

Кафедра

дизайн

Б1.В.ДВ.03.02

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Проектная графика</i>
По направлению подготовки	<i>54.03.01 «Дизайн»</i>
Профиль (программа бакалавриата)	<i>Графика компьютерных игр и анимация</i>
Форма обучения	<i>Очная</i>

Оценочные материалы (средства) дисциплины
рассмотрены (актуализированы) и утверждены
на заседании кафедры «Дизайн»

Протокол заседания № 10 от «08» июня 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Оценочные материалы (средства) сформированы в соответствии с ФГОС ВО по направлению подготовки 54.03.01 «Дизайн» (уровень бакалавриата), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации от 13 августа 2020 г. N 1015 (с изменениями и дополнениями от 26.11.2020 г.).

В соответствии с матрицей компетенций основной профессиональной образовательной программы «Графика компьютерных игр и анимация» в процессе обучения по дисциплине «Проектная графика» происходит формирование закрепленных за дисциплиной компетенций обучающихся. Оценка сформированности компетенций на каждом этапе обучения происходит через оценку планируемых результатов обучения по дисциплине (знаний, умений, навыков).

Результаты освоения образовательной программы (компетенции)	Индикаторы достижения компетенции	Планируемые результаты обучения по дисциплине	Этапы формирования компетенции (семестры, темы)	Оценочные средства
ПК-1 Способен обосновывать свои проектные предложения на создание объектов дизайна и выполнять работы по эскизированию, макетированию, физическому моделированию	ПК-1.1 Выполняет эскизирование объектов дизайна	Знать: особенности работы с различными художественными материалами при разработке художественного замысла; Уметь: использовать при разработке художественного замысла особенности художественных материалов при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию; Владеть: навыками применять художественные средства и обосновывать проектные решения при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию	Семестр 5 Тема 1. Роль проектной графики в деятельности графического дизайнера	Устный опрос по теме 1
ПК-2 Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий	ПК-2.1 Разрабатывает дизайн-объекты с использованием художественных средств	Знать практические приемы работы с изображениями средствами проектной графики Уметь Использовать художественные материалы и цифровые технологии Владеть навыками разработки объектов дизайна с использованием художественных средств	Семестр 5 Тема 2. Виды проектной графики. Основные композиционные принципы графического представления информации Тема 3. Визуальный язык основных материалов, инструментов и устройств, применяемых для получения	Устный опрос по теме 2, теме 3 Просмотр выполненных практических заданий по теме 2, теме 3

			выразительного изображения	
ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований	ПК-3.1 Осуществляет выбор технологических решений объемно-пространственного и графического проектирования и современных цифровых технологий для разработки авторского объекта дизайна	Знать: - системы и методы проектирования; технические характеристики и экономические показатели лучших отечественных и зарубежных образцов изделий, аналогичных проектируемым; Уметь: - использовать компьютерные инструменты конструирования; - разрабатывать художественно-конструкторские предложения решений объемно-пространственного и графического проектирования и современных цифровых технологий для разработки авторского объекта дизайна. Владеть: - навыками поиска наиболее рациональных вариантов решений конструктивно-отделочных материалов и деталей внешнего оформления, объемно-пространственного и графического проектирования объектов дизайна с использованием новых информационных технологий.	Семестр 5 Тема 3. Визуальный язык основных материалов, инструментов и устройств, применяемых для получения выразительного изображения	Устный опрос теме 3 Просмотр выполненных практических заданий теме 3

2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Список вопросов для проведения устных опросов

№	Наименование вопроса	Тема №
1	Основные композиционные принципы графического представления информации.	2, 3
2	Значение и роль визуального изображения в профессиональной и социальной коммуникации.	1
3	Визуальный язык в графике.	1, 2, 3
4	Виды изобразительных техник, применяемых для получения выразительного изображения в компьютерной графике.	1, 3
5	Построение графического высказывания.	2, 3
6	Виды изобразительных техник, основных материалов, инструментов и устройств, применяемых в проектной графике.	2, 3

7	Визуальный перевод и конструирование графического высказывания.	3
8	Восприятие шрифта в зависимости от размера текста в проектной графике.	3
9	Смысловое значение образа и репродуцирование рисунка.	2, 3
10	Изложите основные сведения о видах шрифтов и их классификации.	3
11	Назовите основные характеристики шрифта, опишите критерии его оценки.	3
12	Исторический опыт формирования техник изобразительной графики.	2
13	Опишите методику создания реалистичного изображения на плоскости.	2, 3
14	Задачи, решаемые с помощью разных техник графики.	1, 2
15	Современные тенденции в области проектной графики.	1
16	Использование техник, имитирующих традиционные графические техники.	1, 2
17	Выбор техник, приемов и материалов в соответствии с конкретными практическими задачами.	1, 2
18	Комбинированные способы использования современных и традиционных графических техник.	2, 3
19	Использование проектной графики в рамках дизайн-проектирования.	1
20	Основы создания графической композиции.	2
21	Опишите возможности использования трехмерных эффектов в проектной графике.	3
22	Роль контрастов в графической композиции, «пластика» контрастов.	2, 3
23	Роль проектной графики в деятельности графического дизайнера.	1
24	Использование эскизной графики в проектной графике.	2
25	Эскизное представление идеи, возможности его использования в проектной графике.	2
26	Как откадрировать изображения в заданных пропорциях?	3
27	Что такое стилизация изображения?	1, 2, 3
28	Графическое обобщение изображения, его использование в проектной графике.	1, 2, 3
29	Что такое презентационная графика?	1, 2
30	Сканирование и первичная обработка фотоматериалов.	3
31	Что такое компоновочный набросок?	2
32	Что такое эскизная графика?	1, 2
33	Применение изобразительных техник в зависимости от вида графики и ее назначения.	1, 2
34	Что такое схематизация изображения?	1, 2
35	Шрифты в проектной графике	1, 3
36	Требования к размеру шрифта в проектной графике, основные параметры, восприятие.	1, 3
37	Типографика заголовков.	3

