты к воплощению;
Уметь на низком уровне работать с проектным заданием, синтезировать возможные проектные решения; осуществлять художественную, конструкторскую, проектную деятельность; готовить макеты к воплощению;
Владеть приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений; навыками проектной деятельности в различных областях графического дизайна; принципами организации и руководства проектными работами;
Владеть на высоком уровне навыками проектной деятельности в различных областях графического дизайна; принципами организации и руководства проектными работами;
Владеть на среднем уровне навыками проектной деятельности в различных областях графического дизайна; принципами организации и руководства проектными работами;
Владеть на низком уровне навыками проектной деятельности в различных областях графического дизайна; принципами организации и руководства проектными работами;

Код и содержание компетенции
ПК-3 Способен осуществлять авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем
Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания
Знать методы осуществления авторского надзора за реализацией и внедрением проектных разработок графического дизайна; принципы контроля качества; требования к полиграфическим производствам и типографиям, критерии оценки размещения дизайн-проектов в сети Интернет;
Знать на высоком уровне методы осуществления авторского надзора за реализацией и внедрением проектных разработок графического дизайна; принципы контроля качества; критерии оценки внедрения дизайн-проектов;



<p>Знать на среднем уровне методы осуществления авторского надзора за реализацией и внедрением проектных разработок графического дизайна; принципы контроля качества; критерии оценки внедрения дизайн-проектов;</p>
<p>Знать на низком уровне методы осуществления авторского надзора за реализацией и внедрением проектных разработок графического дизайна; принципы контроля качества; критерии оценки внедрения дизайн-проектов;</p>
<p>Уметь работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству внедрения продуктов графического дизайна; применять показатели и средства контроля качества печати тиража; осуществлять авторский надзор за размещением готовых проектов в сети Интернет;</p>
<p>Уметь на высоком уровне работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству внедрения продуктов графического дизайна; осуществлять авторский надзор за внедрением и размещением готовых проектов;</p>
<p>Уметь на среднем уровне работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству внедрения продуктов графического дизайна; осуществлять авторский надзор за внедрением и размещением готовых проектов;</p>
<p>Уметь на низком уровне работать с нормативными документами, содержащими требования к качеству внедрения продуктов графического дизайна; осуществлять авторский надзор за внедрением и размещением готовых проектов;</p>
<p>Владеть навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по изготовлению тиража, по размещению готовых проектов в сети Интернет;</p>
<p>Владеть на высоком уровне навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по изготовлению тиража, по размещению готовых проектов в сети Интернет;</p>
<p>Владеть на среднем уровне навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по изготовлению тиража, по размещению готовых проектов в сети Интернет;</p>
<p>Владеть на низком уровне навыками организации и проведения мероприятий авторского надзора за выполнением работ по изготовлению тиража, по размещению готовых проектов в сети Интернет;</p>

2. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ И (ИЛИ) ОПЫТА ДЕЯТЕЛЬНОСТИ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ И ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ И УРОВНЯ ОВЛАДЕНИЯ ФОРМИРУЮЩИМИСЯ КОМПЕТЕНЦИЯМ



2.1. Методические материалы по проведению текущего контроля

2.1.1. Формы текущего контроля

Текущий контроль — систематическая проверка знаний, умений, навыков бакалавров, проводимая преподавателем на аудиторных занятиях в соответствии с учебной программой. Текущий контроль включает в себя тематический контроль — контроль знаний по темам и разделам дисциплины с целью оценивания этапов формирования знаний, умений, навыков обучающихся, усвоенных ими после изучения логически завершенной части учебного материала.

К текущему контролю относятся проверка знаний, умений и навыков обучающихся:

- на занятиях;
- по результатам выполнения заданий;
- по результатам проверки качества творческих и проектных работ на всех этапах семестровой дизайн-разработки;

Формами текущего контроля по дисциплине являются: тестирование, творческие и проектные работы, устные опросы, отчеты посещения музеев и выставок, проверка самостоятельной работы.

Методические материалы по проведению промежуточной аттестации

Промежуточная аттестация – процедура, проводимая в период **зачетно-экзаменационной сессии** с целью оценки качества освоения обучающимися дисциплины на определенном этапе.

Промежуточная аттестация обучающихся предусматривает проверку компетенций, а также уровня усвоения пройденного материала.

2.1.2. Процедура ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА (1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 семестры при очной форме обучения; 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 семестры при очно-заочной форме обучения)

ЭКЗАМЕНА (8 семестр при очной форме обучения; 9 семестр при очно-заочной форме обучения)

2.1.2.1. Форма промежуточной аттестации

Формами промежуточной аттестации являются дифференцированный зачет и экзамен, которые проводятся в форме тестирования и просмотра представленных творческих работ. На тестирование отводится 15-20 минут. Оценка знаний производится по 4-х балльной шкале.

2.1.2.2. Критерии и шкала оценивания

«Отлично» Выставляется обучающемуся, показавшему высокий уровень сформированности всех компетенций, всесторонние,



систематизированные, глубокие знания дисциплины и умение уверенно применять их на практике при решении конкретных задач, свободное и правильное обоснование принятых решений.

«Хорошо» Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности всех компетенций выше среднего или высокий уровень сформированности большей части компетенций, твердо знающему материал, грамотно и по существу излагающему его, умеющему применять полученные знания на практике, но допускающему не критичные неточности в ответе или решении задач.

«Удовлетворительно» Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности компетенций ниже среднего, фрагментарный, разрозненный характер знаний, недостаточно точные формулировки базовых понятий, нарушающего логическую последовательность в изложении программного материала, но при этом владеющему основными разделами дисциплины, необходимыми для дальнейшего обучения и способному применять полученные знания по образцу в стандартной ситуации.

«Неудовлетворительно» Выставляется обучающемуся, компетенции которого сформированы на низком уровне или не сформированы вообще; который не знает большей части основного содержания дисциплины, допускает грубые ошибки в формулировках основных понятий дисциплины и решать типовые практические задачи.

В случае неудовлетворительной оценки обучающийся имеет право пересдать экзамен в установленном порядке.

2.1.2.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины



1 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «знать»

1. Эскиз это ...
 - а) пространственное строение изделия как системы отношений точек, граней углов, поверхностей, фигур, объемов, имеющих определенную величину —
 - б) предварительный поисковый набросок задуманного, проектной идеи +
 - в) конструктивная взаимосвязь, соединение элементов изделия —

2. Как переводится слово «дизайн» с английского?
 - а) проект. +
 - б) креатив —
 - в) производство —
 - г) форма —

3. Визуализировать проектную идею можно с помощью:
 - а) эскиза, предполагающего эффективное композиционное решение +
 - б) рассказа, подробного изложения и описания проектной идеи —
 - в) демонстрации чужих разработок, удачных примеров проектных решений —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить яркую и самобытную проектную идею основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.

2. Предоставить ряд эскизов объектов визуальных коммуникаций / идентификаций по теме семестрового дизайн-проектирования.

3. Найти яркие самобытное композиционное решение поставленных творческих задач.



