

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  
ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

**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 практические 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**

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ОПК-6</b> Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> сущность и значение информационных технологий в эру цифровой трансформации; основные понятия и категории компьютерных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
<b>Знать на высоком уровне</b> сущность и значение информационных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
<b>Знать на среднем уровне</b> сущность и значение информационных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;
<b>Знать на низком уровне</b> сущность и значение информационных технологий; операционные системы, файловые структуры и пользовательские интерфейсы, информационные ресурсы и программное обеспечение дизайнерской деятельности;



<b>Уметь</b> ориентироваться в форматах получения и предоставления цифровой проектной документации; пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
<b>Уметь на высоком уровне</b> пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
<b>Уметь на среднем уровне</b> пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
<b>Уметь на низком уровне</b> пользоваться программным обеспечением для профессиональной работы в различных областях дизайна;
<b>Владеть</b> современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;
<b>Владеть на высоком уровне</b> современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;
<b>Владеть на среднем уровне</b> современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;
<b>Владеть на низком уровне</b> современной профессиональной информационно-технологической базой и навыками работы с ней; доступом к основным профессиональным информационным ресурсам;

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПК-2</b> Способен создавать авторские концепции, осуществлять художественно-техническую разработку, оформлять проектную документацию, руководить проектными работами в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> методы организации творческого и художественно-технического процессов в дизайне с использованием цифровых методов удаленной и сетевой коммуникации; онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов;
<b>Знать на высоком уровне</b> методы использования цифровой удаленной и сетевой коммуникации для творческого и художественно-технического процессов в дизайне; онлайн-программы совместного пользования для согласования и



утверждения дизайн-макетов;
<b>Знать на среднем уровне</b> методы использования цифровой удаленной и сетевой коммуникации для творческого и художественно-технического процессов в дизайне; онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов;
<b>Знать на низком уровне</b> методы использования цифровой удаленной и сетевой коммуникации для творческого и художественно-технического процессов в дизайне; онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов;
<b>Уметь</b> использовать цифровые методы и средства создания дизайн-концепций; современные технологии, требуемые для практической реализации дизайн-проектов; работать с новейшими информационными технологиями, аппаратными инструментами, цифровыми системами, прикладными программными продуктами, с информацией в глобальной сети Интернет, со средствами компьютерной графики, анимации и 3D моделирования; настраивать оборудование, автоматизировать проектные процессы;
<b>Уметь на высоком уровне</b> использовать современные информационные технологии, аппаратные инструменты, цифровые системы, прикладные программные продукты, информацию в глобальной сети Интернет, средства компьютерной графики, анимации и 3D моделирования; настраивать оборудование, автоматизировать проектные процессы;
<b>Уметь на среднем уровне</b> использовать современные информационные технологии, аппаратные инструменты, цифровые системы, прикладные программные продукты, информацию в глобальной сети Интернет, средства компьютерной графики, анимации и 3D моделирования; настраивать оборудование, автоматизировать проектные процессы;
<b>Уметь на низком уровне</b> использовать современные информационные технологии, аппаратные инструменты, цифровые системы, прикладные программные продукты, информацию в глобальной сети Интернет, средства компьютерной графики, анимации и 3D моделирования;
<b>Владеть</b> профессиональным уровнем компьютерной грамотности; навыками подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала, соответствующего требуемому качеству и современным форматам, для производства и/или размещения в сети Интернет;
<b>Владеть на высоком уровне</b> профессиональным уровнем компьютерной грамотности; навыками подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала для производства и/или размещения в сети Интернет;
<b>Владеть на среднем уровне</b> профессиональным уровнем компьютерной грамотности; навыками подготовки и предоставления графического, видео- и



мультимедиа-материала для производства и/или размещения в сети Интернет;

**Владеть на низком уровне** профессиональным уровнем компьютерной грамотности; навыками подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала для производства и/или размещения в сети Интернет;

### **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 автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна

**Знать на высоком уровне** методы автоматизации надзора за изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;

**Знать на среднем уровне** методы автоматизации надзора за изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;

**Знать на низком уровне** методы автоматизации надзора за изготовлением и доводкой опытных (эталонных) образцов объектов, сред и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;