38	Классификация шрифтов. Антиквы, гротески, брусковые шрифты, акцидентные шрифты.	3
39	Модульная сетка и ее значение для проектной графики	1, 2, 3
40	Всегда ли необходимо создание модульной сетки для проектной графики?	1, 2, 3
41	Создание и редактирование модульных сеток	3
42	Создание векторных графических объектов	3
43	Типы и способы обтекания текстом графики.	3
44	Презентационная (планшетная) графика	1, 2
45	Изобразительные техники, инструменты и материалы для выполнения проектной графики.	1, 3

Критерии оценивания устного опроса:

- оценка «*отлично*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов, активно дополнял ответы других студентов или задавал им дополнительные вопросы;

- оценка «*хорошо*» выставляется студенту, если он ответил развернуто на один из заданных вопросов или ответил кратко на ряд вопросов;

- оценка «*удовлетворительно*» выставляется студенту, если он кратко ответил на один из задаваемых вопросов или просто дополнял ответы других студентов, задавал им дополнительные вопросы;

оценка «*неудовлетворительно*» выставляется студенту, если он не смог ответить правильно на заданный вопрос, либо не отвечал на вопросы и не участвовал в их обсуждении.

Список типовых практических заданий

Тема 2. Виды проектной графики. Основные композиционные принципы графического представления информации

- Практическое задание:** Выполнить эскизное представление проектного предложения объекта графического дизайна (брошюра, открытка, календарь) на заданную тему с использованием разнообразных инструментов и материалов. Формат А4.

Цель: Освоить изображение фактур и текстур с использованием разнообразных инструментов и материалов.

Результат выполнения практического задания: Эскизные зарисовки проектного предложения объекта графического дизайна (брошюра, открытка, календарь, упаковка) на заданную тему с использованием разнообразных инструментов и материалов, в заданном формате. 3 – 5 листов.
- Практическое задание:** Выполнить компоновочный набросок проектного предложения упаковки товара, используя принципы графического обобщения (схематизация и стилизация изображения). Формат А4.

Цель: Освоить принципы графического обобщения в эскизной графике.

Результат выполнения практического задания: Компоновочный набросок проектного предложения упаковки товара с использованием принципов графического обобщения (схематизации и стилизации изображения), в заданном формате.
- Практическое задание:** Выполнить серию графических композиций на выражение настроения, заданного состояния. Формат А3, А4, техника исполнения – свободная.

Цель: Освоить принципы графического выражения абстрактных понятий, эмоций и чувств.

Результат выполнения практического задания: Серия графических композиций в заданном формате, 3 – 5 листов.

Тема 3. Визуальный язык основных материалов, инструментов и устройств, применяемых для получения выразительного изображения

- 4 **Практическое задание:** Выполнить шрифтовые композиции (с использованием многоколонной верстки, с использованием поперечной верстки, листовка, наборный плакат). Формат А4.
Цель: Отработать использование композиционных средств шрифтовой графики.
Результат выполнения практического задания: Шрифтовые композиции в заданном формате, 4 листа.
- 5 **Практическое задание:** Выполнить серию графических композиций на подборку цитат (графика в сочетании с типографикой). Формат А3, А4, техника исполнения – свободная.
Цель: Отработать композиционные схемы взаимодействия изображений и типографики.
Результат выполнения практического задания: Серия графических композиций в заданном формате, 3 – 5 листов.
- 6 **Практическое задание:** Выполнить дизайн-проект настенного многостраничного календаря; отработать варианты с разными схемами взаимодействия изображений и типографики.
Цель: Отработать композиционные схемы взаимодействия изображений и типографики.
Результат выполнения практического задания: Макет настенного календаря с разными схемами взаимодействия изображений и типографики.
- 7 **Практическое итоговое задание:** Выполнить компоновку планшета «Дизайн-проект многостраничного календаря». Формат 75х100 см.
Цель: Отработать принципы компоновки материала на планшет.
Результат выполнения итогового практического задания: Планшет «Дизайн-проект многостраничного календаря» в заданном формате.

Критерии оценивая практических заданий

- оценка «*отлично*» выставляется студенту, если задание текущего контроля выполнено в полном объеме и без ошибок
- оценка «*хорошо*» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля почти в полном объеме с несущественными ошибками
- оценка «*удовлетворительно*» выставляется студенту, если он выполнил задание текущего контроля, но с существенными ошибками
- оценка «*неудовлетворительно*» выставляется студенту, если он не выполнил задания текущего контроля

3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

ЭКЗАМЕН – 5 СЕМЕСТР

Список вопросов для проведения экзамена

- 1 Основные композиционные принципы графического представления информации.
- 2 Значение и роль визуального изображения в профессиональной и социальной коммуникации.
- 3 Визуальный язык в графике.
- 4 Виды изобразительных техник, применяемых для получения выразительного изображения в компьютерной графике.
- 5 Построение графического высказывания.
- 6 Виды изобразительных техник, основных материалов, инструментов и устройств, применяемых в проектной графике.
- 7 Визуальный перевод и конструирование графического высказывания.
- 8 Восприятие шрифта в зависимости от размера текста в проектной графике.
- 9 Смысловое значение образа и репродуцирование рисунка.
- 10 Изложите основные сведения о видах шрифтов и их классификации.
- 11 Назовите основные характеристики шрифта, опишите критерии его оценки.
- 12 Исторический опыт формирования техник изобразительной графики.
- 13 Опишите методику создания реалистичного изображения на плоскости.
- 14 Задачи, решаемые с помощью разных техник графики.
- 15 Современные тенденции в области проектной графики.
- 16 Использование техник, имитирующих традиционные графические техники.
- 17 Выбор техник, приемов и материалов в соответствии с конкретными практическими задачами.
- 18 Комбинированные способы использования современных и традиционных графических техник.
- 19 Использование проектной графики в рамках дизайн-проектирования.
- 20 Основы создания графической композиции.
- 21 Опишите возможности использования трехмерных эффектов в проектной графике.
- 22 Роль контрастов в графической композиции, «пластика» контрастов.
- 23 Роль проектной графики в деятельности графического дизайнера.
- 24 Использование эскизной графики в проектной графике.
- 25 Эскизное представление идеи, возможности его использования в проектной графике.
- 26 Как откалибровать изображения в заданных пропорциях?
- 27 Что такое стилизация изображения?
- 28 Графическое обобщение изображения, его использование в проектной графике.
- 29 Что такое презентационная графика?