4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов визуальных коммуникаций / идентификаций, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. 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.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «знать»

1. Современное дизайн-проектирование осуществляется средствами
 - а) компьютерных технологий +
 - б) графических техник и чертежей —
 - в) вербального изложения сути проектных решений —
2. Конструкция это —
 - а) метод взаимного расположения частей какого-либо объекта +
 - б) изобразительный прием, представляющий плоские объекты —
 - в) графический метод фиксации проектной идеи —
3. Инструменты линейно-конструктивного построения:
 - а) карандаш, ручка, фломастер, перо +
 - б) кисть, мастихин, валик —
 - в) клей, ножницы, бумага —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «уметь»



Задания разработаны с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.
4. Осуществить редакцию, верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для внедрения: печати, размещения в сети Интернет и пр.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение проектным рисунком, линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками графики, декоративными и прочими художественными приемами формообразования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.



5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании проектных решений.
6. Продемонстрировать владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов, индивидуальными настройками программного оборудования.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»

1. Комплекс мероприятий, предваряющих дизайн-проектирование, направленных на изучение и получение исчерпывающей информации по теме проекта
 - а) предпроектные исследования +
 - б) наброски и эскизы проектной идеи—
 - в) презентация проектной идеи —
2. Изучение аналогов по теме дизайн-проектирования позволяет
 - а) повысить «насмотренность» и сориентировать в исследуемой теме +
 - б) изучить историю дизайна —
 - в) скопировать чужую идею —
3. Среди видов предпроектного исследования можно назвать:
 - а) исследование целевой аудитории дизайн-проекта +
 - б) изучение истории дизайна —
 - в) копирование произведений искусства —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: осуществить сбор, анализ, систематизацию, уточнение, обобщение и концептуализацию информации, непосредственно определяющей направление проектной деятельности.
2. Собрать и изучить аналоги проектируемых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.
3. Изучить целевую аудиторию разрабатываемого дизайн-проекта.



4. Исследовать конкурентное поле дизайн-проекта, провести дизайн-аудит визуальных коммуникаций ведущих конкурентов в исследуемой проектной области.
5. Ставить проектные задачи, разрабатывать брифы, согласовывать брифы и прочую предпроектную документацию с заказчиками и исполнителями.
6. Создавать план проектных работ, формировать команду исполнителей, распределять проектные задачи соответственно компетенциям и мотивациям членов команды.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора информации, анализа и обобщения выразительных качеств визуальных коммуникаций, приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности навыки планирования этапов работы над проектом, высокий уровень самоорганизации, мотивации и навыки командной работы

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Графический дизайн — это
 - а) художественно-проектная деятельность по созданию гармоничной и эффективной визуально-коммуникационной среды +
 - б) оформление городского пространства и окружающей среды: домов, интерьеров, магазинов, улиц, парков, музеев и т. д. —
 - в) процесс проектирования, применяемый к любым товарам и объектам, предполагающим массовое производство —



2. Дизайн-объект — это
 - а) часть объектного мира, созданная и/или преобразованная в результате дизайнерской деятельности+
 - б) концепция художественно-технической разработки —
 - в) эскиз проектного решения —

3. Что из перечисленного ниже является дизайн-объектом?
 - а) плакат, рекламное сообщение, баннер, листовка, логотип +
 - б) концепция (идея) плаката, рекламного сообщения, баннера, листовки, логотипа —
 - в) фирменный стиль, серия плакатов, серия книжных изданий, набор изделий для рекламной кампании—

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в ведущих графических редакторах, а также художественно-графическую разработку в различных техниках проектной графики.
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта



2. Продемонстрировать навыки исполнения проектов в различных техниках графики (при разработке иллюстраций, графических объектов, типографических и каллиграфических листов и пр.), а также владение компьютерными программами и графическими редакторами.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.
4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Оценка визуальных коммуникаций бренда, его положения в конкурентной среде, его визуального восприятия целевой аудиторией — это
 - а) дизайн-аудит бренда +
 - б) ребрендинг —
 - в) рестайлинг —
2. Скорость схватывания визуальной информации зависит от
 - а) качественного уровня художественной композиции, ясной иерархии визуальных символов +
 - б) внимательности субъекта восприятия —
 - в) яркости и красочной насыщенности объекта восприятия —
3. Составленный от лица покупателя принцип, график, метод взаимодействия с продуктом, услугой или компанией называют:
 - а) карта путешествия потребителя (CJM)+
 - б) анализ пользовательского опыта и предпочтений (UX) —
 - г) интерфейс продукта (UI) —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Проводить тестирование разработанного дизайн-проекта на представителях целевой аудитории и фиксировать полученные результаты.



2. Предложить способы воплощения и внедрения разработанного проекта в области дизайна объектов, среды и систем.
3. Визуализировать и собрать в презентацию изображения онлайн- и офлайн- носителей разработанного проектного решения.
4. Представить готовую дизайн-разработку и защитить свой проект перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).
5. Осуществить высокий качественный уровень внедрения дизайн-проекта в области графического дизайна, используя все виды авторского надзора за воплощением (печатью тиража) и размещением дизайн-проектов в сети Интернет.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки подбора и визуализации онлайн- и офлайн-носителей разрабатываемых проектных решений.
2. Продемонстрировать навыки тестирования дизайнерских разработок на представителях целевой аудитории.
3. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
4. Продемонстрировать знания технологий печати при воплощении дизайн-проектов.
5. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



2 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «знать»

1. Проектная идея предполагает способ
 - а) решения поставленной дизайнерской задачи +
 - б) описания портрета целевой аудитории проекта —
 - в) презентации результатов дизайн-проектирования —

2. Концептуальный, творческий подход предполагает
 - а) самостоятельную авторскую проектную разработку +
 - б) работу по шаблону —
 - в) использование готовых алгоритмов —

3. Плоскостное изображение на бумаге, картоне или ином материале идей и замыслов, доступных для восприятия
 - а) эскиз +
 - б) макет —
 - в) объект —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить яркую и самобытную проектную идею основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.

2. Предоставить ряд эскизов объектов визуальных коммуникаций / идентификаций по теме семестрового дизайн-проектирования.

3. Найти яркие самобытное композиционное решение поставленных творческих задач.

4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов визуальных коммуникаций / идентификаций, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «владеть»



Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. 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.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «знать»

1. Модель это —
 - а) объемно-пространственный объект +
 - б) эскизная зарисовка —
 - в) живописное произведение —
2. Художественная композиция это —
 - а) структура художественного произведения, влияющая на его визуальное воздействие+
 - б) Художественный жанр живописных произведений —
 - в) Способ конструктивной взаимосвязи частей и элементов проектируемых объектов —
3. Состояние покоя и равновесия формы — это
 - а) статика +
 - б) динамика —
 - в) асимметрия —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.



2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.
4. Осуществить редакцию, верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для внедрения: печати, размещения в сети Интернет и пр.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение проектным рисунком, линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками графики, декоративными и прочими художественными приемами формообразования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании проектных решений.
6. Продемонстрировать владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов, индивидуальными настройками программного оборудования.



Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»

1. Аналитические копии проектных решений осуществляются с целью
 - а) обучения на хороших примерах +
 - б) копирования проектной идеи для собственных разработок —
 - в) накопления банка чужих идей для последующего плагиата—

2. Бриф — это
 - а) документ, регламентирующий сотрудничество и основные параметры будущего проекта+
 - б) письмо от заказчика к исполнителю с указаниями —
 - в) перечень идей исполнителя относительно будущего проекта —

3. Согласование брифа
 - а) является обязательным условием успешного проектирования +
 - б) мешает настоящей креативной деятельности и не является обязательным —
 - в) не требуется, так как заказчик создает бриф всегда самостоятельно без участия исполнителя —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: осуществить сбор, анализ, систематизацию, уточнение, обобщение и концептуализацию информации, непосредственно определяющей направление проектной деятельности.
2. Собрать и изучить аналоги проектируемых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.
3. Изучить целевую аудиторию разрабатываемого дизайн-проекта.
4. Исследовать конкурентное поле дизайн-проекта, провести дизайн-аудит визуальных коммуникаций ведущих конкурентов в исследуемой проектной области.
5. Ставить проектные задачи, разрабатывать брифы, согласовывать брифы и прочую предпроектную документацию с заказчиками и исполнителями.



6. Создавать план проектных работ, формировать команду исполнителей, распределять проектные задачи соответственно компетенциям и мотивациям членов команды.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции

ПК-1 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора информации, анализа и обобщения выразительных качеств визуальных коммуникаций, приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности навыки планирования этапов работы над проектом, высокий уровень самоорганизации, мотивации и навыки командной работы

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Что из перечисленного ниже является дизайн-системой?
 - в) айдентика, фирменный стиль, серия плакатов, серия книжных изданий, набор изделий для рекламной кампании +
 - б) плакат, рекламное сообщение, баннер, листовка, логотип —
 - в) концепция художественно-технической разработки —
2. Айдентика — это..
 - а) графический редактор —
 - б) система визуальных решений, помогающих идентифицировать бренд +
 - г) рекламное сообщение —



3 К объектам визуальной информации, идентификации и коммуникации относятся

- а) айдентика +
- б) архитектурный объект —
- в) транспортное средство —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в ведущих графических редакторах, а также художественно-графическую разработку в различных техниках проектной графики.
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта
2. Продемонстрировать навыки исполнения проектов в различных техниках графики (при разработке иллюстраций, графических объектов, типографических и каллиграфических листов и пр.), а также владение компьютерными программами и графическими редакторами.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.



4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Какое исследование помогает определить визуальное восприятие бренда потребители, какие ассоциации он у них вызывает

- а) анализ имиджа бренда +
- б) анализ конкурентной среды —
- в) анализ целевой аудитории —

2. Какие исследования релевантны при тестировании готового дизайн-макета?

- а) метод фокус групп +
- б) интервью с дизайнером проекта —
- в) интервью с заказчиком —

3. Какому документу должен соответствовать итоговый макет дизайн-разработки?

- а) задание на дизайн-проектирование (бриф) +
- б) клиентский договор —
- в) устав компании-заказчика —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Проводить тестирование разработанного дизайн-проекта на представителях целевой аудитории и фиксировать полученные результаты.
2. Предложить способы воплощения и внедрения разработанного проекта в области дизайна объектов, среды и систем.
3. Визуализировать и собрать в презентацию изображения онлайн- и офлайн- носителей разработанного проектного решения.
4. Представить готовую дизайн-разработку и защитить свой проект перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а



также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).

5. Осуществить высокий качественный уровень внедрения дизайн-проекта в области графического дизайна, используя все виды авторского надзора за воплощением (печатью тиража) и размещением дизайн-проектов в сети Интернет.

**Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции
ПК-3 по дескриптору «владеть»**

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки подбора и визуализации онлайн- и офлайн-носителей разрабатываемых проектных решений.
2. Продемонстрировать навыки тестирования дизайнерских разработок на представителях целевой аудитории.
3. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
4. Продемонстрировать знания технологий печати при воплощении дизайн-проектов.
5. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



3 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «знать»

1. Синтезировать набор возможных проектных решений можно с помощью
 - а) ряда эскизных разработок, зарисовок различных идей+
 - б) разных техник подачи эскиза —
 - в) демонстрации проектных решений на разных носителях —

2. Обосновать проектную идею можно:
 - а) эффектным композиционным решением при условии удовлетворения утилитарных и эстетических потребностей человека +
 - б) количеством времени, потраченного дизайнером на разработку идеи —
 - в) использованием современных технических средств разработки идеи —

3. Чертежи и зарисовки от руки, демонстрирующие художественный замысел, проектную идею, визуальную концепцию — это ...
 - а) проектная графика +
 - б) макет объекта —
 - в) презентация результатов дизайн-проектирования —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить яркую и самобытную проектную идею основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.

2. Предоставить ряд эскизов объектов визуальных коммуникаций / идентификаций по теме семестрового дизайн-проектирования.

3. Найти яркие самобытное композиционное решение поставленных творческих задач.

4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов визуальных коммуникаций / идентификаций, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.



Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. 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.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «знать»

1. Способ пластической организации формы
 - а) объемно-пространственная композиция+
 - б) колористика —
 - в) декор —
1. Центр композиции — это
 - а) место наибольшей концентрации зрительского внимания+
 - б) тот элемент, который находится в центре листа —
 - в) самый крупный элемент композиции —
1. Иерархия элементов композиции определяет
 - а) последовательность их восприятия зрителем+
 - б) не влияет на зрительское восприятие —
 - в) превосходство изобразительных элементов над шрифтом —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.



2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.
4. Осуществить редакцию, верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для внедрения: печати, размещения в сети Интернет и пр.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение проектным рисунком, линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками графики, декоративными и прочими художественными приемами формообразования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании проектных решений.
6. Продемонстрировать владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов, индивидуальными настройками программного оборудования.



Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»

1. Комплексные предпроектные исследования — это
 - а) сбор, анализ, систематизация, уточнение, обобщение и концептуализация информации, непосредственно определяющей направление проектной деятельности +
 - б) комплексное изучение истории и теории искусства и дизайна —
 - в) аналоговое проектирование по теме дизайн-проекта —

2. Выявление комплекса проектных условий — это
 - а) определение функциональных и эргономических требований, художественно-технических задач, социально-экономических аспектов и пр. +
 - б) определение условий оплаты дизайнера —
 - в) определение технических условий работы дизайнера —

3. Рациональное использование основных и законодательных фондов, материалов, энергетических ресурсов и трудозатрат в процессе изготовления изделия
 - а) технологичность+
 - б) эстетичность —
 - в) эргономичность —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: осуществить сбор, анализ, систематизацию, уточнение, обобщение и концептуализацию информации, непосредственно определяющей направление проектной деятельности.
2. Собрать и изучить аналоги проектируемых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.
3. Изучить целевую аудиторию разрабатываемого дизайн-проекта.
4. Исследовать конкурентное поле дизайн-проекта, провести дизайн-аудит визуальных коммуникаций ведущих конкурентов в исследуемой проектной области.



