

Документ подписан простой электронной подписью  
Информация о владельце:  
Автономная некоммерческая организация высшего образования  
«ИНСТИТУТ СОВРЕМЕННОГО ИСКУССТВА»  
ФИО: Сухолет Ирина Наумовна  
Должность: ректор  
Дата подписания: 30.10.2023 00:07:34  
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 ЦИФРОВЫХ ОБЪЕКТОВ И СИСТЕМ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА  
«ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН»**

Направление подготовки  
54.03.01 Дизайн

Уровень высшего образования  
**Бакалавриат**



**Разработчик оценочных средств:**

- Васерчук Юлия Анатольевна, профессор, кандидат искусствоведения,

© 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**

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ОПК-3</b> 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)
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> принципы разработки концептуальных проектных идей в области дизайна цифровых объектов и систем, методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI;
<b>Знать на высоком уровне</b> принципы разработки концептуальных проектных идей в области дизайна цифровых объектов и систем, методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI;



**Знать на среднем уровне** принципы разработки концептуальных проектных идей в области дизайна цифровых объектов и систем, методы создания набора возможных проектных решений и их адаптаций с учётом требований UX и UI;

**Знать на низком уровне** принципы разработки концептуальных проектных идей в области дизайна цифровых объектов и систем;

**Уметь** разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители; выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами проектной графики с применением цифровых технологий; создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;

**Уметь на высоком уровне** разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители; выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами проектной графики с применением цифровых технологий; создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;

**Уметь на среднем уровне** разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители; выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами проектной графики с применением цифровых технологий; создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов;

**Уметь на низком уровне** разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители; выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами проектной графики с применением цифровых технологий;

**Владеть** приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений в области цифровых объектов и систем; методами обоснования состоятельности проектируемых цифровых объектов и систем;

**Владеть на высоком уровне** приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений в области цифровых объектов и систем; методами обоснования состоятельности проектируемых цифровых объектов и систем;

**Владеть на среднем уровне** приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений в области цифровых объектов и систем; методами обоснования состоятельности проектируемых цифровых объектов и систем;

**Владеть на низком уровне** приемами стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений в области цифровых объектов и систем;



<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ОПК-4</b> 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;
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> современные тенденции и направления, условия и требования, предъявляемые к проектированию цифровых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; проектные методы разработки, моделирования, конструирования интерактивных коммуникаций, веб-дизайна, медиа-дизайна и анимации;
<b>Знать на высоком уровне</b> современные тенденции и направления, условия и требования, предъявляемые к проектированию цифровых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; проектные методы разработки, моделирования, конструирования интерактивных коммуникаций, веб-дизайна, медиа-дизайна и анимации;
<b>Знать на среднем уровне</b> современные тенденции и направления, условия и требования, предъявляемые к проектированию цифровых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации; проектные методы разработки, моделирования, конструирования интерактивных коммуникаций, веб-дизайна, медиа-дизайна и анимации;
<b>Знать на низком уровне</b> современные тенденции и направления, условия и требования, предъявляемые к проектированию цифровых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации;
<b>Уметь</b> проектировать цифровые объекты и системы с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, аспектов UX/UI-дизайна, новейших тенденций коммуникативного дизайна и прочих факторов;
<b>Уметь на высоком уровне</b> проектировать цифровые объекты и системы с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, аспектов UX/UI-дизайна, новейших тенденций коммуникативного дизайна и прочих факторов;
<b>Уметь на среднем уровне</b> проектировать цифровые объекты и системы с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, аспектов UX/UI-дизайна, новейших тенденций коммуникативного дизайна и прочих факторов;
<b>Уметь на низком уровне</b> проектировать цифровые объекты и системы с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, аспектов UX/UI-дизайна;



<p><b>Владеть</b> — современной шрифтовой культурой, инструментами компьютерной графики и линейно-конструктивного построения, навыками создания цвето-графических композиций и прочими современными методиками, инструментами, технологиями проектирования цифровых объектов и систем;</p>
<p><b>Владеть на высоком уровне</b> современной шрифтовой культурой, инструментами компьютерной графики и линейно-конструктивного построения, навыками создания цвето-графических композиций и прочими современными методиками, инструментами, технологиями проектирования цифровых объектов и систем;</p>
<p><b>Владеть на среднем уровне</b> современной шрифтовой культурой, инструментами компьютерной графики и линейно-конструктивного построения, навыками создания цвето-графических композиций и прочими современными методиками, инструментами, технологиями проектирования цифровых объектов и систем;</p>
<p><b>Владеть на низком уровне</b> современной шрифтовой культурой, инструментами компьютерной графики и линейно-конструктивного построения, навыками создания цвето-графических композиций;</p>

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



<b>Уметь на высоком уровне</b> решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;
<b>Уметь на среднем уровне</b> решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности;
<b>Уметь на низком уровне</b> решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий;
<b>Владеть</b> навыками работы с информационно-коммуникационным оборудованием и новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования;
<b>Владеть на высоком уровне</b> навыками работы с информационно-коммуникационным оборудованием и новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования;
<b>Владеть на среднем уровне</b> навыками работы с информационно-коммуникационным оборудованием и новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования;
<b>Владеть на низком уровне</b> навыками работы с информационно-коммуникационным оборудованием;

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПК-1</b> Способен проводить предпроектные исследования, ставить и согласовывать проектные задачи, планировать проектную деятельность в области дизайна объектов, среды и систем
<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения).</b> <b>Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта; типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых объектов и систем;
<b>Знать на высоком уровне</b> методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта; типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых объектов и систем;



<p><b>Знать на среднем уровне</b> методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта; типовые формы проектных заданий (брифов), методы написания и согласования брифа на разработку сайта, мобильного приложения, контента для социальных сетей и прочих видов цифровых объектов и систем;</p>
<p><b>Знать на низком уровне</b> методы проведения комплексных дизайнерских предпроектных исследований; технологии сбора, анализа, обобщения и концептуализации информации, необходимой для разработки проекта;</p>
<p><b>Уметь</b> осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых объектов и систем; использовать онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов с заказчиком;</p>
<p><b>Уметь на высоком уровне</b> осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых объектов и систем; использовать онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов с заказчиком;</p>
<p><b>Уметь на среднем уровне</b> осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых объектов и систем;</p>
<p><b>Уметь на низком уровне</b> осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; использовать онлайн-программы совместного пользования для согласования и утверждения дизайн-макетов с заказчиком;</p>
<p><b>Владеть</b> навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач; навыками планирования проектной деятельности в области дизайна цифровых объектов и систем;</p>
<p><b>Владеть на высоком уровне</b> навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач; навыками планирования проектной деятельности в области дизайна цифровых объектов и систем;</p>
<p><b>Владеть на среднем уровне</b> навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; навыками планирования проектной деятельности в области дизайна цифровых объектов и систем;</p>
<p><b>Владеть на низком уровне</b> навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику;</p>

