

Кафедра

дизайн

Б1.О.01

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА)

Учебная дисциплина	<i>Введение в профессиональную деятельность</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 № 9 от «18» мая 2026 г.

Заведующий кафедрой Вишневская Елена Владимировна

ОГЛАВЛЕНИЕ

- 1. ПЕРЕЧЕНЬ КОМПЕТЕНЦИЙ И ЭТАПЫ ИХ ФОРМИРОВАНИЯ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 2. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ И ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ОБЕСПЕЧИВАЮЩИХ ФОРМИРОВАНИЕ КОМПЕТЕНЦИЙ В ПРОЦЕССЕ ОБУЧЕНИЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 3. ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ (СРЕДСТВА) ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ДИСЦИПЛИНЕ**
- 4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ**
- 5. ДИАГНОСТИЧЕСКИЕ ЗАДАНИЯ ДЛЯ ОЦЕНКИ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ УРОВЕНЬ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ**

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 «Введение в профессиональную деятельность» 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
УК-6 Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни	УК-6.2. Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни	Знать: - современные технологии обучения - модель современного высшего образования; Уметь: - выстраивать индивидуальную образовательную траекторию; - применять технологии современного образования для саморазвития. Владеть: - навыками выстраивания личных приоритетов в командной работе; - навыками схематизации индивидуальной образовательной траектории.	1 семестр Тема 1 «Введение в мир интеллекта» Тема 2 «Движение WorldSkills International (WSI) и Ворлдскиллс Россия («Молодые профессионалы») как мировой опыт профессионального оснащения» Тема 4 «Игровые технологии как инструмент обеспечения профессиональной траектории» Тема 5 «Схематизация как инструмент визуализации профессиональной деятельности»	Устный опрос по теме 1, по теме 2, по теме 5 Просмотр выполненных практически заданий по теме 5 Доклад-эссе по теме 2 Участие в бизнес-игре по теме 4
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности	ОПК-6.1 Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы	Знать: - спецификацию стандарта Ворлдскиллс по компетенции; - принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде;	1 семестр Тема 3 «Стандарты Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации»	Устный опрос по теме 3 Просмотр выполненных практически заданий по теме 3

		<p>Уметь:</p> <ul style="list-style-type: none"> - применять современные цифровые технологии в профессиональной деятельности; - решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий; <p>Владеть:</p> <ul style="list-style-type: none"> - современными технологиями в выбранном типе профессиональной деятельности; - способностью выбора компьютерной программы и техники исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности. 		Доклад-эссе по теме 3
--	--	--	--	-----------------------

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

Список вопросов для проведения устных опросов

№	Наименование вопроса	Тема №
1	Способы самоорганизации в профессиональной сфере.	1
2	Модель современного высшего образования.	1
3	Индивидуальная образовательная траектория.	1
4	Самоанализ и саморазвитие в профессиональной деятельности.	1
5	Универсум образования.	1
6	Культурные основы интеллектуальной деятельности.	1
7	Модель WorldSkills International (WSI).	2
8	История, современное состояние и перспективы движения WorldSkills International (WSI) как инструмента развития профессиональных сообществ и систем подготовки.	2
9	История, современное состояние и перспективы движения Ворлдскиллс Россия («Молодые профессионалы») как инструмента развития профессиональных сообществ и систем подготовки.	2
10	Спецификация стандарта Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн».	3
11	Печатный многостраничный дизайн	3
12	Виды печатной продукции	3

13	Стандарты выполнения презентации макета для заказчика	3
14	Соответствующие размеры, форматы файлов, разрешение и сжатие	3
15	Цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC	3
16	Метки печати и метки под обрез	3
17	Тиснения, позолоты, лаки	3
18	Различные процессы печати, присущие им ограничения и методики применения	3
19	Графические редакторы векторной графики	3
20	Графические редакторы растровой графики	3
21	Графический редактор верстки	3
22	Портфолио графического дизайнера	3
23	Игра как технология обучения.	4
24	Эффективность игровых технологий при построении индивидуальных образовательных траекторий.	4
25	Принципы использования игровых технологий.	4
26	Практические аспекты использования игровых технологий.	4
27	Способы визуализации профессиональной деятельности.	5
28	Базовые принципы схематизации.	5
29	Сущность процесса схематизации.	5
30	Технологии схематизации профессиональной деятельности.	5

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 тем для подготовки докладов- эссе

1. Модель современного высшего образования.
2. Индивидуальная образовательная траектория.
3. Самоанализ и саморазвитие в профессиональной деятельности.
4. Универсум образования.
5. Культурные основы интеллектуальной деятельности.