- 30 Сканирование и первичная обработка фотоматериалов.
- 31 Что такое компоновочный набросок?
- 32 Что такое эскизная графика?
- 33 Применение изобразительных техник в зависимости от вида графики и ее назначения.
- 34 Что такое схематизация изображения?
- 35 Шрифты в проектной графике
- 36 Требования к размеру шрифта в проектной графике, основные параметры, восприятие.
- 37 Типографика заголовков.
- 38 Классификация шрифтов. Антиквы, гротески, брусковые шрифты, акцидентные шрифты.
- 39 Модульная сетка и ее значение для проектной графики
- 40 Всегда ли необходимо создание модульной сетки для проектной графики?
- 41 Создание и редактирование модульных сеток
- 42 Создание векторных графических объектов
- 43 Типы и способы обтекания текстом графики.
- 44 Презентационная (планшетная) графика
- 45 Изобразительные техники, инструменты и материалы для выполнения проектной графики.

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать свои проектные предложения на создание объектов дизайна и выполнять работы по эскизированию, макетированию, физическому моделированию

Индикатор ПК-1.1

Выполняет эскизирование объектов дизайна

Обучающийся знает:

- особенности работы с различными художественными материалами при разработке художественного замысла;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных по теме 1 «Роль проектной графики в деятельности графического дизайнера»; по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

Компетенция ПК-2

Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

Индикатор ПК-2.1

Разрабатывает дизайн-объекты с использованием художественных средств

Обучающийся знает:

- практические приемы работы с изображениями средствами проектной графики

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по темам 2, «Виды проектной графики. Основные композиционные принципы графического представления информации», 3 «Визуальный язык основных материалов, инструментов и устройств, применяемых для получения выразительного изображения»; по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

Компетенция ПК-3

Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Индикатор ПК-3.1

Осуществляет выбор технологических решений объемно пространственного и графического проектирования и современных цифровых технологий для разработки авторского объекта дизайна

Обучающийся знает:

- системы и методы проектирования; технические характеристики и экономические показатели лучших отечественных и зарубежных образцов изделий, аналогичных проектируемым

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3 «Визуальный язык основных материалов, инструментов и устройств, применяемых для получения выразительного изображения»; по результатам ответа на теоретический вопрос экзаменационного билета.

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЭКЗАМЕНЕ

Практическое задание на экзамене - просмотр всего состава работ - практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля.

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать свои проектные предложения на создание объектов дизайна и выполнять работы по эскизированию, макетированию, физическому моделированию

Индикатор ПК-1.1

Выполняет эскизирование объектов дизайна

Обучающийся умеет:

- использовать при разработке художественного замысла особенности художественных материалов при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию;

Обучающийся владеет:

- навыками применять художественные средства и обосновывать проектные решения при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

Компетенция ПК-2

Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

Индикатор ПК-2.1

Разрабатывает дизайн-объекты с использованием художественных средств

Обучающийся умеет:

- Использовать художественные материалы и цифровые технологии

Обучающийся владеет:

- навыками разработки объектов дизайна с использованием художественных средств.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по темам 2, «Виды проектной графики. Основные композиционные принципы графического представления информации», 3 «Визуальный язык основных материалов, инструментов и устройств, применяемых для

получения выразительного изображения»; по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

Компетенция ПК-3

Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно-конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований

Индикатор ПК-3.1

Осуществляет выбор технологических решений объемно-пространственного и графического проектирования и современных цифровых технологий для разработки авторского объекта дизайна

Обучающийся умеет:

- использовать компьютерные инструменты конструирования;
- разрабатывать художественно-конструкторские предложения решений объемно-пространственного и графического проектирования и современных цифровых технологий для разработки авторского объекта дизайна

Обучающийся владеет:

- навыками поиска наиболее рациональных вариантов решений конструктивно-отделочных материалов и деталей внешнего оформления, объемно-пространственного и графического проектирования объектов дизайна с использованием новых информационных технологий.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 3 «Визуальный язык основных материалов, инструментов и устройств, применяемых для получения выразительного изображения»; по результатам выполнения практического задания экзаменационного билета.

ОБРАЗЕЦ ЭКЗАМЕНАЦИОННОГО БИЛЕТА

Экзаменационный билет состоит из одного теоретического вопроса и одного практического типового итогового задания.

Тольяттинская академия управления

Дисциплина_ Проектная графика

Экзаменационный билет № ____

1. Основные композиционные принципы графического представления информации.
2. Просмотр всего состава выполненных заданий (просмотра всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля).

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Промежуточная аттестация.

Для оценки результатов обучения по дисциплине учебным планом предусмотрен экзамен, который проводится в форме письменного ответа на вопрос и просмотра всех выполненных заданий (просмотра всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля).

При выставлении итоговой оценки за дисциплину необходимо учитывать результаты текущего контроля и критерии оценивания сформированности компетенций.