<b>Код и содержание компетенции</b>
<p><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</p>





<b>Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения). Критерии оценивания</b>
<b>Знать</b> методы организации процессов концептуальной разработки цифровых объектов и систем; основные методы и программные средства воплощения разработанных дизайн-концепций;
<b>Знать на высоком уровне</b> методы организации процессов концептуальной разработки цифровых объектов и систем; основные методы и программные средства воплощения разработанных дизайн-концепций;
<b>Знать на среднем уровне</b> методы организации процессов концептуальной разработки цифровых объектов и систем; основные методы и программные средства воплощения разработанных дизайн-концепций;
<b>Знать на низком уровне</b> методы организации процессов концептуальной разработки цифровых объектов и систем;
<b>Уметь</b> проектировать объекты и системы информации, идентификации, коммуникации: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.; использовать современные цифровые проектные технологии;
<b>Уметь на высоком уровне</b> проектировать объекты и системы информации, идентификации, коммуникации: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.; использовать современные цифровые проектные технологии;
<b>Уметь на среднем уровне</b> проектировать объекты и системы информации, идентификации, коммуникации: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы и пр.; использовать современные цифровые проектные технологии;
<b>Уметь на низком уровне</b> проектировать объекты и системы информации, идентификации, коммуникации: контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы;
<b>Владеть</b> опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет;
<b>Владеть на высоком уровне</b> опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет;
<b>Владеть на среднем уровне</b> опытом организации и руководства проектными работами, навыками подготовки проектной документации, соответствующей требуемому качеству и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет;



**Владеть на низком уровне** опытом организации и руководства проектными работами и современным форматам для внедрения / размещения в сети Интернет;

<b>Код и содержание компетенции</b>
<b>ПК-3</b> Способен осуществлять авторский надзор за воплощением проектов 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 автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и внедрением цифровых объектов и систем; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
<b>Знать на высоком уровне</b> методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и внедрением цифровых объектов и систем; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
<b>Знать на среднем уровне</b> методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и внедрением цифровых объектов и систем; принципы контроля качества размещения в сети Интернет мультимедийных, анимационных и прочих цифровых продуктов дизайна;
<b>Знать на низком уровне</b> методы автоматизации и цифровизации авторского надзора за реализацией, изготовлением и внедрением цифровых объектов и систем;
<b>Уметь</b> руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением цифровых объектов и систем;
<b>Уметь на высоком уровне</b> руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением цифровых объектов и систем;
<b>Уметь на среднем уровне</b> руководить процессами контроля качества; применять цифровые показатели и средства авторского надзора за внедрением цифровых объектов и систем;
<b>Уметь на низком уровне</b> руководить процессами контроля качества;
<b>Владеть</b> навыками качественной оценки предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла;



**Владеть на высоком уровне** навыками качественной оценки предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла;

**Владеть на среднем уровне** навыками качественной оценки предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда), текста и верстки, прочих элементов подготавливаемого к размещению / внедрению файла;

**Владеть на низком уровне** навыками качественной оценки предоставляемых файлов; методами художественно-технического редактирования изображений (фото- и видеоряда);

## **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 незначительные 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. Что такое цифровой дизайн?
  - а) пространственное строение изделия как системы отношений точек, граней углов, поверхностей, фигур, объемов, имеющих определенную величину —
  - б) создание изображений, графических элементов, сайтов и целых продуктов с помощью специального ПО+
  - в) конструктивная взаимосвязь, соединение элементов изделия —
  
2. Как переводится слово «дизайн» с английского?
  - а) проект. +
  - б) креатив —
  - в) производство —
  - г) форма —
  
3. Что помогает сделать интуитивный интерфейс?
  - а) помогает быстро находить нужную информацию и выполнять задачи, не тратя много времени +
  - б) описать проектную идею —
  - 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 с применением цифровых технологий.
  
3. Разработать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители.



4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании цифровых 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 приемы стимуляции творческих идей при синтезе возможных дизайнерских решений в области цифровых объектов и систем для решения дизайнерских задач по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Продемонстрировать в проектных разработках уровень владения цифровыми средствами и способами создания объектов и систем
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. Что такое визуальная коммуникация?
  - а) передача информации посредством визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики) с одной стороны и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия) с другой. +
  - б) изобразительный прием, представляющий плоские объекты —
  - в) графический метод фиксации проектной идеи —
3. Что такое инфографика?
  - а) графический способ подачи информации, данных и знаний. +



- б) передача информации посредством визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики) с одной стороны и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия) с другой—
- в) изобразительный прием, представляющий плоские объекты —

### **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 самостоятельных 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) цифровых 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 цифровых объектов и систем 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 цифровых объектов и систем.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных,



конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых цифровых объектов и систем.

4. Продемонстрировать навыки создания цифровых решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании проектных решений цифрового продукта.
6. Продемонстрировать владение компьютерными технологиями, ведущими программами цифровой графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов, индивидуальными настройками программного оборудования.

#### **Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»**

1. Что такое операционная система
  - а) комплекс программ, обеспечивающих взаимодействие всех аппаратных и программных частей компьютера между собой и взаимодействие пользователя и компьютера. +
  - б) передача информации посредством визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики) с одной стороны и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия) с другой —
  - в) вербального изложения сути проектных решений —
2. С помощью AR- и VR-дизайна создают...
  - а) интерфейсы и пользовательский опыт для приложений и игр с технологиями дополненной или виртуальной реальности+
  - б) полиграфические продукты —
  - в) сайты —
3. Коммуникационный дизайн это...
  - а) использует инструменты других видов цифрового дизайна, чтобы передать аудитории нужную информацию, идею. +
  - б) передает информацию посредством визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики) с одной стороны и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия) с другой —
  - в) это изобразительный прием, представляющий плоские объекты —

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





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

1. Предложить ряд самостоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений цифрового решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) цифровых объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.
4. Решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

**Перечень проектных 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 в проектных предложениях и в финальных разработках цифровых объектов и систем владение новейшим программным обеспечением в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании цифровых объектов и систем.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых цифровых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания цифровых решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании проектных решений цифрового продукта.