5. Ставить проектные задачи, разрабатывать брифы, согласовывать брифы и прочую предпроектную документацию с заказчиками и исполнителями.
6. Создавать план проектных работ, формировать команду исполнителей, распределять проектные задачи соответственно компетенциям и мотивациям членов команды.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора информации, анализа и обобщения выразительных качеств визуальных коммуникаций, приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности навыки планирования этапов работы над проектом, высокий уровень самоорганизации, мотивации и навыки командной работы

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Векторная графика ..
 - а) хорошо масштабируется +
 - б) имеет слишком большой объем файлов по сравнению с растровой графикой —
 - г) имеет пиксельную основу —
2. Какой цвет в значительной степени относительно других цветов привлекает внимание?
 - а) красный +
 - б) белый —



в) зеленый —

3. Цветовая модель RGB разработана для ...

б) графики, транслируемой на экранах цифровых носителей +

г) архитектурных объектов —

в) полиграфии

**Практические задания для выявления уровня освоения
компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»**

**Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач,
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности
конкретной группы обучающихся.**

1. Предложить ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в ведущих графических редакторах, а также художественно-графическую разработку в различных техниках проектной графики.
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

**Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения
компетенции
ПК-2 по дескриптору «владеть»**

**Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий,
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности
конкретной группы обучающихся.**

1. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта
2. Продемонстрировать навыки исполнения проектов в различных техниках графики (при разработке иллюстраций, графических объектов, типографических и каллиграфических листов и пр.), а также владение компьютерными программами и графическими редакторами.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.



4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Что позволяет выявить цветопроба?
 - а) соответствие цветов оттиска цветам дизайн-макета +
 - б) соответствие цветов оттиска экранной версии сайта заказчика —
 - в) соответствие цветов оттиска общей палитре носителей фирменного стиля —

2. Является цветопроба обязательной при полиграфическом исполнении дизайн-макета?
 - а) нет +
 - б) да —
 - в) только для больших тиражей —

3. Что такое приладка в полиграфии?
 - а) Процесс настройки цифрового или офсетного печатного оборудования перед тем, как выпустить тираж +
 - б) техническая операция проверки полиграфического оборудования перед запуском печатных процессов —
 - в) проверка дизайн-макета, предназначенного для печати, на вирусы —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Проводить тестирование разработанного дизайн-проекта на представителях целевой аудитории и фиксировать полученные результаты.
2. Предложить способы воплощения и внедрения разработанного проекта в области дизайна объектов, среды и систем.
3. Визуализировать и собрать в презентацию изображения онлайн- и офлайн- носителей разработанного проектного решения.
4. Представить готовую дизайн-разработку и защитить свой проект перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).



5. Осуществить высокий качественный уровень внедрения дизайн-проекта в области графического дизайна, используя все виды авторского надзора за воплощением (печатью тиража) и размещением дизайн-проектов в сети Интернет.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки подбора и визуализации онлайн- и офлайн-носителей разрабатываемых проектных решений.
2. Продемонстрировать навыки тестирования дизайнерских разработок на представителях целевой аудитории.
3. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
4. Продемонстрировать знания технологий печати при воплощении дизайн-проектов.
5. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



4 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «знать»

1. При визуализации проектной идеи особенно важно
 - а) чтобы художественная форма соответствовала содержанию +
 - б) использовать все возможные техники и технологии —
 - в) экономить свою энергию и ресурсы, использовать знакомые и шаблонные решения —

2. Доступность проектной идеи возможна при
 - а) соответствии проектной графики представленной идее +
 - б) использовании всего арсенала графических средств визуализации —
 - в) простоте и тривиальности самой проектной идеи —

3. Художественная концепция проекта опирается на
 - а) композиционное решение +
 - б) функциональность дизайн-объекта—
 - в) эргономику проектного решения —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить яркую и самобытную проектную идею основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Предоставить ряд эскизов объектов визуальных коммуникаций / идентификаций по теме семестрового дизайн-проектирования.
3. Найти яркие самобытное композиционное решение поставленных творческих задач.
4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов визуальных коммуникаций / идентификаций, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «владеть»



Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. 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.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «знать»

1. Среди способов проектной графики можно назвать
 - а) бумажный макет —
 - б) чертеж +
 - в) живописную абстракцию —
2. Цвет в художественной композиции
 - а) управляет зрительским вниманием +
 - б) создаёт позитивное настроение —
 - в) определяет функцию изображенной формы —
3. Гармоничная взаимосвязь элементов в формообразовании влияет на
 - а) целостность формы +
 - б) тектонику объектов—
 - в) функциональность дизайн-решения —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.



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

4. Осуществить редакцию, верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для внедрения: печати, размещения в сети Интернет и пр.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение проектным рисунком, линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками графики, декоративными и прочими художественными приемами формообразования в зависимости от поставленной проектной задачи.

2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений.

3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.

4. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.

5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании проектных решений.

6. Продемонстрировать владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов, индивидуальными настройками программного оборудования.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»



1. Процессуально-пространственные характеристики дизайн-объекта определяют
 - а) способ поведения и взаимодействия человека с объектом дизайна +
 - б) художественный образ дизайн-объекта—
 - в) соответствие художественной формы содержанию проектной идеи—

2. Что такое Карта ассоциаций в дизайне?
 - а) наглядная запись всех ключевых понятий, ассоциативно связанных с разрабатываемым дизайном. +
 - б) игральные карты для игры в ассоциации —
 - г) дизайн карты символов для игры в ассоциации —

3. Для чего создается и что позволяет наглядно визуализировать мудборд?
 - а) желаемую визуальную стилистику, общую образную концепцию разрабатываемого дизайн-проекта +
 - б) настроение целевой аудитории дизайн-проекта —
 - г) положение разрабатываемого дизайн-проекта относительно конкурентов на рынке —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: осуществить сбор, анализ, систематизацию, уточнение, обобщение и концептуализацию информации, непосредственно определяющей направление проектной деятельности.
2. Собрать и изучить аналоги проектируемых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.
3. Изучить целевую аудиторию разрабатываемого дизайн-проекта.
4. Исследовать конкурентное поле дизайн-проекта, провести дизайн-аудит визуальных коммуникаций ведущих конкурентов в исследуемой проектной области.
5. Ставить проектные задачи, разрабатывать брифы, согласовывать брифы и прочую предпроектную документацию с заказчиками и исполнителями.