**Уметь** осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;

**Уметь на высоком уровне** осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;



<p><b>Уметь на среднем уровне</b> осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p>
<p><b>Уметь на низком уровне</b> осуществлять процессы контроля качества на производстве; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за воспроизведением объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;</p>
<p><b>Владеть</b> навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла</p>
<p><b>Владеть на высоком уровне</b> навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;</p>
<p><b>Владеть на среднем уровне</b> навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;</p>
<p><b>Владеть на низком уровне</b> навыками оценки качества предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к производству /размещению / внедрению файла;</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 самостоятельных заданий;
- по результатам проверки качества компьютерной графики творческих учебных работ;

Формами текущего контроля по дисциплине являются: тестирование, творческие и проектные работы, устные опросы, 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 семестр)**

##### **2.1.2.1. Форма промежуточной аттестации**

Формами промежуточной аттестации является дифференцированный зачет, который проводится 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-6 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. Графические проекты, выполненные на векторной основе ...
  - а) обладают большими размерами файлов —
  - б) создаются в программе Photoshop —
  - с) хорошо масштабируются +
  
4. Цветовая модель RGB разработана для ...
  - б) графики, транслируемой на экранах цифровых носителей +
  - г) архитектурных объектов —
  - в) полиграфии



5. Цветовая модель CMYK разработана для ..

а) полиграфии +

б) графики, транслируемой на экранах цифровых носителей —

г) архитектурных объектов —

**Практические задания для выявления уровня освоения  
компетенции ОПК-6 по дескриптору «уметь»**

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

1. Создать объект компьютерной графики средствами профессионального программного обеспечения дизайнерской деятельности;
2. Выявить возможности модификации данного объекта программными средствами;
3. Создать ряд творческих работ в области компьютерной графики по теме семестрового задания;
4. Протестировать возможности сохранения и передачи компьютерной графики в различных форматах;

**Перечень технических задач, выявляющих уровень освоения  
компетенции ОПК-6 по дескриптору «владеть»**

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

1. Продемонстрировать при создании, обработке, сохранении и передаче объектов компьютерной графики понимание принципов работы современных информационных технологий.
2. Продемонстрировать в компьютерной графике уровень владения информационными технологиями.
3. Продемонстрировать возможности применения компьютерных технологий для решения задач профессиональной деятельности.

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

1. Какой графический редактор предназначен для цветокоррекции?



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

2. Какой графический редактор предназначен для верстки макетов?

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

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

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

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

- a) Figma+
- б) CorelDRAW —
- в) Adobe Indesign —

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

- a) 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 несколько вариантов (от 3 и более) состоятельных концепций элементов / объектов / систем компьютерной графики на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку элементов / объектов / систем компьютерной графики в ведущих графических редакторах.
3. Подготовить дизайн-макеты (файлы макетов) для различных целей — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания)



## **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.**

2. Продемонстрировать навыки исполнения элементов / объектов / систем компьютерной графики в различных компьютерных программах и графических редакторах.

3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для различных целей — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания)

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

1. Какой графический редактор предназначен для цветокоррекции?

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

2. Что такое составной (насыщенный) черный цвет?

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

3. 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 —

4. Что нужно сделать со шрифтами при подготовке макета с дизайном под печать?

- а) прикрепить файл со шрифтом вместе с макетом —
- б) написать название шрифта —
- в) трассировать шрифт —
- г) перевести шрифт в кривые +

5. Нужно ли проводить тестирование прототипа дизайн-проекта?

- а) да +



- б) нет —
- в) зависит от дизайн-проекта —

### **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. Провести тестирование разработанной компьютерной графики с помощью различных аппаратных средств и экранных технологий.
2. Провести тестирование разработанной компьютерной графики с помощью различных видов печати.
3. Предложить способы наиболее оптимального воплощения / внедрения разработанной компьютерной графики.
4. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанной компьютерной графики, 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 тестирования дизайнерских разработок на различных носителях в офлайн- и онлайн- средах.
2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при печати объектов компьютерной графики
3. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при размещении объектов компьютерной графики в сети Интернет
4. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением элементов / объектов / систем компьютерной графики.