## 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. В каком году был опубликован первый сайт?
  - а) 1991 год +
  - б) 1981 год —
  - в) 2001год —
  
3. Дизайн UX ...:
  - а) охватывает типичное человеко-компьютерное взаимодействие и существенно расширяет его, учитывая все аспекты услуги или продукта в виде, в каком их воспринимают пользователи+
  - б) отвечает за разработку логики продуктов через прототипы и макеты посредством программного обеспечения вроде Axure. —
  - в) это 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 цифровых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.
  
3. Изучить целевую аудиторию разрабатываемого цифрового 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.

**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 обоснования полученных выводов.
2. Продемонстрировать при разработке брифа способность выявлять комплекс проектных условий, определять функциональные и эргономические требования к дизайн-проекту, выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых объектов и систем;
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. UX-дизайнер отвечает за ...?
  - а) разработку логики продуктов через прототипы и макеты посредством программного обеспечения вроде Axure.+



б) концепцию (идею) плаката, рекламного сообщения, баннера, листовки, логотипа —

в) фирменный стиль, серию плакатов, серию книжных изданий 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 объектов и систем информации, идентификации, коммуникации: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет- рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.
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 цифровых проектов с применением различных компьютерных технологий, 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 такое IxD?
  - а) проектирование взаимодействия определяет поведение и структуру интерактивных систем. изайн-аудит бренда +
  - б) ребрендинг —
  - в) рестайлинг —
  
2. Информационная архитектура занимается ...
  - а) созданием структуры веб-сайта, приложения или же другого проекта, которая позволяет понимать, где мы находимся, где именно находится желаемая информация касательно нашего положения. Информационная архитектура приводит к созданию карт веб-сайта, иерархий, навигации, классификаций, метаданных.+
  - б) дизайном-аудитом бренда —
  - 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 цифрового 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 цифрового 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 цифровых разработок на представителях целевой аудитории.
3. 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. Информационные элементы это:
  - а) иконки, полоса загрузки, всплывающие подсказки, уведомления, модальные окна, окна сообщения+
  - 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. Gif-изображения это:
  - а) формат файлов, наиболее часто используемый для небольших изображений с несколькими цветами, или анимированных изображений ±
  - б) иконки, полоса загрузки, всплывающие подсказки, уведомления, модальные окна, окна сообщения —
  - в) дизайн-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 цифровой задачи по теме семестрового дизайн-проектирования.
2. Предоставить ряд эскизов объектов визуальных коммуникаций / идентификаций по теме семестрового дизайн-проектирования.
3. Найти яркие самобытные цифровые решения поставленных творческих задач.
4. Научно и композиционно обосновывать свой творческий замысел при проектировании цифровых 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 компьютерных технологий.
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. Дизайн UI —
  - а) это то, из каких элементов состоит приложение, а также каким образом и где они расположены. о бъемно-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. Результаты работы дизайнера UX —
  - а) прототипы, раскадровки, макеты, карта сайта и письменные спецификации. статика +
  - б) арт-объекты —
  - в) макеты —

### **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 цифрового решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) цифровых объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.

**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 современной шрифтовой культурой, инструментами компьютерной графики и линейно-конструктивного построения, навыками создания цвето-графических композиций и прочими современными методиками, инструментами, технологиями проектирования цифровых объектов и систем
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 цифровых решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании цифровых 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 ОПК-6 по дескриптору «знать»

2. Что такое разрешение?
  - а) способ измерения четкости и уровня детализации изображения. +
  - б) передача информации посредством визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики) с одной стороны и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия) с другой —
  - в) вербального изложения сути проектных решений —
2. Что такое насыщенность ?
  - а) свойство, характеризующее силу, интенсивность ощущения цветового тона+
  - б) полиграфические продукты —
  - в) способ измерения четкости и уровня детализации изображения. Размер файлов изображений с высоким разрешением больше —
3. Прямоугольная цветовая схема
  - а) 4 цвета — 2 пары дополняющих цветов. +
  - б) передает информацию посредством визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики) с одной стороны и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия) с другой —
  - в) это изобразительный прием, представляющий плоские объекты —

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

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

1. Предложить ряд самостоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений цифрового решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) цифровых объектов исистем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.
4. Решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.



## **Перечень проектных 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 в проектных предложениях и в финальных разработках цифровых объектов и систем владение новейшим программным обеспечением в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании цифровых объектов и систем.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых цифровых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания цифровых решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании проектных решений цифрового продукта.

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

1. Что такое шестнадцатеричные цвета (HEX-код)?
  - а) код, используемый в HTML и CSS для определения специфического цвета. В обозначении содержит символ хэштега (#). обучения на хороших примерах +
  - б) документ, регламентирующий сотрудничество и основные параметры будущего проекта —
  - в) накопления банка чужих идей для последующего плагиата—
2. Что такое вайрфрейм?
  - а) в UX/UI-дизайне и веб-дизайне этим термином обозначают черновой вариант приложения или сайта. +
  - б) код, используемый в HTML и CSS для определения специфического цвета —
  - в) процесс знакомства пользователя с новым продуктом или



приложением—

### 3. Что такое онбординг?

а) процесс знакомства пользователя с новым продуктом или приложением.+

б) код, используемый в HTML и CSS для определения специфического цвета —

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 цифровых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.
3. Изучить целевую аудиторию разрабатываемого цифрового 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.

## **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 цифровым проектом, высокий уровень самоорганизации, мотивации и навыки командной работы

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

1. Что такое тултип?

- в) это небольшое всплывающее окно или подсказка, которая появляется при наведении курсора на определенный элемент интерфейса, например, кнопку или ссылку +
- б) плакат, рекламное сообщение, баннер, листовка, логотип —
- в) концепция художественно-технической разработки —

2. Что такое бургер?

- а) это иконка меню, которая часто используется в приложениях и мобильных адаптациях сайта. +
- б) система визуальных решений, помогающих идентифицировать бренд —
- г) рекламное сообщение —

3 Что такое мокап?