Письменный ответ на вопрос: вопросы к экзамену представлены в п.3 и сформулированы в экзаменационном билете

Просмотр всего состава работ – практических заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в ходе подготовки к экзамену и прохождения текущего контроля. Результаты выполнения практических заданий, представляемые обучающимися на просмотр:

Тема 2. Виды проектной графики. Основные композиционные принципы графического представления информации

- 1. Практическое задание:** Выполнить эскизное представление проектного предложения объекта графического дизайна (брошюра, открытка, календарь) на заданную тему с использованием разнообразных инструментов и материалов. Формат А4.
- 2. Практическое задание:** Выполнить компоновочный набросок проектного предложения упаковки товара, используя принципы графического обобщения (схематизация и стилизация изображения). Формат А4.
- 3. Практическое задание:** Выполнить серию графических композиций на выражение настроения, заданного состояния. Формат А3, А4, техника исполнения – свободная.

Тема 3. Визуальный язык основных материалов, инструментов и устройств, применяемых для получения выразительного изображения

- 4. Практическое задание:** Выполнить шрифтовые композиции (с использованием многоколонной верстки, с использованием поперечной верстки, листовка, наборный плакат). Формат А4.
- 5. Практическое задание:** Выполнить серию графических композиций на подборку цитат (графика в сочетании с типографикой). Формат А3, А4, техника исполнения – свободная.
- 6. Практическое задание:** Выполнить дизайн-проект настенного многостраничного календаря; отработать варианты с разными схемами взаимодействия изображений и типографики.
- 7. Практическое итоговое задание:** Выполнить компоновку планшета «Дизайн-проект многостраничного календаря». Формат 75х100 см.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения	Критерии оценивания результатов обучения
---------------------------------	--

(показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	1	2	3	4	5
Компетенция ПК-1 Способен обосновывать свои проектные предложения на создание объектов дизайна и выполнять работы по эскизированию, макетированию, физическому моделированию Индикатор ПК-1.1 Выполняет эскизирование объектов дизайна					
Знать: - особенности работы с различными художественными материалами при разработке художественного замысла;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - использовать при разработке художественного замысла особенности художественных материалов при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию;	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками применять художественные средства и обосновывать проектные решения при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки
Компетенция ПК-2 Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий Индикатор ПК-2.1 Разрабатывает дизайн-объекты с использованием художественных средств					
Знать: - практические приемы работы с изображениями средствами проектной графики;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: Использовать художественные материалы и цифровые технологии	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками разработки объектов дизайна с использованием художественных средств	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях	Успешно сформированные, устойчивые, технологиче

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
			элементарно м уровне навыки	навыки	ски грамотно выполняемы е навыки
Компетенция ПК-3 Способен осуществлять выбор показателей для разработки и изготовления художественно конструкторских авторских проектов, в том числе с учетом эргономических требований Индикатор ПК-3.1 Осуществляет выбор технологических решений объемно пространственного и графического проектирования и современных цифровых технологий для разработки авторского объекта дизайна					
Знать: системы и методы проектирования; технические характеристики и экономические показатели лучших отечественных и зарубежных образцов изделий, аналогичных проектируемым	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - использовать компьютерные инструменты конструирования; - разрабатывать художественно-конструкторские предложения решений объемно-пространственного и графического проектирования и современных цифровых технологий для разработки авторского объекта дизайна	Не умеет	Частично освоенные умения	В целом освоенные, но не подкрепляемые знаниями и самостоятельностью выполнения умения	В целом сформированные и самостоятельно выполняемые, но не всегда интеллектуально обоснованные умения	Успешно сформированные, самостоятельно и осознанно выполняемые умения
Владеть: - навыками поиска наиболее рациональных вариантов решений конструктивно отделочных материалов и деталей внешнего оформления, объемно-пространственного и графического проектирования объектов дизайна с использованием новых информационных технологий.	Не владеет	Фрагментарно сформированные навыки	В целом сформированные, но выполняемые на элементарном уровне навыки	Сформированные, но не устойчивые в сложных ситуациях навыки	Успешно сформированные, устойчивые, технологически грамотно выполняемые навыки

Критерии оценивания результатов обучения по дисциплине

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если студент продемонстрировал критическое и разностороннее рассмотрение предложенного проектного задания (всего состава работ), свидетельствующее о значительной самостоятельной работе с источником. Качество исполнения всех элементов задания полностью соответствует всем требованиям. Успешно сформированы умения и навыки. Развернутый полный ответ на теоретический вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если он выполнил задание в необходимой полноте и с требуемым качеством в соответствии с заданием (всего состава работ). Имеются отдельные незначительные ошибки. В целом сформированы и самостоятельно выполняемы, но не всегда интеллектуально обоснованы умения. Сформированы, но неустойчивы в сложных ситуациях навыки. Полный ответ на теоретический вопрос.

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если он выполнил задание (всего состава работ) полностью, но в работе есть отдельные, многочисленные или существенные ошибки, либо качество представления работы низкое. В целом освоены умения, но не

подкреплены знаниями и самостоятельностью выполнения; фрагментарно сформированные навыки. Неполный, с неточностями, ответ на вопрос.

• оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если студент продемонстрировал отсутствие одного или нескольких обязательных элементов задания (в составе всех работ), либо многочисленные грубые ошибки в работе, либо содержание работы полностью не соответствует заданию. Ответ неполный, с ошибками, в ответе допущено много неточностей. Что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Компетенция ПК-1

Способен обосновывать свои проектные предложения на создание объектов дизайна и выполнять работы по эскизированию, макетированию, физическому моделированию

Индикатор компетенции ПК-1.1

Выполняет эскизирование объектов дизайна

Знать:

особенности работы с различными художественными материалами при разработке художественного замысла;

Уметь:

использовать при разработке художественного замысла особенности художественных материалов при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию;

Владеть:

навыками применять художественные средства и обосновывать проектные решения при выполнении работ по эскизированию, макетированию, физическому моделированию

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Выберите наиболее точное определение пикселя.