6. Индустриальный стандарт профессии графического дизайнера.
7. Техническое задание для графического дизайнера.
8. Инфраструктура Ворлдскиллс
9. Оборудование рабочих мест Ворлдскиллс.
10. Основные термины графического дизайна.
11. Игра как технология обучения.
12. Эффективность игровых технологий при построении индивидуальных образовательных траекторий.
13. Принципы использования игровых технологий.
14. Практические аспекты использования игровых технологий.

Общие требования к докладу-эссе

1. Доклад полностью раскрывает тему.
2. Структура доклада логично выстроена.
3. Сопровождающая доклад презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет доклад.
4. Докладчик уложился в регламент.
5. Текст доклада оформлен в соответствии с требованиями.

Требования к структуре доклада-эссе

1. Название доклада
2. Актуальность, цели, задачи
3. Новизна
4. Мотивация
5. Основной текст доклада
6. Заключение
7. Использованная литература

Требования к презентации доклада-эссе

Основными принципами при составлении компьютерной презентации являются лаконичность, ясность, уместность, сдержанность, наглядность (подчеркивание ключевых моментов), запоминаемость (разумное использование ярких эффектов).

Основные требования к презентации.

- каждый слайд должен иметь заголовок;
- количество текста на слайде должно быть оптимально минимальным;
- не рекомендуется применять анимацию (только в крайнем случае); динамическая анимация эффективна тогда, когда в процессе выступления происходит логическая трансформация существующей структуры в новую структуру;
- для управления презентацией рекомендуется использовать интерактивные кнопки (вперед-назад), автоматический режим лучше избегать.

Рекомендуемая структура презентации.

1. Титульный слайд: Тема доклада, Ф.И.О. студента
2. Актуальность, цели, задачи.
3. Новизна. Мотивация
4. Материалы основного содержания
5. Заключение

Рекомендации к выступлению по теме доклада-эссе.

Максимальное время выступления – 15 минут. Рекомендуемое время – 10 минут.

В тексте выступления необходимо обосновать актуальность темы, раскрыть проблемные места. Темп выступления должен быть достаточно быстрым («бодрым»), поскольку внимание аудитории удерживается не более 10–12 минут, и в то же время необходимо как можно полнее представить результаты работы.

В процессе доклада обучающийся демонстрирует презентацию на экране. Затем докладчику задаются вопросы, на которые он обязан дать полные и исчерпывающие ответы. Грамотные и уверенные ответы на вопросы позволяют определить самостоятельность разработки и профессиональный кругозор выступающего.

Критерии оценивания докладов-эссе и выступлений:

- оценка *«отлично»* выставляется студенту, если доклад полностью раскрывает тему, структура доклада логично выстроена, обучающийся хорошо ориентируется в материале и тексте доклада, в основном рассказывает (а не читает), отвечает на дополнительные вопросы; сопровождающая доклад презентация выполнена в соответствии с требованиями и дополняет доклад, докладчик уложился в регламент, текст доклада оформлен в соответствии с требованиями;

- оценка *«хорошо»* выставляется студенту, если доклад в целом раскрывает тему, но остаются не освещенные стороны вопросы, не на все дополнительные вопросы обучающийся может дать ответ; структура доклада логично выстроена, текст доклада обучающийся, в основном рассказывает (а не читает); презентация выполнена в соответствии с требованиями, но есть ряд замечаний по ее оформлению, доклад и презентация дополняют друг друга, докладчик уложился в регламент;

- оценка *«удовлетворительно»* выставляется студенту, если его доклад не раскрывает тему в достаточной мере, не отвечает на дополнительные вопросы; к оформлению доклада много замечаний; презентация выполнена не по требованиям, доклад дублирует презентацию, а не дополняет ее, студент не укладывается в регламент или наоборот;

- оценка *«неудовлетворительно»* выставляется студенту, если доклад отсутствует или доклад совсем не раскрывает тему, не оформлен по требованиям; отсутствует презентация или презентация не соответствует более половины требованиям.