- а) то шаблоны продуктов, например, полиграфии, футболок, упаковки. +
- б) это иконка меню, которая часто используется в приложениях и мобильных адаптациях сайта —
- в) дизайн-объект —

### **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 цифровых концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку дизайн-проекта в



цифровых редакторах.

3. Проектировать объекты и системы информации, идентификации, коммуникации: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты и пр.;

**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 компьютерных программах (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 такое мудборд?
  - а) это набор визуальных образов. на которые можно ориентироваться при создании интерфейса..+
  - б) то конкретные примеры чужих интерфейсов, из которых вы можете позаимствовать конкретные приемы. —
  - в) анализ целевой аудитории —
2. Что такое референсы?
  - а) то конкретные примеры чужих интерфейсов, из которых вы можете позаимствовать конкретные приемы +
  - б) это набор визуальных образов. на которые можно ориентироваться при создании интерфейса —
  - в) это нижнее меню в приложении приложения—
3. Что такое таббар?
  - а) это нижнее меню в приложении приложения +



- б) то конкретные примеры чужих интерфейсов, из которых вы можете позаимствовать конкретные приемы —
- в) это набор визуальных образов, на которые можно ориентироваться при создании интерфейса —

### **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 цифровых 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 цифровой проект перед экспертной аудиторией однокурсников, преподавателей.
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 навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых цифровых 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. Что такое JPEG ?
  - а) формат файла, использующий сжатие как с потерями (loss) так и без потерь (lossless), причем потеря качества незаметна глазу. Чаще всего используется для фотографий и реалистичных картин с плавными переходами яркости и цвета+
  - б) расстояние между символами—
  - в) использованием современных технических средств разработки идеи —
  
3. Интерлиньяж это ...
  - а) расстояние между строками текста. +
  - б) расстояние между символами —
  - 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 цифровую 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 самобытные цифровые решения 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. Разрабатывать концептуальную проектную идею и принципы ее возможного развития и адаптации под разные носители.
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. Что такое PNG?
  - а) формат изображений, лучше всего подходящий для изображений с прозрачными участками и большими участками однотонного цвета+
  - б) наименьший элемент цифрового изображения —
  - в) используется в веб-дизайне, так компьютерные мониторы используют красный, зеленый и синий цвета в своей палитре —
2. Что такое пиксел — это
  - а) наименьший элемент цифрового изображения+
  - б) формат изображений, лучше всего подходящий для изображений с прозрачными участками и большими участками однотонного цвета —
  - в) самый крупный элемент композиции —
3. Цветовая модель RGB
  - а) используется в веб-дизайне, так компьютерные мониторы используют красный, зеленый и синий цвета в своей палитре 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. Проектировать цифровые объекты и системы с учётом комплекса функциональных условий, эргономических требований, аспектов UX/UI-дизайна, новейших тенденций коммуникативного дизайна и прочих факторов;
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания цифровых 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 ОПК-6 по дескриптору «знать»**

3. Что такое Storyboard (Раскадровка)?

а) это визуальное представление пользовательского опыта работы с продуктом или проблемным пространством.. +

б) передача информации посредством визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики) с одной стороны и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия) с другой —

в) представляет собой комбинацию каркасов и рабочих процессов —

2. Что такое Wireflow ?

а) представляет собой комбинацию каркасов и рабочих процессов+

б) это визуальное представление пользовательского опыта работы с продуктом или проблемным пространством —

в) способ измерения четкости и уровня детализации изображения.

Размер файлов изображений с высоким разрешением больше —

3. Что такое MVP или минимально жизнеспособный продукт (minimum viable product) ?

а) относится к основному набору функций, с которыми мы можем запустить продукт, чтобы начать работу..+

б) представляет собой комбинацию каркасов и рабочих процессов —

в) это изобразительный прием, представляющий плоские объекты —

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

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

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

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

3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) цифровых объектов исистем идентификации и коммуникации, соответственно



проектному семестровому заданию.

4. Решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

### **Перечень проектных 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 в проектных предложениях и в финальных разработках цифровых объектов и систем владение новейшим программным обеспечением в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании цифровых объектов и систем.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых цифровых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания цифровых решений при дизайн-проектировании и владение новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования;.

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

1. Что такое адаптивный интерфейс ?
  - а) это набор макетов, разработанных специально для разных устройств. +
  - б) это минималистский стиль дизайна пользовательского интерфейса. —
  - в) аналоговое проектирование по теме дизайн-проекта —
2. Что такое Responsive design (Отзывчивый веб-дизайн)?
  - а) это единый макет, который может сжиматься, растягиваться и переупорядочивать содержимое, чтобы его можно было легко просматривать на каждом типе устройства+
  - б) это обозначение любой анимации, которая воспроизводится при наведении курсора —
  - в) определение технических условий работы дизайнера —



3. Что такое Affordance (Ухватистость или провоцируемость)?
- а) это подсказки, которые говорят нам, как элемент может взаимодействовать с нами.+
  - б) эстетичность это обозначение любой анимации, которая воспроизводится при наведении курсора —
  - в) это минималистский стиль дизайна пользовательского интерфейса —

**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 цифровых дизайн-объектов и/или систем, при необходимости выполнить аналитические копии.
3. Осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых объектов и систем;
4. Использовать онлайн-программы совместного пользования
5. Ставить проектные задачи, разрабатывать брифы, согласовывать брифы и прочую предпроектную документацию с заказчиками и исполнителями.

**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. Владеть навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач;
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 цифровых концепций проекта на тему семестрового задания.
2. Осуществить художественно-техническую разработку цифрового изайн-проекта введущих графических редакторах, а также художественно-графическую разработку в различных техниках проектной графики.
3. 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 такое Picker (Сборщик)?
  - а) позволяет пользователям выбирать цель из ряда опций +
  - б) это раздел пользовательского интерфейса с интерактивными элементами —
  - в) соответствие цветов оттиска общей палитре носителей фирменного стиля —
2. Что такое панель?
  - а) это раздел пользовательского интерфейса с интерактивными элементами, позволяющими пользователю быстро выполнять некоторые основные шаги взаимодействия с продуктом, а также может информировать пользователя о текущем этапе процесса. +
  - б) это раздел пользовательского интерфейса с интерактивными элементами —
  - в) позволяет пользователям выбирать цель из ряда опций —
3. Что такое элементы пользовательского интерфейса (UI) ?
  - а) это все различные части интерфейса, которые нам нужны для запуска определенных действий или обхода приложения или веб-сайта +





- 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 цифрового 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-носителей разрабатываемых проектных решений.
2. Продемонстрировать навыки тестирования цифровых разработок на представителях целевой аудитории.
3. Продемонстрировать навыки вербальной защиты и аргументации дизайнерских разработок.
4. 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. Что такое UI Pattern?