- а) наименьший логический элемент двумерного цифрового изображения в растровой графике элемент матрицы дисплеев, формирующих изображение.
- б) неделимый объект прямоугольной или круглой формы, характеризуемый определённым цветом.
- в) Это основной элемент, составляющий цифровое изображение.

Ответ: а.

Задание 2. Выберите форматы растровых файлов.

- а) TIFF
- б) AI
- в) JPEG
- г) CDR
- д) PNG
- е) EPS

Ответ: а, в, д.

Задание 3. В рабочем окне открыта фотография. Что будет, если нажать комбинацию клавиш Shift+Ctrl+U (Desaturate)?

- а) Фото станет чёрным
- б) Фото станет Белым

- в) Фото станет чёрно-белым
- г) Откроется окно Hue & Saturation

Ответ: в.

Задание 4. Как можно уменьшить размер графического файла *.jpg с помощью FS, не изменяя разрешение?

- а) Сохранить его в формате TIFF
- б) Понизить качество файла (image options)
- в) Использовать различные режимы смешивания (blending mode)
- г) Отразить (flip) его справа налево, или наоборот.

Ответ: б.

Задание 5. Как можно вырезать часть файла, (выделив его предварительно), так, чтобы вырезанное оказалось только на новом слое?

- а) Layer/New/Layer Via Copy
- б) Select/Load Selection/Ok
- в) Select/Similar Layers
- г) Layer/New/Layer Via Cut

Ответ: г.

Задание 6. Выберите векторные форматы файлов:

- а) JPEG
- б) AI
- в) TIFF
- г) CDR
- д) PDF
- е) EPS
- ж) PSD

Ответ: б, г, д, е.

Задание 7. Где настроить линейки и установить непостоянные направляющие в Adobe Illustrator?

- а) Меню Файл – Параметры документа;
- б) Меню Редактирование – Установка – Направляющие и сетка;
- в) Меню Просмотр – Линейки – Показать линейки. Из появившихся горизонтальной и вертикальной линеек вытащить соответствующие направляющие.

Ответ: в.

Задание 8. Какие действия с объектами можно сделать с помощью палитры «Обработка контуров»?

- а) *соединить объекты в единое целое;*
- б) *перекрасить контуры;*
- в) *разделить пересекающиеся объекты.*

Ответ: а, в.

Задание 9. Где можно изменить размер и количество монтажных областей документа при работе в Adobe Illustrator?

- а) *меню Файл – параметры документа – редактировать монтажные области;*
- б) *палитра Свойства – Изменить области;*
- в) *меню Просмотр – подогнать монтажную область по размеру окна*

Ответ: а, б.

Задание 10. Для чего применяется обтравочная маска?

- а) Для того, чтобы выполнить раскрашивание части объекта, которая не попадает в маску;
- б) Для того чтобы спрятать другой рисунок так, что видимыми остаются только области в пределах самой маски, то есть изображение обрезается по форме маски;
- в) Для разделения контура объекта.

Ответ: б.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Виды изобразительных техник, применяемых для получения выразительного изображения в компьютерной графике.

Ответ: В компьютерной графике для создания выразительных изображений используется широкий спектр изобразительных техник, в том числе:

- Затенение: Определение световых и теневых участков изображения для создания глубины, объема и реализма.
- Текстурирование: Добавление текстур к поверхностям объектов для имитации различных материалов, таких как дерево, металл или ткань.
- Освещение: Размещение и настройка источников света для создания желаемого настроения и эффектов, таких как драматическое освещение или мягкие тени.

Эти техники позволяют художникам создавать трехмерные объекты, которые кажутся реалистичными и живыми, а также передавать эмоции и истории через свои изображения.

Задание 2. Виды основных материалов, инструментов и устройств, применяемых в проектной графике.

Ответ: Основные материалы, инструменты и устройства, используемые в проектной графике, включают:

- Компьютер и программное обеспечение для графического дизайна: Компьютер с соответствующим программным обеспечением, таким как Adobe Photoshop, Illustrator или InDesign, является основным инструментом для создания и редактирования графики.
- Графический планшет: Графический планшет позволяет художникам рисовать и создавать цифровые изображения с помощью пера или стилуса, что обеспечивает большую точность и контроль, чем использование мыши.
- Бумага и карандаши/маркеры: Хотя большая часть проектной графики создается в цифровом формате, традиционные материалы, такие как бумага и карандаши или маркеры, часто используются для эскизов, раскадровок и создания идей.

Эти инструменты и материалы позволяют дизайнерам создавать визуально привлекательные и эффективные графические элементы, такие как логотипы, веб-сайты, брошюры и рекламные объявления.

Задание 3. Изложите основные сведения о видах шрифтов и их классификации.

Ответ: Шрифты классифицируются на четыре основных типа: шрифты с засечками, рубленые, рукописные и декоративные. Шрифты с засечками имеют маленькие штрихи на концах линий, в то время как рубленые шрифты характеризуются отсутствием зазубрин. Рукописные шрифты имитируют почерк от руки, а декоративные шрифты используются для особых целей, таких как заголовки и логотипы.

Задание 4. Назовите основные характеристики шрифта, опишите критерии его оценки.

Ответ: Основные характеристики шрифта: гарнитура (дизайн), начертание (жирность, курсив и т. д.), размер и интервал. Критерии оценки шрифта включают разборчивость (легкость чтения), читабельность (удобство для длительного чтения) и эстетическую привлекательность. Оценка также учитывает контекст использования, например, предназначен ли шрифт для печатных или цифровых материалов, заголовков или основного текста.