6. Создавать план проектных работ, формировать команду исполнителей, распределять проектные задачи соответственно компетенциям и мотивациям членов команды.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора информации, анализа и обобщения выразительных качеств визуальных коммуникаций, приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности навыки планирования этапов работы над проектом, высокий уровень самоорганизации, мотивации и навыки командной работы

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

- 1 К аппаратным средствам графического дизайна относятся
 - а) персональный компьютер, оборудованный графическими редакторами +
 - б) печатные машины, позволяющие цифровую и офсетную печать —
 - в) бытовая техника —
2. Среди наиболее популярных графических редакторов, разработанных для дизайнеров-графиков можно назвать
 - а) пакет Adobe Creative Cloud, CorelDRAW Graphics Suite +
 - б) продукты Autodesk для 2D и 3D проектирования—
 - в) Microsoft Office —
3. Цветовая модель CMYK разработана для ..
 - а) полиграфии +



- б) графики, транслируемой на экранах цифровых носителей —
- г) архитектурных объектов —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в ведущих графических редакторах, а также художественно-графическую разработку в различных техниках проектной графики.
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта
2. Продемонстрировать навыки исполнения проектов в различных техниках графики (при разработке иллюстраций, графических объектов, типографических и каллиграфических листов и пр.), а также владение компьютерными программами и графическими редакторами.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.
4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом



Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Перенос отпечатываемого изображения на бумагу со специальной пластины (печатной формы), на которой формируется шаблон изображения и остается неизменным на протяжении всей печати тиража — это
 - а) офсетная печать +
 - б) цифровая печать —
 - в) лазерная печать —

2. Способ печати из подготовленных электронных файлов, который не предусматривает применение печатных форм и создает изображение на носителе (бумаге) без промежуточного переноса
 - а) цифровая печать +
 - б) офсетная печать —
 - в) отделка печатных изделий —

3. В лазерных печатных машинах и принтерах для создания изображений используются
 - а) сухие пигменты, которые фиксируются на бумажном носителе методом запекания +
 - б) жидкие чернила, которые закрепляются под воздействием ультрафиолета, окисления, впитывания —
 - в) офсетные цилиндры, которые непосредственно контактируют с бумагой и переносят на нее оттиск —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Проводить тестирование разработанного дизайн-проекта на представителях целевой аудитории и фиксировать полученные результаты.
2. Предложить способы воплощения и внедрения разработанного проекта в области дизайна объектов, среды и систем.
3. Визуализировать и собрать в презентацию изображения онлайн- и офлайн-носителей разработанного проектного решения.



4. Представить готовую дизайн-разработку и защитить свой проект перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).
5. Осуществить высокий качественный уровень внедрения дизайн-проекта в области графического дизайна, используя все виды авторского надзора за воплощением (печатью тиража) и размещением дизайн-проектов в сети Интернет.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки подбора и визуализации онлайн- и офлайн-носителей разрабатываемых проектных решений.
2. Продемонстрировать навыки тестирования дизайнерских разработок на представителях целевой аудитории.
3. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
4. Продемонстрировать знания технологий печати при воплощении дизайн-проектов.
5. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



5 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «знать»

1. Художественный образ — это:
 - а) художественная идея дизайн-объектов, созданная при помощи вымысла и имеющая эстетическое значение+
 - б) формальная структура дизайн-объекта, определяющая соразмерность и соотношение частей —
 - в) набор функциональных и эргономических характеристик дизайн-объектов —

2. Эстетические потребности человека влияют на:
 - а) внешний облик изделий, проектируемых дизайнером +
 - б) набор функций дизайн-объектов —
 - в) износостойкость и универсальность дизайн-объектов —

3. Утилитарные потребности человека влияют на:
 - а) набор функций и принципов использования дизайн-объектов +
 - б) внешний облик изделий, проектируемых дизайнером —
 - в) декоративные свойства проектируемых дизайн-объектов

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить яркую и самобытную проектную идею основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Предоставить ряд эскизов объектов визуальных коммуникаций / идентификаций по теме семестрового дизайн-проектирования.
3. Найти яркие самобытное композиционное решение поставленных творческих задач.
4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов визуальных коммуникаций / идентификаций, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.



Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. 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.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «знать»

1. Красное яркое пятно в художественной композиции
 - а) обращает на себя внимание скорее, чем другие элементы композиции +
 - б) остаётся незамеченным —
 - в) вызывает устойчивое чувство агрессии —
2. Среди принципов композиционного построения можно назвать
 - а) ритм, контраст, нюанс, пропорции, соподчиненность элементов и пр. +
 - б) техники графики, живописные техники, объемно-пространственное моделирование —
 - в) линию, фактуру, пятно, точку —
3. Кинетическая форма — это
 - а) форма, транслирующая зрителю реальное движение +
 - б) конструктор, который собирается зрителем —
 - в) динамическая композиция, изображенная на плоскости —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.



1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.
4. Осуществить редакцию, верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для внедрения: печати, размещения в сети Интернет и пр.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение проектным рисунком, линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками графики, декоративными и прочими художественными приемами формообразования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании проектных решений.
6. Продемонстрировать владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации



проектных процессов, индивидуальными настройками программного оборудования.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»

1. Постановка проектных задач осуществляется
 - а) совместно руководителем и исполнителем с целью полной согласованности действий по осуществлению проектной деятельности +
 - б) руководителем дизайн-подразделения без участия исполнителей дизайн-проекта—
 - в) заказчиком дизайн-проекта без участия исполнителей—

2. Проектная задача регламентируется следующим документом
 - 1) бриф +
 - 2) трудовой договор —
 - 3) акт выполненных работ—

3. Планирование проектной деятельности — это область
 - а) менеджмента +
 - б) маркетинга —
 - в) юриспруденции —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: осуществить сбор, анализ, систематизацию, уточнение, обобщение и концептуализацию информации, непосредственно определяющей направление проектной деятельности.

2. Собрать и изучить аналоги проектируемых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.

3. Изучить целевую аудиторию разрабатываемого дизайн-проекта.

4. Исследовать конкурентное поле дизайн-проекта, провести дизайн-аудит визуальных коммуникаций ведущих конкурентов в исследуемой проектной области.



5. Ставить проектные задачи, разрабатывать брифы, согласовывать брифы и прочую предпроектную документацию с заказчиками и исполнителями.
6. Создавать план проектных работ, формировать команду исполнителей, распределять проектные задачи соответственно компетенциям и мотивациям членов команды.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора информации, анализа и обобщения выразительных качеств визуальных коммуникаций, приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности навыки планирования этапов работы над проектом, высокий уровень самоорганизации, мотивации и навыки командной работы

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Какой графический редактор предназначен для цветокоррекции?
 - а) Adobe Photoshop+
 - б) Adobe Illustrator —
 - в) Adobe Indesign —
2. Какой графический редактор предназначен для верстки макетов?
 - а) Adobe Indesign +
 - б) Adobe Illustrator —
 - в) Adobe Photoshop —



3. Какой графический редактор предназначен для векторной графики, например, для построения знаков, логотипов?

- а) Adobe Illustrator +
- б) Adobe Indesign —
- в) Adobe Photoshop —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в ведущих графических редакторах, а также художественно-графическую разработку в различных техниках проектной графики.
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта
2. Продемонстрировать навыки исполнения проектов в различных техниках графики (при разработке иллюстраций, графических объектов, типографических и каллиграфических листов и пр.), а также владение компьютерными программами и графическими редакторами.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.



4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Что из ниже перечисленного не относится к отделке печатной продукции
 - а) покраска +
 - б) лакирование —
 - в) ламинирование —
 - г) конгревное тиснение —

2. Что такое бумага, окрашенная в массе
 - а) бумага, состоящая из окрашенных волокон +
 - б) бумага-основа с цветным покрытием —
 - в) бумага с напечатанным цветным изображением —

3. Печать пантонами позволяет
 - а) передать любой цветовой оттенок с максимальной точностью +
 - б) создать защитную пленку на печатном оттиске —
 - в) создать глянцевый эффект —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Проводить тестирование разработанного дизайн-проекта на представителях целевой аудитории и фиксировать полученные результаты.
2. Предложить способы воплощения и внедрения разработанного проекта в области дизайна объектов, среды и систем.
3. Визуализировать и собрать в презентацию изображения онлайн- и офлайн- носителей разработанного проектного решения.
4. Представить готовую дизайн-разработку и защитить свой проект перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).