- а) шаблоны пользовательского интерфейса — это многократно используемые решения распространенных проблем удобства использования в продуктах или в Интернете, выраженные в виде набора элементов пользовательского интерфейса. +
- б) использовать все возможные техники и технологии —
- в) экономить свою энергию и ресурсы, использовать знакомые и шаблонные решения —

2. Что такое виджет?

- а) это просто экранный элемент, с которым взаимодействуют пользователи. +
- б) использовании всего арсенала графических средств визуализации —
- в) простоте и тривиальности самой проектной идеи —

3. Что такое пиксель?

- а) это отдельная точка на изображении +
- 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. Создавать шаблоны и творческие заготовки, а также работать с чужими шаблонами и плагинами для упрощения и ускорения креативных и проектных процессов.

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. Что такое иерархия в цифровом дизайне?
  - а) то визуальное расположение элементов дизайна, подчеркивающее важность+
  - б) это вспомогательные средства навигации, которые сообщают пользователям, где они находятся на веб-сайте —
  - в) определяет функцию изображенной формы —
3. Что такое хлебные крошки в цифровом дизайне
  - а) это вспомогательные средства навигации, которые сообщают пользователям, где они находятся на веб-сайте. +
  - б) тектоника 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 ОПК-6 по дескриптору «знать»

4. Что такое Интерфейсы прикладного программирования или API?
  - а) это части программного обеспечения, которое помогает различным приложениям взаимодействовать друг с другом +
  - б) передача информации посредством визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики) с одной стороны и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия) с другой —
  - в) представляет собой комбинацию каркасов и рабочих процессов —
  
2. Что такое Lorem Ipsum (Текст рыба)?
  - а) это общий текст-заполнитель, используемый, когда настоящий текст недоступен +
  - б) это части программного обеспечения, которое помогает различным приложениям взаимодействовать друг с другом —
  - в) способ измерения четкости и уровня детализации изображения. Размер файлов изображений с высоким разрешением больше —
  
3. Что такое Мисросору (Микрофотокопия) ?
  - а) это небольшие фрагменты текста, которые вы видите в приложениях или на веб-сайтах, которые помогают вам перемещаться по нему +
  - б) это общий текст-заполнитель, используемый, когда настоящий текст недоступен —
  - в) это изобразительный прием, представляющий плоские объекты —

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

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

2. Предложить ряд самостоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
  
2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений цифрового решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
  
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) цифровых объектов исистем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.



4. Решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

### **Перечень проектных 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 в проектных предложениях и в финальных разработках цифровых объектов и систем владение новейшим программным обеспечением в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании цифровых объектов и систем.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых цифровых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания цифровых решений при дизайн-проектировании и владение новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования;

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

1. Что такое Цветовая модель Grayscale ?
  - а) это монохроматическая палитра, в которой используются различные оттенки серого +
  - б) это постепенное изменение цвета от одного тона к другому. —
  - в) соответствие художественной формы содержанию проектной идеи—
2. Что такое Gradient (Градиент) ?
  - а) это постепенное изменение цвета от одного тона к другому. +
  - б) это способ описания чистого цвета без оттенка (без добавления белого) или тени (без добавлением черного) —
  - г) это тон с добавлением серого —
3. Что такое Тон (Hue)?



- а) это способ описания чистого цвета без оттенка (без добавления белого) или тени (без добавления черного) +  
б) это тон с добавлением серого —  
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. Осуществлять предпроектные (предваряющие проектирование) исследования; выявлять общие современные требования, предъявляемые к UX/UI дизайну цифровых объектов и систем;

### **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. Владение навыками оформления результатов предпроектных исследований и предоставления их заказчику; приемами согласования художественно-технических и прочих задач;

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

- 1 Что такое Тень (Shade) в цифровом дизайне?
  - а) означает добавление к цвету черного +
  - б) печатные машины, позволяющие цифровую и офсетную печать —
  - в) это тон с добавлением серого +
2. Что такое Тональность (Tone) в цифровом дизайне?
  - а) это тон с добавлением серого +
  - б) это тон с добавлением белого, чтобы осветлить его и сделать более бледным—
  - в) означает добавление к цвету черного —
3. Что такое Оттенок (Tint) в цифровом дизайне?
  - а) это тон с добавлением белого, чтобы осветлить его и сделать более бледным. +
  - б) это тон с добавлением серого —
  - г) означает добавление к цвету черного —

### **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 цифровую разработку дизайн-проекта в ведущих графических редакторах, а также художественно-графическую разработку в различных техниках компьютерной графики.
3. 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 цифровых проектах (при разработке иллюстраций, графических объектов, типографических и каллиграфических листов и пр.), а также владение компьютерными программами и графическими редакторами.
3. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом.

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

1. Что такое цветовая модель Пантон ?
  - а) наиболее широко применяемая система сочетания цветов, отличная от СМΥΚ. Каждому оттенку присвоен номер, который дизайнерам легко использовать и воспроизводить при печати. +
  - б) это группа цветов, которые могут быть использованы в конкретном дизайнерском проекте. —
  - в) лазерная печать —
2. Что такое EPS означает Encapsulated PostScript?
  - а) файл, формат которого описан на языке Postscript. Это изменяемый формат, который содержит векторы. В основном они используются для логотипов, чтобы их можно было масштабировать по мере необходимости в любом проекте. +
  - б) представляют собой сетку пикселей, которые вместе составляют цельную картинку —
  - в) отделка печатных изделий —
3. Что такое растровое изображение?
  - а) представляют собой сетку пикселей, которые вместе составляют цельную картинку +
  - б) представляют собой сетку пикселей, которые вместе составляют цельную картинку —
  - 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 цифрового дизайн-проекта на представителях целевой аудитории и фиксировать полученные результаты.
2. Предложить способы воплощения и внедрения разработанного проекта в области дизайна цифровых объектов, среды и систем.
3. Визуализировать и собрать в презентацию изображения онлайн-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 цифрового дизайн-проекта в области графического дизайна, используя все виды авторского надзора за 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-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 навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением цифровых 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. Какие основные векторные форматы:
  - а) \*eps, \*ai, \*cdr, \*svg. +
  - б) \*jpg, \*png, \*bmp, \*psd —
  - в) \*jpg, \*ai, \*cdr, \*bmp —
  