Задание 5. Опишите методику создания реалистичного изображения на плоскости.

Ответ: Методика создания реалистичного изображения на плоскости включает в себя: 1) наблюдение и изучение объекта, чтобы понять его форму, структуру и светотень; 2) использование различных техник рисования, таких как штриховка, растушевка и лессировка, для передачи этих качеств; 3) постепенное уточнение деталей и добавление теней и бликов для создания иллюзии трехмерности и реализма.

Задание 6. Использование техник, имитирующих традиционные графические техники.

Ответ: Использование техник, имитирующих традиционные графические техники, может добавить глубину и аутентичность цифровым изображениям. Например, имитация акварельных мазков может придать цифровой иллюстрации органичный и выразительный вид. Растррирование, имитирующее зернистость печатных изданий, может придать цифровой фотографии винтажный или ностальгический эффект. Использование этих техник позволяет художникам расширить свои творческие возможности и достичь уникальных эстетических эффектов в цифровом искусстве.

Задание 7. Комбинированные способы использования современных и традиционных графических техник.

Ответ: Комбинированные способы использования современных и традиционных графических техник открывают новые творческие возможности. Художники могут сочетать цифровые инструменты с традиционными материалами, такими как акварель или тушь, создавая гибридные произведения, которые сочетают лучшие качества обоих миров. Например, цифровое рисование поверх традиционного эскиза может добавить точность и детализацию, сохраняя при этом органичность и экспрессивность ручного рисунка. Смешивая физические и цифровые среды, художники могут создавать уникальные и захватывающие визуальные эффекты.

Задание 8. Опишите возможности использования трехмерных эффектов в проектной графике.

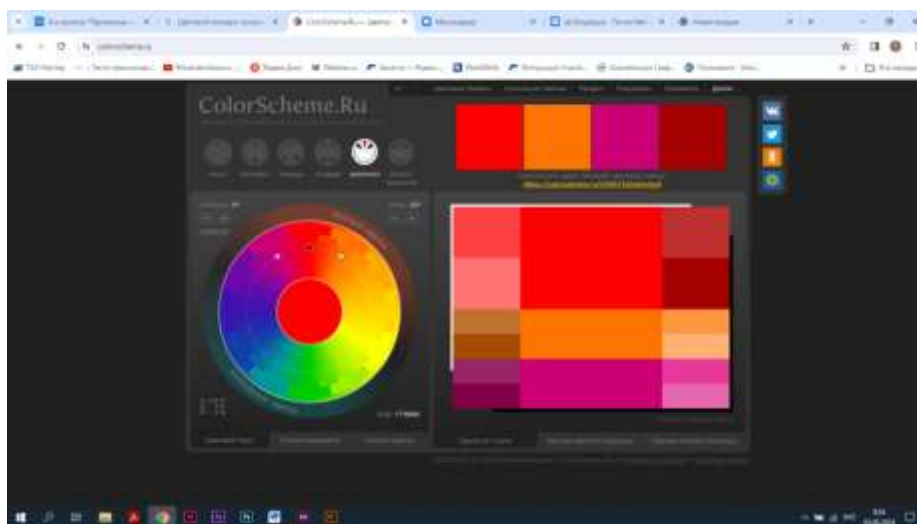
Ответ: Трехмерные эффекты в проектной графике открывают множество возможностей для создания захватывающих и динамичных визуальных образов. Добавление глубины и объема в дизайн может привлечь внимание зрителя, вызвать эмоции и улучшить общее восприятие. Трехмерные элементы можно использовать для создания реалистичных изображений продуктов, интерактивных объектов и привлекающих внимание композиций, которые выделяются из двумерного пространства.

Задание 9. Опишите цветовой контраст основных цветов?

Ответ: Основная группа трёх цветов жёлтого, красного и синего представляет собой самый большой цветовой контраст, белый цвет ослабляет яркость прилегающих к нему цветов и делает их более тёмными, чёрный, наоборот, — повышает их яркость и делает их более светлыми.

Задание 10. Цветовой контраст основных и дополнительных цветов?

Ответ: Данный тип контраста называется аналоговым.

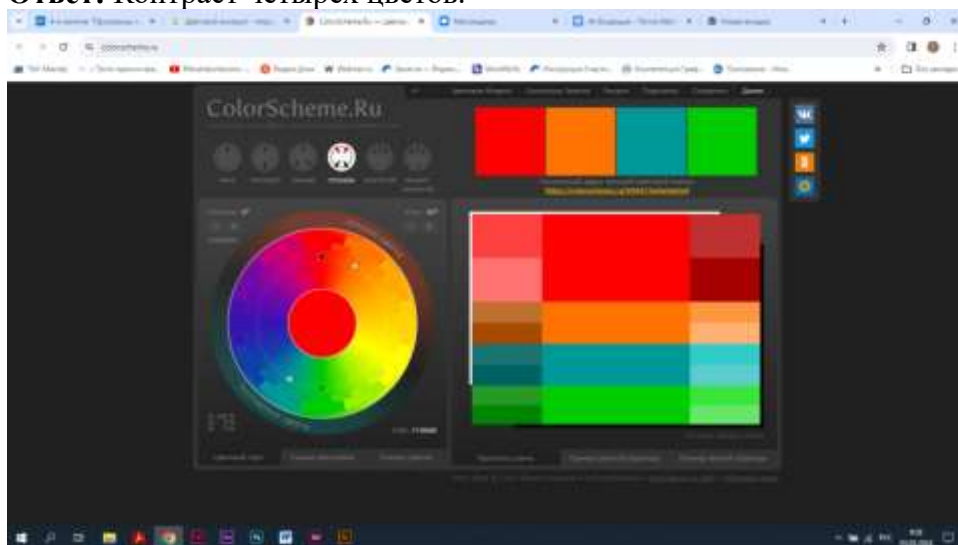


Задание 11. Пограничный контраст в живописи?