5. Осуществить высокий качественный уровень внедрения дизайн-проекта в области графического дизайна, используя все виды авторского надзора за воплощением (печатью тиража) и размещением дизайн-проектов в сети Интернет.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки подбора и визуализации онлайн- и офлайн-носителей разрабатываемых проектных решений.
2. Продемонстрировать навыки тестирования дизайнерских разработок на представителях целевой аудитории.
3. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
4. Продемонстрировать знания технологий печати при воплощении дизайн-проектов.
5. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



6 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «знать»

1. Успешная проектная разработка влияет на
 - а) удовлетворение утилитарных и эстетических потребностей человека
+
 - б) развитие техногенной среды —
 - в) формирование ценностей общества потребления —

2. Методом разработки художественной идеи проекта является:
 - а) визуализация в эскизах художественной концепции дизайн-проекта
+
 - б) аналитическая копия объектов дизайна —
 - в) работа по шаблону —

3. Методом оценки первичных идей и эскизов является:
 - а) согласование с заказчиком +
 - б) экспертная рецензия —
 - в) акт внедрения —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить яркую и самобытную проектную идею основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Предоставить ряд эскизов объектов визуальных коммуникаций / идентификаций по теме семестрового дизайн-проектирования.
3. Найти яркие самобытное композиционное решение поставленных творческих задач.
4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов визуальных коммуникаций / идентификаций, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.



Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. 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.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «знать»

1. Типографика в композиции
 - а) обращает на себя внимание скорее, чем другие элементы композиции —
 - б) всегда остается на вторых ролях, так как текст сложно читать —
 - в) является полноправным элементом наравне с другими графическими объектами +
2. Пропорции в художественной композиции
 - а) средство гармонизации формы, влияющее на целостность ее восприятия +
 - б) определяются золотым сечением —
 - в) определяет формат бумаги или холста, на которых изображена композиция —
3. Ритм в художественной композиции
 - а) чередование и повторение схожих по пластике, величине и прочим параметрам элементов композиции +
 - б) монотонное повторение одинаковых по пластике, форме, величине элементов —
 - в) хаотичное расположение разных по форме, пластике величине и прочим параметрам элементов композиции —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «уметь»



Задания разработаны с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.
4. Осуществить редакцию, верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для внедрения: печати, размещения в сети Интернет и пр.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение проектным рисунком, линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками графики, декоративными и прочими художественными приемами формообразования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании проектных решений.



6. Продемонстрировать владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов, индивидуальными настройками программного оборудования.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»

1. Проектная деятельность в области дизайна предполагает активацию следующих типов дизайн-мышления

- а) комплексное дизайн-мышление, включающее и креативное, и художественное, и инженерное, и организационное +
- б) креативное дизайн-мышление—
- в) художественное дизайн-мышление—
- г) организационно-управленческое дизайн-мышление

2. Креативное дизайн-мышление отвечает за

- а) разработку проектной идеи, наиболее соответствующей поставленной проектной задаче+
- б) за организацию коллектива разработчиков в целях осуществления проектной деятельности —
- в) за внедрение проектной разработки—

3. Развитию художественного дизайн-мышления способствует

- а) высокий уровень насмотренности +
- б) чтение книг —
- в) участие в деловых играх и прочих интерактивных занятиях—

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: осуществить сбор, анализ, систематизацию, уточнение, обобщение и концептуализацию информации, непосредственно определяющей направление проектной деятельности.
2. Собрать и изучить аналоги проектируемых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.
3. Изучить целевую аудиторию разрабатываемого дизайн-проекта.



4. Исследовать конкурентное поле дизайн-проекта, провести дизайн-аудит визуальных коммуникаций ведущих конкурентов в исследуемой проектной области.
5. Ставить проектные задачи, разрабатывать брифы, согласовывать брифы и прочую предпроектную документацию с заказчиками и исполнителями.
6. Создавать план проектных работ, формировать команду исполнителей, распределять проектные задачи соответственно компетенциям и мотивациям членов команды.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора информации, анализа и обобщения выразительных качеств визуальных коммуникаций, приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности навыки планирования этапов работы над проектом, высокий уровень самоорганизации, мотивации и навыки командной работы

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Какой графический редактор предназначен для редактирования, ретуши фотоизображений?
 - а) Adobe Photoshop+
 - б) Adobe Illustrator —



в) Adobe Indesign —

2. Какой графический редактор предназначен для создания web-дизайна?

а) Figma+

б) CorelDRAW —

в) Adobe Indesign —

3. Какой графический редактор предназначен для разработки и создания шрифта?

а) FontLab Studio, Microsoft Font Maker, Font Creator +

б) Figma —

в) Adobe Photoshop —

**Практические задания для выявления уровня освоения
компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»**

**Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач,
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности
конкретной группы обучающихся.**

1. Предложить ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.

2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в ведущих графических редакторах, а также художественно-графическую разработку в различных техниках проектной графики.

3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.

4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

**Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения
компетенции
ПК-2 по дескриптору «владеть»**

**Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий,
выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности
конкретной группы обучающихся.**

1. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта

2. Продемонстрировать навыки исполнения проектов в различных техниках графики (при разработке иллюстраций, графических объектов,



типографических и каллиграфических листов и пр.), а также владение компьютерными программами и графическими редакторами.

3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.

4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Какие из перечисленных ниже операций применяются при производстве упаковки?

- а) печать, штанцевание, отделка, сборка +
- б) штукатурка, отделка, покраска —
- в) ламинирование, наращивание, окраска —

2. На какой бумаге печатный оттиск будет выглядеть более ярким, цветным?

- а) на глянцевой бумаге +
- б) на матовой бумаге —
- в) на тонированной бумаге —

3. Что такое составной (насыщенный) черный цвет?

- а) создается путем использования всех цветов модели СМΥК в процентном соотношении +
- б) создается путем использования 100% черного цвета (Kay / Black) модели СМΥК —
- в) создается путем использования всех цветов модели СМΥК (Cyan, Magenta, Yellow) без использования черного цвета (Kay / Black)—

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Проводить тестирование разработанного дизайн-проекта на представителях целевой аудитории и фиксировать полученные результаты.