2. Какие основные растровые форматы:
  - а) \*jpg, \*png, \*bmp, \*psd. +
  - б) \*eps, \*ai, \*cdr, \*svg. —
  - в) \*jpg, \*ai, \*cdr, \*bmp —
  
3. Конвертация это:
  - а) перевод изображения из одного формата в другой: например, из векторного в растровое и наоборот +
  - 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 цифровых 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 цифровой 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. 3D-изображение ...
  - а) создаётся в трёх измерениях: длина, ширина и высота +
  - б) остаётся незамеченным —
  - в) вид компьютерной графики, в которой все изображения плоские, так как используются только два измерения — ширина и высота. —
2. 2D-изображение...
  - а) вид компьютерной графики, в которой все изображения плоские, так как используются только два измерения — ширина и высота +
  - б) техники графики, живописные техники, объемно-пространственное моделирование —
  - в) линию, фактуру, пятно, точку —
3. Абрис — это
  - а) обрисовка или обводка изображения, другое название этого термина — контур или линия. С их помощью показывают форму объекта. +
  - 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 цифровых решений, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) цифровых объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.

### **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 компьютерными программами в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании проектных цифровых решений.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых цифровых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания цифровых решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать владение компьютерными технологиями, ведущими программами проектной графики, методами оптимизации и автоматизации проектных процессов, индивидуальными настройками программного оборудования.

### **Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»**

1. Что такое цветовая модель СМΥК?  
а) в названии модели «спрятаны» доминирующие цвета: голубой, пурпурный, жёлтый и чёрный. Это четыре основных цвета, которые присутствуют во всей полиграфической продукции. +



- б) передача информации посредством визуального языка (изображений, знаков, образов, типографики, инфографики) с одной стороны и визуального восприятия (органов зрения, психологии восприятия) с другой —
- в) представляет собой комбинацию каркасов и рабочих процессов —

## 2. Что такое Цветовая модель RGB?

- а) расшифровывается как красный, зелёный, синий. В основном применяется при создании цифровых дизайнерских проектов. +
- б) в названии модели «спрятаны» доминирующие цвета: голубой, пурпурный, жёлтый и чёрный. Это четыре основных цвета, которые присутствуют во всей полиграфической продукции —
- в) способ измерения четкости и уровня детализации изображения. Размер файлов изображений с высоким разрешением больше —

## 3. Что такое блюр ?

- а) делает картинку неясной, размытой. +
- б) это общий текст-заполнитель, используемый, когда настоящий текст недоступен —
- в) это изобразительный прием, представляющий плоские объекты —

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

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

3. Предложить ряд самостоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.

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

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

4. Решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

## **Перечень проектных 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 в проектных предложениях и в финальных разработках цифровых объектов и систем владение новейшим программным обеспечением в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании цифровых объектов и систем.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых цифровых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания цифровых решений при дизайн-проектировании и владение новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования;

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

1. Макет сайта это
  - а) совокупность всех статичных отрисованных веб-дизайнером страниц сайта, готовых для окончательной верстки проекта. +
  - б) блок на конкретной странице сайта, несущий в себе определенного рода информацию. —
  - в) заказчиком дизайн-проекта без участия исполнителей—
2. Раздел сайта это
  - а) блок на конкретной странице сайта, несущий в себе определенного рода информацию. +
  - б) совокупность всех статичных отрисованных веб-дизайнером страниц сайта, готовых для окончательной верстки проекта —
  - в) акт выполненных работ—
3. Шапка сайта это — это область
  - а) самый верхний и главный раздел, который пользователь видит при открытии сайта. +
  - б) блок на конкретной странице сайта, несущий в себе определенного рода информацию —
  - в) совокупность всех статичных отрисованных веб-дизайнером страниц сайта,





ГОТОВЫХ для окончательной верстки проекта —

### **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 такое футер?
  - а) самый нижний раздел сайта, который служит логическим и визуальным завершением проекта, а в крупных проектах служит в качестве навигационного раздела, т.к. содержит в себе основные ссылки сайта, поисковую строку и контакты +
  - б) каркас макета, представляющий собой схему разделов с планом размещения основного контента—
  - в) система ссылок, с помощью которых посетитель перемещается по страницам. Стандартным элементом навигации являются меню.—
2. Что такое прототип?
  - а) каркас макета, представляющий собой схему разделов с планом размещения основного контента +
  - б) содержимое макета, которое не относится непосредственно к дизайну - тексты, графика (фотографии, иконки, логотипы и иллюстрации), видео.—
  - в) бумага с напечатанным цветным изображением —
3. Что такое контент?
  - а) содержимое макета, которое не относится непосредственно к



дизайну - тексты, графика (фотографии, иконки, логотипы и иллюстрации), видео.+

б) каркас макета, представляющий собой схему разделов с планом размещения основного контента —

в) система ссылок, с помощью которых посетитель перемещается по страницам. Стандартным элементом навигации являются меню—

### **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-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).

### **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. Навигация это...:

- а) система ссылок, с помощью которых посетитель перемещается по страницам. Стандартным элементом навигации являются меню. +
- б) совокупность средств, методов и правил взаимодействия между элементами системы. —
- в) формирование ценностей общества потребления —

2. Интерфейс (UI) это ...:

- а) совокупность средств, методов и правил взаимодействия между элементами системы+
- б) аналитическая копия объектов дизайна —
- в) работа по шаблону —

3. Что такое элемент интерфейса?:

- а) отдельный элемент интерфейса сайта, позволяющий выполнить определенные действия. +
- 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 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 цифровой 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. Опыт взаимодействия (UX) это ...:
  - а) обращает на себя внимание скорее, чем другие элементы композиции —
  - б) всегда остается на вторых ролях, так как текст сложно читать —
  - в) комплексный подход к взаимодействию пользователя с интерфейсом - его отношение и эмоции, вызванные и связанные с использованием продукта, системы.+
2. Юзабилити это...:
  - а) уровень удобства использования сайта для его посетителей+
  - б) определяются золотым сечением —
  - в) определяет формат бумаги или холста, на которых изображена композиция —
3. Техническое задание (ТЗ) это ...
  - а) документ, определяющий структуру, дизайн, навигацию и функциональность сайта.+
  - 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 компьютерными программами в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании цифровых проектных решений.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания цифровых решений при дизайн-проектировании.
5. Продемонстрировать шрифтовую культуру, владение правилами верстки и прочие навыки в области типографики при создании цифровых 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.