Ответ: Пограничный контраст – контраст, возникающий на границе двух цветных пятен при взаимном влиянии хроматических цветов друг на друга. Цвета, находящиеся на противоположных сторонах цветового круга, при этом усиливают друг друга.

Задание 12. Цветовой контраст - тетрада?

Ответ: Контраст четырех цветов.



Задание 13. Роль контрастов в графической композиции, «пластика» контрастов.

Ответ: Контрасты играют решающую роль в графической композиции, обеспечивая визуальный интерес и фокусировку. Сопоставление элементов с разными характеристиками, такими как цвет, форма, размер или текстура, создает «пластику» контрастов. Эта пластичность позволяет дизайнерам направлять взгляд зрителя, подчеркивать важные элементы и создавать динамичное напряжение в макете. Контролируя контрасты, дизайнеры могут управлять визуальным потоком, выделять ключевые сообщения и создавать запоминающиеся и эффективные графические композиции.

Задание 14. Роль проектной графики в деятельности графического дизайнера.

Ответ: Проектная графика является основополагающим аспектом деятельности графического дизайнера, обеспечивая средства для визуальной коммуникации и решения задач дизайна. Она позволяет дизайнерам создавать визуальные решения, которые передают идеи, информируют аудиторию и вызывают желаемый отклик. Будь то разработка логотипа, создание рекламной кампании или проектирование веб-сайта, проектная графика является инструментом, с

помощью которого дизайнеры могут претворять свои творческие концепции в жизнь и создавать значимые визуальные впечатления.

Задание 15. Как откадрировать изображения в заданных пропорциях?

Ответ: 1. Изображения можно обрезать вручную с помощью инструментов кадрирования в программном обеспечении для редактирования изображений.
2. Вы можете использовать онлайн-инструменты для обрезки, такие как BeFunky и Canva, которые позволяют вводить точные пропорции.
3. Используйте Python и библиотеку OpenCV для автоматического кадрирования изображений в заданных пропорциях с помощью кода.

Компетенция ПК-2

Способен разрабатывать объекты дизайна с использованием художественных средств и цифровых технологий

Индикатор компетенции ПК-2.1

Разрабатывает дизайн-объекты с использованием художественных средств

Знать: практические приемы работы с изображениями средствами проектной графики

Уметь: Использовать художественные материалы и цифровые технологии

Владеть: навыками разработки объектов дизайна с использованием художественных средств

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Какой командой в документе создают направляющие линии?

- а) командой Макет→Создать направляющие
- б) командой Файл→Новый→Документ
- в) командой Файл→Поместить

Ответ: а.

Задание 2. Где в документе принято размещать текст колонтитула?

- а) снизу
- б) вверху
- в) слева

Ответ: б.

Задание 3. Что можно перетащить мышкой в документ с масштабных линеек приемом "буксировки"?

- а) модульную сетку
- б) направляющие
- в) линии выпуска за обрез
- г) линии для колонок

Ответ: б.

Задание 4. Как можно задать нумерацию страниц?

- а) Макет→Страницы
- б) Текст→Вставить специальный символ→Маркеры→Номер текущей страницы
- в) Редактирование→Вставить на место

Ответ: б.

Задание 5. Как изменить размер шрифта во фрейме?

- а) выделить текст и выполнить команду Текст→Шрифт
- б) выделить текст и перейти в рабочее пространство Типографика, а затем активировать палитру Символ

в) выделить текст и выполнить команду Текст-Кегль

Ответ: б.

Задание 6. На какой вкладке палитры можно выполнить выравнивание текста по центру?

- а) символ
- б) стили абзацев
- в) абзац

Ответ: в.

Задание 7. Какого разрешения требует фотография для верстки журнала?

- а) разрешение может быть любым
- б) с разрешением не ниже 300 dpi
- в) не менее 72 dpi

Ответ: б.

Задание 8. Как установить единицы измерения для масштабных линеек?

- а) командой Окно→Рабочее пространство-Типографика
- б) командой Файл→Стили документа→Определить
- в) командой Редактирование→Установки→Основные. В поле Единицы измерения назначьте единицы измерения по горизонтали и вертикали, например, миллиметры

Ответ: в.

Задание 9. Для чего в документе задают "средник"?

- а) для задания расстояния между колонками
- б) для выравнивания текста
- в) для задания расстояния между направляющими

Ответ: а.

Задание 10. Какой командой задается число колонок в документе?

- а) Таблица→Параметры таблицы
- б) Макет→Поля и колонки
- в) Макет→Настройки макета

Ответ: б.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Что такое стилизация изображения?

Ответ: 1. Стилизация изображения — это процесс изменения внешнего вида изображения, чтобы оно напоминало определенный художественный стиль, такой как импрессионизм или поп-арт. Стилизация может быть достигнута с помощью различных методов, включая фильтры, нейронные сети и ручную обработку. Стилизованные изображения часто используются для создания уникальных и привлекательных визуальных эффектов в искусстве, графическом дизайне и фотографии.

Задание 2. Графическое обобщение изображения, его использование в проектной графике.

Ответ: Графическое обобщение изображения — это упрощение и стилизация изображения для передачи его основных характеристик и сообщения в более абстрактной и универсальной форме.

В проектной графике обобщенные изображения используются для создания узнаваемых и эффективных визуальных элементов, таких как логотипы, пиктограммы и иллюстрации. Обобщенные изображения могут облегчить понимание и запоминание, сделать дизайн более гибким и применимым в различных контекстах.

Задание 3. Что такое презентационная графика?