Список типовых практических заданий

Тема 3. Стандарты Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации

- 1 **Практическое задание:** Изучение видов и стандартов печатной продукции.
Результат выполнения практического задания: Эскизы макетов печатной продукции на заданную тему.
- 2 **Практическое задание:** Знакомство с графическими редакторами векторной графики. Изучение их особенностей
Результат выполнения практического задания: Макет печатной продукции на заданную тему.
- 3 **Практическое задание:** Знакомство с графическими редакторами векторной графики. Изучение их особенностей
Результат выполнения практического задания: Создание фотоколлажа на

заданную тему.

- 4 Практическое задание:** Знакомство с графическими редакторами верстки. Изучение их особенностей
Результат выполнения практического задания: Создание страницы журнала на заданную тему.

Тема 5. Схематизация как инструмент визуализации профессиональной деятельности

- 5 Практическое итоговое задание:** Изучить способы визуализации профессиональной деятельности. Базовые принципы схематизации. Сущность процесса схематизации. Технологии схематизации профессиональной деятельности.
Результат выполнения итогового практического задания: Резюме и портфолио.

Самостоятельная работа обучающихся

В рамках данной учебной дисциплины обучающиеся выполняют самостоятельную внеаудиторную работу в виде повторения пройденного материала, изучение дополнительного теоретического материала, подготовки к практическим занятиям, в том числе итогового творческого задания, подготовки к промежуточной аттестации.

Самостоятельная работа может выполняться обучающимся дома или в аудиториях Академии, специально отведенных для самостоятельной работы и оснащенных необходимым техническим и программным обеспечением, доступом к ЭИОС и ЭБС. Проверка результатов выполнения практических заданий осуществляется во время часов, выделенных на контроль самостоятельной работы обучающихся (КСР).

Список заданий для самостоятельной работы.

Тема 2. Движение WorldSkills International (WSI) и Ворлдскиллс Россия («Молодые профессионалы») как мировой опыт профессионального оснащения

- 1 Задание для самостоятельной работы:** Повторение пройденного материала на лекции. Модель WorldSkills International (WSI). История, современное состояние и перспективы движения WorldSkills International (WSI) и Ворлдскиллс Россия («Молодые профессионалы») как инструмента развития профессиональных сообществ и систем подготовки.
Результат выполнения практического задания: сбор материала для доклада-эссе

Тема 3. Стандарты Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации.

- 2 Задание для самостоятельной работы:** Стандартная печатная продукция
Результат выполнения практического задания: Подобрать линейку

стандартной печатной продукции.

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

ЗАЧЕТ – 1 СЕМЕСТР

ОЦЕНКА ЗНАНИЙ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЁТЕ

Список вопросов для проведения зачета:

- 1 Способы самоорганизации в профессиональной сфере.
- 2 Модель современного высшего образования.
- 3 Индивидуальная образовательная траектория.
- 4 Самоанализ и саморазвитие в профессиональной деятельности.
- 5 Универсум образования.
- 6 Культурные основы интеллектуальной деятельности.
- 7 Модель WorldSkills International (WSI).
- 8 История, современное состояние и перспективы движения WorldSkills International (WSI) как инструмента развития профессиональных сообществ и систем подготовки.
- 9 История, современное состояние и перспективы движения Ворлдскиллс Россия («Молодые профессионалы») как инструмента развития профессиональных сообществ и систем подготовки.
- 10 Спецификация стандарта Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн».
- 11 Печатный многостраничный дизайн
- 12 Виды печатной продукции
- 13 Стандарты выполнения презентации макета для заказчика
- 14 Соответствующие размеры, форматы файлов, разрешение и сжатие
- 15 Цветовые модели, сочетание цветов, плашечные цвета и профили ICC
- 16 Метки печати и метки под обрез

