

Автономная некоммерческая организация высшего образования

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:

ФИО: Сухолет Ирина Наумовна

Должность: ректор

Дата подписания: 26.09.2023 16:36:52

Уникальный программный ключ:

90b04a8fcdf24f39034a47d003e725667d57043e870b41a3cee22df0848bbe2c



ПРИЛОЖЕНИЕ 5 К ООП

УТВЕРЖДЕНО УЧЕНЫМ СОВЕТОМ ИСИ В СОСТАВЕ ООП

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ТЕКУЩЕГО
КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ И ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ
ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
ВВЕДЕНИЕ В ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ**

**ОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ ПРОГРАММА
«ДИЗАЙН СРЕДЫ»**

Направление подготовки
54.03.01 Дизайн

Уровень высшего образования
Бакалавриат



Разработчик оценочных средств:

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

© Васерчук Юлия Анатольевна

© АНО ВО «Институт
современного искусства»



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

ФОС включает в себя:

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

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

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



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

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



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



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

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

Код и содержание компетенции

ПК-3 Способен осуществлять авторский надзор за воплощением проектов в области дизайна объектов, среды и систем

Индикаторы и результаты обучения. Дескрипторы — основные признаки освоения компетенций (показатели достижения результатов обучения.

Критерии оценивания

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

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

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

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

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

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



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

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

2.1. Методические материалы по проведению текущего контроля

2.1.1. Формы текущего контроля

Текущий контроль — систематическая проверка знаний, умений, навыков бакалавров, проводимая преподавателем на аудиторных занятиях в соответствии с учебной программой. Текущий контроль включает в себя тематический контроль — контроль знаний по темам и разделам дисциплины с целью оценивания этапов



формирования знаний, умений, навыков обучающихся, усвоенных ими после изучения логически завершенной части учебного материала.

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

- на занятиях;
- по результатам выполнения самостоятельных заданий;
- по результатам проверки качества компьютерной графики творческих учебных работ;

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

Методические материалы по проведению промежуточной аттестации

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

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

2.1.2. Процедура ДИФФЕРЕНЦИРОВАННОГО ЗАЧЕТА (1 семестр)

2.1.2.1. Форма промежуточной аттестации

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

2.1.2.2. Критерии и шкала оценивания

«Отлично» Выставляется обучающемуся, показавшему высокий уровень сформированности всех компетенций, всесторонние, систематизированные, глубокие знания дисциплины и умение уверенно применять их на практике при решении конкретных задач, свободное и правильное обоснование принятых решений.

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

«Удовлетворительно» Выставляется обучающемуся, показавшему уровень сформированности компетенций ниже среднего, фрагментарный,



разрозненный характер знаний, недостаточно точные формулировки базовых понятий, нарушающего логическую последовательность в изложении программного материала, но при этом владеющему основными разделами дисциплины, необходимыми для дальнейшего обучения и способному применять полученные знания по образцу в стандартной ситуации.

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

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

2.1.2.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и уровня овладения формирующимися компетенциями в процессе освоения дисциплины
1 СЕМЕСТР (Процедура дифференцированного зачёта)

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

- 1 К аппаратным средствам графического дизайна относятся
 - а) персональный компьютер, оборудованный графическими редакторами +
 - б) печатные машины, позволяющие цифровую и офсетную печать —
 - в) бытовая техника —

2. Среди наиболее популярных графических редакторов, разработанных для дизайнеров-графиков можно назвать
 - а) пакет Adobe Creative Cloud, CorelDRAW Graphics Suite +
 - б) продукты Autodesk для 2D и 3D проектирования—
 - в) Microsoft Office —

3. Графические проекты, выполненные на векторной основе ...
 - а) обладают большими размерами файлов —
 - б) создаются в программе Photoshop —
 - с) хорошо масштабируются +

4. Цветовая модель RGB разработана для ...
 - б) графики, транслируемой на экранах цифровых носителей +
 - г) архитектурных объектов —
 - в) полиграфии



5. Цветовая модель CMYK разработана для ..

а) полиграфии +

б) графики, транслируемой на экранах цифровых носителей —

г) архитектурных объектов —

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

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

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

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

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

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

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

1. Какой графический редактор предназначен для цветокоррекции?



- a) Adobe Photoshop+
 - б) Adobe Illustrator —
 - в) Adobe Indesign —
2. Какой графический редактор предназначен для верстки макетов?
- a) Adobe Indesign +
 - б) Adobe Illustrator —
 - в) Adobe Photoshop —
3. Какой графический редактор предназначен для векторной графики, например, для построения знаков, логотипов?
- a) Adobe Illustrator +
 - б) Adobe Indesign —
 - в) Adobe Photoshop —
4. Какой графический редактор предназначен для создания web-дизайна?
- a) Figma+
 - б) CorelDRAW —
 - в) Adobe Indesign —
5. Какой графический редактор предназначен для разработки и создания шрифта?
- a) FontLab Studio, Microsoft Font Maker, Font Creator +
 - б) Figma —
 - в) Adobe Photoshop —

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

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

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



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

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

2. Продемонстрировать навыки исполнения элементов / объектов / систем компьютерной графики в различных компьютерных программах и графических редакторах.
3. Продемонстрировать высокий уровень подготовки дизайн-макетов (файлов макетов) для различных целей — печати, размещения в сети Интернет и пр. (в зависимости от темы семестрового задания)

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

1. Какой графический редактор предназначен для цветокоррекции?
 - а) Adobe Photoshop+
 - б) Adobe Illustrator —
 - в) Adobe Indesign —
2. Что такое составной (насыщенный) черный цвет?
 - а) создается путем использования всех цветов модели СМΥК в процентном соотношении +
 - б) создается путем использования 100% черного цвета (Kay / Black) модели СМΥК —
 - в) создается путем использования всех цветов модели СМΥК (Cyan, Magenta, Yellow) без использования черного цвета (Kay / Black)—
3. Что позволяет выявить цветопроба?
 - а) соответствие цветов оттиска цветам дизайн-макета +
 - б) соответствие цветов оттиска экранной версии сайта заказчика —
 - в) соответствие цветов оттиска общей палитре носителей фирменного стиля —
4. Что нужно сделать со шрифтами при подготовке макета с дизайном под печать?
 - а) прикрепить файл со шрифтом вместе с макетом —
 - б) написать название шрифта —
 - в) трассировать шрифт —
 - г) перевести шрифт в кривые +
5. Нужно ли проводить тестирование прототипа дизайн-проекта?
 - а) да +



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

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

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

1. Провести тестирование разработанной компьютерной графики с помощью различных аппаратных средств и экранных технологий.
2. Провести тестирование разработанной компьютерной графики с помощью различных видов печати.
3. Предложить способы наиболее оптимального воплощения / внедрения разработанной компьютерной графики.
4. Осуществить высокий качественный уровень внедрения разработанной компьютерной графики, используя все виды авторского надзора за воплощением (печатью тиража) и размещением дизайн-проектов в сети Интернет.

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

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

1. Продемонстрировать навыки тестирования дизайнерских разработок на различных носителях в офлайн- и онлайн- средах.
2. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при печати объектов компьютерной графики
3. Продемонстрировать высокий уровень владения компьютерными технологиями при размещении объектов компьютерной графики в сети Интернет
4. Продемонстрировать навыки владения основными видами авторского надзора над воплощением элементов / объектов / систем компьютерной графики.