Ответ: Презентационная графика — это визуальные материалы, используемые для представления информации, идей и данных во время презентаций. Она включает в себя слайды, диаграммы, графики, фотографии и другие визуальные элементы, которые помогают докладчикам эффективно передавать свои сообщения. Презентационная графика играет важную роль в привлечении внимания аудитории, улучшении понимания и усилении воздействия презентации.

Задание 4. Сканирование и первичная обработка фотоматериалов.

Ответ: Сканирование фотоматериалов включает в себя использование сканера для преобразования физических фотографий в цифровые файлы. Первичная обработка отсканированных изображений может включать кадрирование, настройку яркости и контрастности, а также удаление пыли и царапин. Эти шаги помогают подготовить фотоматериалы для дальнейшего редактирования, хранения и архивирования.

Задание 5. Что такое компоновочный набросок?

Ответ: 1. Компоновочный набросок — это предварительный эскиз, который используется для определения общей композиции и расположения элементов в дизайне. Он помогает дизайнерам экспериментировать с различными макетами и находить наиболее эффективную организацию визуальных элементов. Компоновочные наброски часто создаются на ранних этапах процесса проектирования, чтобы установить основу для более подробной разработки.

Задание 6. Что такое эскизная графика?

Ответ: Эскизная графика — это стиль цифровой или традиционной графики, который имитирует внешний вид и ощущение ручных эскизов и рисунков. Она характеризуется свободными линиями, несовершенными формами и текстурами, которые придают работам органичный и естественный вид. Эскизная графика используется для создания различных визуальных эффектов, от быстрых идей и набросков до законченных иллюстраций и произведений искусства.

Задание 7. Что такое схематизация изображения?

Ответ: Схематизация изображения — это процесс упрощения и обобщения изображения, выделяя его основные характеристики и структуру. Полученное схематическое изображение представляет собой упрощенную версию исходного изображения, которая передает его основную форму, пространственные отношения и ключевые детали. Схематизация используется для различных целей, таких как создание диаграмм, технических иллюстраций, схем и других визуальных представлений, которые подчеркивают основные концепции и функции.

Задание 8. Требования к размеру шрифта в проектной графике, основные параметры, восприятие.

Ответ: Требования к размеру шрифта в проектной графике варьируются в зависимости от назначения и среды использования. Основные параметры, которые следует учитывать, включают читаемость, видимость, иерархию и баланс в общем дизайне. Восприятие размера шрифта зависит от таких факторов, как расстояние просмотра, контрастность и читабельность шрифта, влияя на эффективность и воздействие дизайна.

Задание 9. Типографика заголовков.

Ответ: Размер и стиль заголовков должны соответствовать их важности и иерархии в тексте. Заголовки должны быть заметными и легко различимыми, а также визуально

привлекательными. Шрифт и его размер должны подбираться с учетом удобочитаемости, размера экрана и длины текста.

Задание 10. Классификация шрифтов.

Ответ: Шрифты классифицируются по нескольким признакам, включая рисунок, начертание, пропорции и наличие засечек. Основные группы шрифтов: шрифты с засечками (например, Times New Roman), рубленые шрифты (например, Arial), рукописные шрифты (например, Pacifico), декоративные шрифты (например, Comic Sans) и моноширинные шрифты (например, Courier). Выбор шрифта зависит от цели и содержания проекта, а также от общего тона и эстетики.

Задание 11. Классификация шрифтов. Антиквы. Дайте определение.

Ответ: Антиквы — это группа шрифтов с засечками, которые имеют ровные вертикальные штрихи и закругленные или треугольные засечки на концах.

Засечки придают шрифтам классический и читаемый вид, а также помогают направлять взгляд читателя по тексту.

Антиквы обычно делятся на несколько подгрупп, включая старые антиквы, переходные антиквы и современные антиквы.

Задание 12. Классификация шрифтов. Гротески. Дайте определение.

Ответ: Гротески — это группа рубленых шрифтов, которые имеют равномерную толщину штрихов и не имеют засечек.

Эти шрифты известны своим современным и минималистичным внешним видом, а также высокой удобочитаемостью.

Гротески часто используются в заголовках, логотипах и других элементах дизайна, где важна четкость и простота.

Задание 13. Классификация шрифтов. Брусковые шрифты. Дайте определение.

Ответ: Брусковые шрифты — это группа шрифтов, которые характеризуются равномерной толщиной штрихов и квадратными или прямоугольными засечками.

Эти шрифты отличаются прочным и геометрическим внешним видом, который делает их заметными и читаемыми.

Брусковые шрифты часто используются в заголовках, плакатах и других элементах дизайна, где требуется создать смелый и современный образ.

Задание 14. Классификация шрифтов. Акцидентные шрифты. Дайте определение.

Ответ: Акцидентные шрифты — это группа декоративных шрифтов, которые отличаются необычными и привлекающими внимание формами.

Эти шрифты предназначены для использования в коротких текстах, заголовках и других элементах дизайна, где требуется создать уникальное и запоминающееся визуальное впечатление.

Акцидентные шрифты могут включать различные стили, такие как рукописные, каллиграфические, винтажные и тематические шрифты.

Задание 15. Модульная сетка и ее значение для проектной графики.

Ответ: Модульная сетка — это невидимая структура, которая организует элементы дизайна на странице или экране.

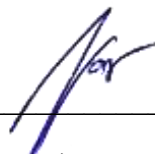
Она помогает создать последовательность, гармонию и визуальный баланс, обеспечивая предсказуемое и гибкое размещение элементов.

Использование модульной сетки повышает удобочитаемость, улучшает визуальную иерархию и облегчает внесение изменений в дизайне.

6. ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

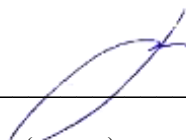
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

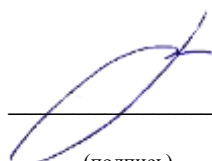
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник ООУП

С.В. Фирсова



(подпись)