- 17 Тиснения, позолоты, лаки
- 18 Различные процессы печати, присущие им ограничения и методики применения
- 19 Графические редакторы векторной графики
- 20 Графические редакторы растровой графики
- 21 Графический редактор верстки
- 22 Портфолио графического дизайнера
- 23 Игра как технология обучения.
- 24 Эффективность игровых технологий при построении индивидуальных образовательных траекторий.
- 25 Принципы использования игровых технологий.
- 26 Практические аспекты использования игровых технологий.
- 27 Способы визуализации профессиональной деятельности.
- 28 Базовые принципы схематизации.
- 29 Сущность процесса схематизации.
- 30 Технологии схематизации профессиональной деятельности

Компетенция **УК-6**

Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

Индикатор **УК-6.2.**

Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни

Обучающийся знает:

- современные технологии обучения
- модель современного высшего образования;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 1 «Введение в мир интеллекта», теме 2 «Движение WorldSkills International (WSI) и Ворлдскиллс Россия («Молодые профессионалы») как мировой опыт профессионального оснащения», теме 4 «Игровые технологии как инструмент обеспечения профессиональной траектории», теме 5 «Схематизация как инструмент визуализации профессиональной деятельности».

Компетенция **ОПК-6**

Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Индикатор **ОПК-6.1**

Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы

Обучающийся знает:

- спецификацию стандарта Ворлдскиллс по компетенции;
- принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде;

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам его участия в устных опросах по теме 3 «Стандарты

Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации».

ОЦЕНКА УМЕНИЙ и НАВЫКОВ ОБУЧАЮЩИХСЯ НА ЗАЧЁТЕ

Компетенция УК-6.

Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

Индикатор УК-6.2.

Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни

Обучающийся умеет:

- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию;
- применять технологии современного образования для саморазвития.

Обучающийся владеет:

- навыками выстраивания личных приоритетов в командной работе;
- навыками схематизации индивидуальной образовательной траектории.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ теме 1 «Введение в мир интеллекта», теме 2 «Движение WorldSkills International (WSI) и Ворлдскиллс Россия («Молодые профессионалы») как мировой опыт профессионального оснащения», теме 4 «Игровые технологии как инструмент обеспечения профессиональной траектории», теме 5 «Схематизация как инструмент визуализации профессиональной деятельности».

Компетенция ОПК-6

Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Индикатор ОПК-6.1

Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы

Обучающийся умеет:

- применять современные цифровые технологии в профессиональной деятельности;
- решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий;

Обучающийся владеет:

- современными технологиями в выбранном типе профессиональной деятельности;
- способностью выбора компьютерной программы и техники исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности.

Оценка достижения обучающимся запланированного результата обучения осуществляется по результатам выполнения практических работ по теме 3 «Стандарты Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации».

4. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ

ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, НАВЫКОВ, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИХ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

ПРОЦЕДУРА ПРОВЕДЕНИЯ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ

Для контроля усвоения обучающимися данной дисциплины учебным планом предусмотрены **зачет** в соответствии с учебным планом. Отдельного занятия для проведения зачета учебным планом не предусмотрено. Зачет проводится в форме ответа на устный вопрос и просмотра всех выполненных практических заданий (всего состава практических

заданий, в том числе итогового практического задания, выполненных в текущем контроле и подготовке к зачету). В ходе промежуточной аттестации (зачет) перевод результатов работы обучающихся (результатов текущего контроля) в систему оценки знаний («зачтено», «не зачтено») осуществляется с ориентацией на критерии оценивания сформированности компетенций.

Устный ответ на вопрос: вопросы к зачёту представлены в п.3.

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

Тема 3. Стандарты Ворлдскиллс и спецификация стандартов Ворлдскиллс по компетенции «Графический дизайн». Разделы спецификации

1 Практическое задание. Изучение видов и стандартов печатной продукции

2 Практическое задание. Знакомство с графическими редакторами векторной графики. Изучение их особенностей

3 Практическое задание. Знакомство с графическими редакторами растровой графики. Изучение их особенностей

4 Практическое задание. Знакомство с графическими редакторами верстки. Изучение их особенностей

Тема 5. Схематизация как инструмент визуализации профессиональной деятельности

5 Практическое итоговое задание. Изучить способы визуализации профессиональной деятельности. Базовые принципы схематизации. Сущность процесса схематизации. Технологии схематизации профессиональной деятельности.

КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
УК-6. Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни УК-6.2. Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни					
Знать: – современные технологии обучения – модель современного высшего образования;	Не знает	Фрагмент арные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: – выстраивать индивидуальную образовательную траекторию; – применять технологии современного образования для саморазвития.	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

Планируемые результаты обучения (показатели достижения заданного уровня освоения компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения				
	1	2	3	4	5
Владеть: - навыками выстраивания личных приоритетов в командной работе; навыками схематизации индивидуальной образовательной траектории.	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
ОПК-6. Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности ОПК-6.1 Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы					
Знать: - спецификацию стандарта Ворлдскиллс по компетенции; - принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде;	Не знает	Фрагментарные знания	Общие, но не структурированные знания	Сформированные, но содержащие отдельные пробелы знания	Сформированные систематизированные прочные знания
Уметь: - применять современные цифровые технологии в профессиональной деятельности; - решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий;	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: - современными технологиями в выбранном типе профессиональной деятельности; - способностью выбора компьютерной программы и техники исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности.	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 оценивая результатов обучения по дисциплине.

- оценка «зачтено» выставляется обучающемуся, который своевременно выполнил практико-ориентированные задания (всего состава работ) в соответствии с требованиями, возможно, допуская несущественные ошибки. Успешно сформированы умения и навыки. Полный ответ на устный вопрос, что свидетельствует о формировании запланированных компетенций в освоении теоретического материала дисциплины – сформированы систематизированные прочные знания.

- оценка «не зачтено» выставляется обучающемуся, который не выполнил (выполнил частично) практико-ориентированные задания (в составе всех работ), допустил

существенные ошибки в ответе на устные вопросы преподавателя, что свидетельствует о несформированности запланированных компетенций в освоении материала дисциплины – не знает, не умеет, не владеет.

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

Компетенция УК-6

Способен управлять своим временем, выстраивать и реализовывать траекторию саморазвития на основе принципов образования в течение всей жизни

Индикатор компетенции УК-6.2

Выстраивает траекторию саморазвития на основе личных приоритетов и принципов образования в течение всей жизни

Знать:

- современные технологии обучения
- модель современного высшего образования;

Уметь:

- выстраивать индивидуальную образовательную траекторию;
- применять технологии современного образования для саморазвития.

Владеть:

- навыками выстраивания личных приоритетов в командной работе;
- навыками схематизации индивидуальной образовательной траектории.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Выберите верное определение понятия индивидуальной образовательной траектории

- а) Индивидуальный план обучения, разработанный для конкретного обучающегося.
- б) Индивидуализированный путь обучающегося, отражающий реализацию образовательной программы.
- в) Совокупность учебных курсов и дисциплин, которые выбирает обучающийся

Ответ: б.

Задание 2. Выберите верное определение понятия Цветовой модели

- а) Система представления цветов с помощью численных значений.
- б) Способ создания изображения с использованием различных цветовых палитр.
- в) Набор инструментов для редактирования и обработки изображений.

Ответ: а.

Задание 3. Выберите верное определение понятия Плашечного цвета

- а) Цвет, который смешивается из четырех основных цветов (голубого, пурпурного, желтого и черного) для создания широкого спектра оттенков.
- б) Цвет, который предварительно смешан и имеет определенный оттенок, предназначенный для точной цветопередачи в печати.
- в) Цвет, который создается путем смешивания света разных длин волн.

Ответ: б.

Задание 4. Выберите виды издания печатного многостраничного дизайна

- а) буклет
- б) брошюра
- в) журнал
- г) лифлет

Ответ: б, в.

Задание 5. 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 6. Выберите форматы растровых файлов.

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

Ответ: а, в, д.

Задание 7. Как можно уменьшить размер графического файла *.jpg с помощью Photoshop, 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 8. Выберите векторные форматы файлов:

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

Ответ: б, г, д, е.

Задание 9. 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 10. 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.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Цветовая модель. Типы цветовых моделей, в какой области компьютерной графики они применяются.

Ответ: Цветовая модель — математическая модель описания представления цветов в виде кортежей чисел (обычно из трёх, реже — четырёх значений), называемых цветовыми компонентами или цветовыми координатами. Все возможные значения цветов, задаваемые моделью, определяют цветовое пространство.