### **Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»**

2. Что такое фотосток?

- а) онлайн база фотографий либо для свободного, либо для коммерческого использования. +
- б) доска настроения будущего сайта, предназначенная для отображения стиля проекта. —
- в) цветовая модель «красный, зеленый, синий», которая используется в цифровой графике. —

2. Что такое psd-файл?

- а) основной формат программы Adobe PhotoShop, в котором весь файл состоит из слоев, содержащих в себе отдельные элементы. +
- б) наименьший логический элемент двумерного цифрового изображения в растровой графике или элемент матрицы дисплеев, формирующих изображение. —
- в) способ измерения четкости и уровня детализации изображения. Размер файлов изображений с высоким разрешением больше —

3. Что такое пиксель (px) ?

- а) наименьший логический элемент двумерного цифрового изображения в растровой графике или элемент матрицы дисплеев, формирующих изображение. +
- б) цветовая модель «красный, зеленый, синий», которая используется в цифровой графике. —
- в) это изобразительный прием, представляющий плоские объекты —

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



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

1. Предложить ряд самостоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений цифрового решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) цифровых объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.
4. Решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

**Перечень проектных 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 в проектных предложениях и в финальных разработках цифровых объектов и систем владение новейшим программным обеспечением в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании цифровых объектов и систем.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых цифровых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания цифровых решений при дизайн-проектировании и владение новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования;

**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 такое пагинатор?
  - а) (постраничная навигация) механизм разбиения большого куска текста на более мелкие и удобные для чтения для избежания бесконечного скроллинга сайта+
  - б) изменение видимого положения текста по отношению к удаленному фону (фотографии или иллюстрации); таким образом пользователю кажется, что и текст и фон движутся, но с разной скоростью. —
  - в) процесс формирования веб-страниц путём компоновки текстовых и графических элементов с использованием языка разметки. —
2. Что такое параллакс?
  - а) изменение видимого положения текста по отношению к удаленному фону (фотографии или иллюстрации); таким образом пользователю кажется, что и текст и фон движутся, но с разной скоростью.+
  - б) процесс формирования веб-страниц путём компоновки текстовых и графических элементов с использованием языка разметки. —
  - в) (постраничная навигация) механизм разбиения большого куска текста на более мелкие и удобные для чтения для избежания бесконечного скроллинга сайта. —
3. Что такое верстка сайта?



- а) процесс формирования веб-страниц путём компоновки текстовых и графических элементов с использованием языка разметки. +  
б) изменение видимого положения текста по отношению к удалённому фону (фотографии или иллюстрации); таким образом пользователю кажется, что и текст и фон движутся, но с разной скоростью —  
в) (постраничная навигация) механизм разбиения большого куска текста на более мелкие и удобные для чтения для избежания бесконечного скроллинга сайта —

**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 цифровому художественно-техническую разработку дизайн-проекта введущих графических редакторах, а также художественно-графическую разработку в различных техниках проектной графики.
3. 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 навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

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

1. Что такое гайдлайн?

- а) правила, которые определяют, как должна выглядеть страница или макет. +
- б) изменение расстояния между соседними символами в словах. —
- в) изменение интервала между группой знаков: в слове, предложении или абзаце. —

2. Кто такие UX-специалисты?

- а) специалисты этого направления работают над созданием интерфейсов сайтов, мобильных приложений и т.д. +
- б) заключается в создании интерфейса, проработке деталей. —
- в) отвечают за навигацию и то, как пользователи взаимодействуют с продуктом —

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-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 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. Шаблон это ...:
  - а) это заранее разработанный и обычно уникальный макет страницы или страниц на веб-сайте. +
  - б) любовь к классическому искусству —
  - в) знание истории искусства и дизайна —
  
2. Lorem ipsum это...
  - а) это фиктивный текст, используемый в качестве заполнителя для реальной копии веб-сайта или макета в процессе разработки. +
  - б) это заранее разработанный и обычно уникальный макет страницы или страниц на веб-сайте —
  - в) эргономическая задача —
  
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 цифровое 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. MVP, или минимально жизнеспособный продукт:
  - а) это продукт с ограниченным количеством функций, который решает хотя бы одну проблему вашего целевого клиента. +
  - б) это предполагаемая серия шагов, которые пользователь должен предпринять, чтобы получить желаемый результат от продукта. —
  - в) колористика —
2. Пользовательский поток это...
  - а) это предполагаемая серия шагов, которые пользователь должен предпринять, чтобы получить желаемый результат от продукта. +
  - 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 компьютерными программами 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 —

### **Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»**

3. Что такое UX дизайн (User experience design)?
  - а) это комплексный подход к взаимодействию пользователя с цифровым продуктом. +
  - б) более узкое понятие, включающее набор графических инструментов (кнопки, слайдеры, меню и пр.) —
  - в) это группа потенциальных пользователей продукта, которая собирается для получения обратной связи.—
  
2. Что такое UI дизайн (User interface design)?
  - а) более узкое понятие, включающее набор графических инструментов (кнопки, слайдеры, меню и пр.). +
  - б) это комплексный подход к взаимодействию пользователя с цифровым продуктом.—
  - в) способ измерения четкости и уровня детализации изображения. Размер файлов изображений с высоким разрешением больше —
  
3. Что такое фокус-группа ?
  - а) это группа потенциальных пользователей продукта, которая собирается для получения обратной связи. +



- б) более узкое понятие, включающее набор графических инструментов (кнопки, слайдеры, меню и пр.) —
- в) это комплексный подход к взаимодействию пользователя с цифровым продуктом —

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

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

1. Предложить ряд самостоятельных проектных предложений по теме семестрового задания.
2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений цифрового решения, наиболее полно отвечающего поставленным проектным задачам. Аргументировать свой выбор.
3. Осуществить полноценную разработку (проектное решение) цифровых объектов и систем идентификации и коммуникации, соответственно проектному семестровому заданию.
4. Решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

### **Перечень проектных 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 в проектных предложениях и в финальных разработках цифровых объектов и систем владение новейшим программным обеспечением в зависимости от поставленной проектной задачи.
2. Продемонстрировать композиционное, художественное, пластическое, ритмическое и прочие виды дизайн-мышления при создании цифровых объектов и систем.
3. Продемонстрировать владение методами разработки предметных, конструктивных, визуальных, концептуальных, коммуникативных и прочих качеств проектируемых цифровых объектов и систем.
4. Продемонстрировать навыки создания цифровых решений при дизайн-