2. Предложить способы воплощения и внедрения разработанного проекта в области дизайна объектов, среды и систем.
3. Визуализировать и собрать в презентацию изображения онлайн- и офлайн- носителей разработанного проектного решения.
4. Представить готовую дизайн-разработку и защитить свой проект перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).
5. Осуществить высокий качественный уровень внедрения дизайн-проекта в области графического дизайна, используя все виды авторского надзора за воплощением (печатью тиража) и размещением дизайн-проектов в сети Интернет.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки подбора и визуализации онлайн- и офлайн-носителей разрабатываемых проектных решений.
2. Продемонстрировать навыки тестирования дизайнерских разработок на представителях целевой аудитории.
3. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
4. Продемонстрировать знания технологий печати при воплощении дизайн-проектов.
5. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



7 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «знать»

1. Особенностью дизайн-мышления является
 - а) синтез инженерного и художественного мышления +
 - б) любовь к классическому искусству —
 - в) знание истории искусства и дизайна —

2. Разработка образной составляющей дизайн-проекта является
 - а) художественной задачей +
 - б) инженерной задачей —
 - в) эргономической задачей —

3. Формой фиксации проектной идеи, творческого замысла является:
 - а) эскиз, зарисовка, выполненный средствами проектной графики +
 - б) финальная презентация дизайн-проекта —
 - в) доклад, раскрывающий суть проектной идеи —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить яркую и самобытную проектную идею основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.

2. Предоставить ряд эскизов объектов визуальных коммуникаций / идентификаций по теме семестрового дизайн-проектирования.

3. Найти яркие самобытное композиционное решение поставленных творческих задач.

4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов визуальных коммуникаций / идентификаций, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «владеть»



Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. 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.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «знать»

1. Современную шрифтовую культуру представляет:
 - а) типографика +
 - б) эргономика —
 - в) колористика —
2. Колористика — это способ
 - а) цветового решения композиции +
 - б) объемно-пространственного расположения элементов композиции —
 - в) графической подачи композиционного решения —
3. Тожество, контраст, нюанс — это
 - а) принципы соотношения формальных элементов композиции +
 - б) методы функционального обоснования формы —
 - в) методы соотношения смысла и формы в композиции —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.



2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.
4. Осуществить редакцию, верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для внедрения: печати, размещения в сети Интернет и пр.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение проектным рисунком, линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками графики, декоративными и прочими художественными приемами формообразования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании проектных решений.
6. Продемонстрировать владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов, индивидуальными настройками программного оборудования.



Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»

1. Что способно повлиять на разработку качественной проектной идеи?
 - а) выявление существующей проблемной ситуации и желание изменить положение дел к лучшему +
 - б) высокая самооценка —
 - в) низкая мотивация к профессиональной деятельности в дизайне —

2. Что позволяет дизайнеру создавать дизайн-объекты на глобальном международном уровне?
 - а) анализ создаваемых дизайн-объектов в широком культурно-историческом контексте +
 - б) сравнительный анализ дизайн-объектов своего региона —
 - в) анализ собственных, осуществленных ранее дизайн-разработок —

3. Как проектная идея влияет на дальнейшую дизайн-разработку?
 - а) определяет смысл, структуру, художественную форму дизайн-проекта +
 - б) вдохновляет на поиск новых идей —
 - в) никак не влияет —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: осуществить сбор, анализ, систематизацию, уточнение, обобщение и концептуализацию информации, непосредственно определяющей направление проектной деятельности.
2. Собрать и изучить аналоги проектируемых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.
3. Изучить целевую аудиторию разрабатываемого дизайн-проекта.
4. Исследовать конкурентное поле дизайн-проекта, провести дизайн-аудит визуальных коммуникаций ведущих конкурентов в исследуемой проектной области.



5. Ставить проектные задачи, разрабатывать брифы, согласовывать брифы и прочую предпроектную документацию с заказчиками и исполнителями.
6. Создавать план проектных работ, формировать команду исполнителей, распределять проектные задачи соответственно компетенциям и мотивациям членов команды.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора информации, анализа и обобщения выразительных качеств визуальных коммуникаций, приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности навыки планирования этапов работы над проектом, высокий уровень самоорганизации, мотивации и навыки командной работы

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Дисциплина, комплексно изучающая функциональные возможности человека в процессах жизнедеятельности
 - а) экономика —
 - б) эргономика +
 - в) бионика —
 - г) экология —
2. Фирменный блок — это



- а) Визуальный идентификатор бренда, содержащий его логотип, название, реквизиты (например, на фирменных бланках). Иногда включает и фирменный лозунг +
- б) то же самое, что и логотип —
- в) включает весь набор визуальных идентификаторов бренда —

3. Дизайн-система это

- а) набор элементов, шаблонов, правил их использования в рамках определенного стиля (бренда) +
- б) документ, регулирующий взаимоотношения сотрудников внутри подразделений дизайна —
- в) набор программного обеспечения для создания дизайн-объектов —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в ведущих графических редакторах, а также художественно-графическую разработку в различных техниках проектной графики.
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта
2. Продемонстрировать навыки исполнения проектов в различных техниках графики (при разработке иллюстраций, графических объектов,



типографических и каллиграфических листов и пр.), а также владение компьютерными программами и графическими редакторами.

3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.

4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Что дает дизайнеру знание полиграф-материалов?

а) возможность создавать наиболее эффектный и качественный дизайн печатной продукции +

б) разрабатывать наиболее эффектный и качественный web-дизайн —

в) создавать наиболее эффектный и качественный дизайн среды и интерьеров —

2. Какая бумага более всего предназначена для чтения больших объемов текста?

а) матовая, имеющая теплый оттенок +

б) глянцевая бумага —

в) белоснежная (ярко белая) —

3. Где лучше всего тестируется маркетинговый потенциал упаковки?

а) на полке в ряду конкурентов +

б) в руках пользователя —

в) на фотографии и в рекламе —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Проводить тестирование разработанного дизайн-проекта на представителях целевой аудитории и фиксировать полученные результаты.

2. Предложить способы воплощения и внедрения разработанного проекта в области дизайна объектов, среды и систем.



3. Визуализировать и собрать в презентацию изображения онлайн- и офлайн- носителей разработанного проектного решения.
4. Представить готовую дизайн-разработку и защитить свой проект перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).
5. Осуществить высокий качественный уровень внедрения дизайн-проекта в области графического дизайна, используя все виды авторского надзора за воплощением (печатью тиража) и размещением дизайн-проектов в сети Интернет.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать навыки подбора и визуализации онлайн- и офлайн-носителей разрабатываемых проектных решений.
2. Продемонстрировать навыки тестирования дизайнерских разработок на представителях целевой аудитории.
3. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
4. Продемонстрировать знания технологий печати при воплощении дизайн-проектов.
5. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.



8 СЕМЕСТР (Процедура экзамена)

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «знать»

- 1 В графических редакторах делать эскизы проще, чем на бумаге, потому, что
 - а) доступны различные техники графики +
 - б) можно не думать об аккуратности рисунков —
 - в) можно не уметь рисовать —

2. Научное обоснование идеи дизайн-проекта предполагает
 - а) наличие предваряющих дизайн-проектирование предпроектных исследований +
 - б) знание основных графических редакторов —
 - в) навыки публичных выступлений —

3. Работа по шаблону осуществляется для:
 - а) экономии времени и трудозатрат +
 - б) разработки креативной идеи —
 - в) поиска оригинальных решений в дизайн-проектировании —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить яркую и самобытную проектную идею основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.

2. Предоставить ряд эскизов объектов визуальных коммуникаций / идентификаций по теме семестрового дизайн-проектирования.

3. Найти яркие самобытное композиционное решение поставленных творческих задач.

4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании объектов визуальных коммуникаций / идентификаций, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека.



Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. 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.
2. Продемонстрировать в эскизных разработках уровень владения средствами и способами проектной графики.
3. Продемонстрировать приемы научного и композиционного обоснования художественных замыслов, проектных идей, визуальных концепций.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «знать»

1. Типографические композиции
 - а) решены с помощью шрифтовых элементов +
 - б) всегда предполагают читабельность всех текстов —
 - в) иллюстрируют то, что написано в тексте, но не используют шрифтовые элементы +
2. Серебро набора — это
 - а) визуальное свойство наборного текста, воспринимаемого как целостная форма +
 - б) текст, напечатанный средне-серым цветом или серебряной краской —
 - в) шрифтовой блок текста, набранный тонким и /или светлым шрифтом —
3. Каллиграфия — это
 - а) искусство красивого письма +
 - б) искусство наборного текста —
 - в) оригинальные типографические композиции, выполненные в разных техниках графики —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «уметь»



Задания разработаны с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд состоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.
4. Осуществить редакцию, верстку, цвето-коррекцию и прочие виды подготовки проекта для внедрения: печати, размещения в сети Интернет и пр.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ОПК-4 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в проектных предложениях и в финальных разработках владение проектным рисунком, линейно-конструктивным построением, объемно-пространственным и пластическим моделированием, различными техниками графики, декоративными и прочими художественными приемами формообразования в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных решений.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания колористических решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании проектных решений.



6. Продемонстрировать владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов, индивидуальными настройками программного оборудования.

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «знать»

1. Какую роль играет определение проектных методов на практическую дизайн-разработку
 - а) регламентирует принципы, специфику и ход проектной разработки +
 - б) влияет только на теоретические обоснование разрабатываемой идеи—
 - в) никак не влияет —

2. Кто позволяет развитое стратегическое дизайн-мышление?
 - а) прогнозировать будущие тенденции в сфере дизайна +
 - б) определять актуальность разрабатываемого дизайна для современников —
 - в) формировать стратегии в сфере проектирования продуктов и услуг —

3. Планирование и организация проектных процессов осуществляется
 - а) после создания идеи/ концепции дизайн-проекта, до осуществления непосредственных проектных разработок +
 - б) после проектирования, но до внедрения дизайн-проекта —
 - в) не осуществляется вообще —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Провести предпроектные исследования по теме семестрового задания: осуществить сбор, анализ, систематизацию, уточнение, обобщение и концептуализацию информации, непосредственно определяющей направление проектной деятельности.
2. Собрать и изучить аналоги проектируемых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.
3. Изучить целевую аудиторию разрабатываемого дизайн-проекта.



4. Исследовать конкурентное поле дизайн-проекта, провести дизайн-аудит визуальных коммуникаций ведущих конкурентов в исследуемой проектной области.
5. Ставить проектные задачи, разрабатывать брифы, согласовывать брифы и прочую предпроектную документацию с заказчиками и исполнителями.
6. Создавать план проектных работ, формировать команду исполнителей, распределять проектные задачи соответственно компетенциям и мотивациям членов команды.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-1 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Продемонстрировать в предпроектных исследованиях владение методами сбора информации, анализа и обобщения выразительных качеств визуальных коммуникаций, приемами систематизации и классификации полученных результатов, методами концептуализации и обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, ставить художественно-технические задачи, учитывать социально-экономические аспекты.
3. Демонстрировать при организации проектной деятельности навыки планирования этапов работы над проектом, высокий уровень самоорганизации, мотивации и навыки командной работы

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «знать»

1. Динамическая айдентика — это
а) это айдентика, в которой меняются элементы визуальных составляющих, такие как текстура, цвет, форма, но образ бренда остается узнаваемым и легко считывается +



- б) элементы айдентики, размещенные на транспортных средствах —
- в) айдентика, в которой использованы динамические / кинетические, он не статические элементы —

2. Атомарный дизайн — это

- а) методология создания библиотек символов, которые позволяют составлять более крупные и сложные компоненты дизайна из более мелких и простых. +
- б) дизайн-разработки в области атомной энергетики —
- в) дизайн в авторской малекулярной кухне —

3. Продуктовый дизайн — это

- а) проектирование и разработка визуальных качеств продукта (как правило цифрового), который предлагает решение проблемы на определенном рынке +
- б) дизайн упаковки для продуктов питания —
- в) дизайн продуктовых магазинов и крупных сетевых ретейлов —

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

1. Предложить ряд авторских концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в ведущих графических редакторах, а также художественно-графическую разработку в различных техниках проектной графики.
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.
4. Осуществлять проектную разработку в группе, руководить группой (коллективом) дизайнеров.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-2 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.



1. Предложить несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных авторских концепций на тему семестрового проекта
2. Продемонстрировать навыки исполнения проектов в различных техниках графики (при разработке иллюстраций, графических объектов, типографических и каллиграфических листов и пр.), а также владение компьютерными программами и графическими редакторами.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов для внедрения, печати, размещения в сети Интернет.
4. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «знать»

1. Чем занимается UX-дизайнер?
 - а) разрабатывает цифровой продукт с учетом всех потребностей пользователя, всех возможных сценариев его поведения, например, на сайте +
 - б) разработкой пользовательского интерфейса —
 - в) брендингом и разработкой айдентики —
2. Что является критерием качества UX-дизайна?
 - а) быстрое достижение пользователем сайта поставленной цели +
 - б) длительность пребывания пользователя на сайте —
 - в) визуальная привлекательность пользовательского интерфейса —
3. Чем занимается UI-дизайнер?
 - а) разрабатывает пользовательские интерфейсы, создает различные элементы (кнопки, формы, иконки и др.) и их состояния, собирает их в гармоничный макет в заданной стилистике +
 - б) разрабатывает сценарии поведения пользователя на сайте —
 - в) создает героев компьютерных игр и проектирует локации

Практические задания для выявления уровня освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «уметь»

Задания разработаны с учётом текущих семестровых задач, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.



6. Проводить тестирование разработанного дизайн-проекта на представителях целевой аудитории и фиксировать полученные результаты.
7. Предложить способы воплощения и внедрения разработанного проекта в области дизайна объектов, среды и систем.
8. Визуализировать и собрать в презентацию изображения онлайн- и офлайн-носителей разработанного проектного решения.
9. Представить готовую дизайн-разработку и защитить свой проект перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей, а также перед экзаменационной комиссией и заказчиками (при наличии).
10. Осуществить высокий качественный уровень внедрения дизайн-проекта в области графического дизайна, используя все виды авторского надзора за воплощением (печатью тиража) и размещением дизайн-проектов в сети Интернет.

Перечень проектных задач, выявляющих уровень освоения компетенции ПК-3 по дескриптору «владеть»

Задачи поставлены с учётом текущих семестровых заданий, выдающихся в соответствии с особенностями творческой одаренности конкретной группы обучающихся.

6. Продемонстрировать навыки подбора и визуализации онлайн- и офлайн-носителей разрабатываемых проектных решений.
7. Продемонстрировать навыки тестирования дизайнерских разработок на представителях целевой аудитории.
8. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
9. Продемонстрировать знания технологий печати при воплощении дизайн-проектов.
10. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.