проектировании и владение новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования;

### **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. Фасилитатор это...

- а) это человек, отвечающий за коммуникацию между разработчиками +
- б) это набор инструментов, объект или среда, через которые пользователь взаимодействует с готовым продуктом —
- в) экология —

#### 2. Интерфейс это

- а) это набор инструментов, объект или среда, через которые пользователь взаимодействует с готовым продуктом +
- б) то же самое, что и логотип —
- в) включает весь набор визуальных идентификаторов бренда —

#### 3. Информационная архитектура — это...

- а) структура, дизайн, макет и навигация продукта +
- 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 цифровой графики (при разработке иллюстраций, графических объектов, типографических и каллиграфических листов и пр.), а также владение компьютерными программами и графическими редакторами.
3. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

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

1. Что такое раскадровка?
  - а) это метод иллюстрирования взаимодействия пользователя и продукта. +
  - б) разрабатывать наиболее эффектный и качественный web-дизайн —
  - в) создавать наиболее эффектный и качественный дизайн среды и интерьеров —
2. Совместная разработка это ...?
  - а) это процесс, вовлекающий и разработчиков, и представителей бизнеса, и пользователей для создания решения. +
  - б) возможность создавать наиболее эффектный и качественный дизайн печатной продукции —
  - в) белоснежная (ярко белая) —
3. Что такое аффорданс?
  - а) это визуальные ключи к функциям элементов на сайте. +
  - б) создавать наиболее эффектный и качественный дизайн среды и интерьеров —
  - в) это метод иллюстрирования взаимодействия пользователя и продукта —



### **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 цифрового дизайна объектов, среды и систем.
3. Визуализировать и собрать в презентацию изображения онлайн-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 Что такое каскадные таблицы стилей (CSS)?
  - а) это формальный язык для описания внешнего вида страниц, написанных языками HTML и XHTML. +
  - б) это программа, предназначенная для совместного создания, редактирования контента и управления им на сайте —
  - в) можно не уметь рисовать —
  
2. Система управления контентом это...:
  - а) это программа, предназначенная для совместного создания, редактирования контента и управления им на сайте. +
  - 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 цифровое 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 цифровой 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. Анимация это ...
  - а) это моделирование движения посредством быстрого появления изображений в определенной последовательности. +
  - б) это кнопки и другие элементы, предназначенные для навигации по сайту или приложению. —
  - в) иллюстрируют то, что написано в тексте, но не используют шрифтовые элементы +
2. Метки — это...
  - а) это кнопки и другие элементы, предназначенные для навигации по сайту или приложению. +
  - б) это моделирование движения посредством быстрого появления изображений в определенной последовательности —
  - в) это маршрут, который пользователь проходит на сайте —
3. Путь на сайте...
  - а) это маршрут, который пользователь проходит на сайте +
  - б) это кнопки и другие элементы, предназначенные для навигации по сайту или приложению —
  - в) это моделирование движения посредством быстрого появления изображений в определенной последовательности —

### **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.

**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.



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

### **Вопросы для тестирования уровня освоения компетенции ОПК-6 по дескриптору «знать»**

1. Что такое прототип цифрового продукта?

- а) это первоначальный дизайн продукта или интерфейса, необходимый для получения обратной связи участников проекта, заинтересованных специалистов и пользователей. +
- б) более узкое понятие, включающее набор графических инструментов (кнопки, слайдеры, меню и пр.) —
- в) это группа потенциальных пользователей продукта, которая собирается для получения обратной связи. —

2. Контекст анализа использования?

- а) это сбор и анализ данных о потенциальных пользователях. +
- б) это комплексный подход к взаимодействию пользователя с цифровым продуктом. —
- в) способ измерения четкости и уровня детализации изображения. Размер файлов изображений с высоким разрешением больше —

3. Что такое эффективность (производительность) — фокус-группа ?

- а) важная характеристика юзабилити сайта, можно сказать КПД. +
- б) более узкое понятие, включающее набор графических инструментов (кнопки, слайдеры, меню и пр.) —
- в) это комплексный подход к взаимодействию пользователя с цифровым продуктом —

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

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

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

2. Осуществить осознанный выбор из представленных предложений цифрового решения, наиболее полно отвечающего поставленным



проектным задачам. Аргументировать свой выбор.

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

4. Решать задачи профессиональной деятельности с применением современных информационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности.

### **Перечень проектных 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 в проектных предложениях и в финальных разработках цифровых объектов и систем владение новейшим программным обеспечением в зависимости от поставленной проектной задачи.

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

3. Продемонстрировать навыки создания цифровых решений при дизайн-проектировании и владение новейшим программным обеспечением в профессиональной области дизайн-проектирования;

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

1. Что такое UI дизайн (User interface design)?

- а) более узкое понятие, включающее набор графических инструментов (кнопки, слайдеры, меню и пр.) +
- б) влияет только на теоретическое обоснование разрабатываемой идеи —
- в) никак не влияет —

2. Эффективность в цифровом продукте это?

- а) важная характеристика юзабилити сайта, можно сказать КПД. +
- б) определять актуальность разрабатываемого дизайна для современников —
- в) формировать стратегии в сфере проектирования продуктов и услуг —



3. Доступность в цифровом продукте это...

- а) это деятельность, призванная сделать продукт и интерфейс доступным для широкого круга лиц. +
- 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 цифровых 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. Плюралистический подход к юзабилити — это
  - а) это метод тестирования, который применяется для оценки дизайна на ранней стадии. +
  - 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 во владении компьютерными программами и графическими редакторами.
3. Продемонстрировать навыки работы в команде, а также основы руководства творческим коллективом

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

1. Цель UI дизайна ?
  - а) помочь интернет-пользователю наладить взаимодействие с цифровым продуктом. +
  - б) разработкой пользовательского интерфейса —
  - в) брендингом и разработкой айдентики —
2. UX дизайн требует?
  - а) изучения психологии пользователей, разработки прототипов поведения и проведения тестирований +
  - б) помочь интернет-пользователю наладить взаимодействие с цифровым продуктом —
  - в) визуальная привлекательность пользовательского интерфейса —



### 3. UX дизайн включает в себя?

- а) включает в себя множество компонентов: информационную архитектуру, контент, графический дизайн, проектирование взаимодействия. +
- 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.**

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-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 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 навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением проектов и принципами тестирования готовых проектных решений на целевой аудитории.