Типы цветовых моделей:

- Аддитивные (RGB) Основано на сложении цветов.
- Субтрактивные (CMY, CMYK) Основаны на операции вычитания цветов
- Перцепционные (HSB, Lab) базируется на восприятии

Задание 2. Вопрос: В чем разница между рисованием объектов на одном слое и на разных слоях?

Ответ: Работа на одном слое заключается в том, что это более простой способ создания обычных работ. Создание элементов не доставляет сложностей, можно спокойно работать на одном полотне. Но всё же есть свои трудности. В отличие от работы на одном слое, множество слоев даёт возможность корректировать объекты на разном уровне. Например, фон на одном слое, а персонажей на другом. Такой вариант может быть удобнее, если рисовать что-то детализированное, с множеством объектов на полотне. Можно с легкостью редактировать, перемещать и скрывать отдельные компоненты работы.

Именно когда встаёт выбор между рисованием на одном слое и рисованием на разных слоях зависит от вида работы и от того, что предпочтительнее художники.

Задание 3. Вопрос: Что можно делать с объектом выбрав пункт меню Трансформирование?

Ответ: При работе с программой Adobe Illustrator пользователю предоставляется множество возможностей для творчества и реализации своих идей. Одной из важных функциональных составляющих является пункт меню «Трансформирование», позволяющий осуществлять различные манипуляции с выбранными объектами.

Воспользовавшись этим пунктом меню, можно изменять размеры объектов векторной графики, масштабируя их как в горизонтальном, так и в вертикальном направлении. С помощью функции изменения размера не только сохраняется точность изображения, но и предоставляется возможность пропорциональной трансформации.

Задание 4. Опишите последовательность создания паттерна.

- Ответ:**
1. Для начала необходимо нарисовать фигуру, из которой будет создаваться паттерн.
 2. Далее в меню «объект» необходимо выбрать опцию «узор», затем нажать «создать»
 3. Выбрав необходимое расстояние между фигурами, можно нажать «готово» на верхней панели.
 4. Далее нужно выбрать любую фигуру и нажать «заливка».
 5. В образцах выбираем созданный узор.

Задание 5. Для чего создаются поля обрезки и служебные поля в макете?

Ответ: Поля обрезки создаются в макете для указания места, где фотография или дизайн должен быть обрезан до определенного размера. Они помогают сохранить необходимую композицию и расположение элементов при печати или изготовлении.

Служебные поля также создаются для ориентации при обрезке и склейке изделий. Они помогают гарантировать точное соответствие размеров и положения элементов в конечном изделии. Служебное поле - это дополнительное поле, которое отбрасывается при окончательной обрезке, однако выводится на плёнках. Оно служит для размещения

всевозможной служебной информации, которую дизайнер хочет сообщить сотрудникам типографии (например метки сгиба, или метки корешка.

Задание 6. Опишите все возможности работы инструментом Перо

Ответ: Создание замкнутых (фигур) и незамкнутых линий, добавление и удаление точек, создание и переключение острых углов, углов «безье» с одним или двумя манипуляторами.

Задание 7. Как делать заливку объекта и обводки цветом и градиентом?

Ответ: Чтобы применить заливку объекта или обводки, надо нажать на объект, после этого на панели «инструменты» нажать на заливку. там можно выбрать любой цвет. сразу под окошком "заливка" есть окошко "обводка", нажав туда, мы выполним заливку обводки выбранного объекта. чтобы выполнить заливку градиентом, заходим в образцы, там выбираем виды образцов, затем "показать образцы градиентной заливки". тут мы можем выбрать градиент и залить им объект или обводку.

Задание 8. Как подготовить документ для печати, если в требованиях типографии говорится о метках реза, цветовых шкалах и метках приводки?

Ответ: При подготовке документа к печати необходимо учитывать выставленные типографией требования. Так, для того, чтобы выставить метки реза, цветовые шкалы и метки приводки, первым делом надо навести курсор на «Файл». Из предложенного списка выбрать «Сохранить как...». Во всплывшем окне изменить тип файла на «Adobe PDF», нажать «ОК». Далее всплывает новое окно, в котором можно выбрать параметры сохранения PDF файла. Из левого столбца необходимо выбрать «Метки и выпуск за обрез». Здесь пользователю предлагается выбрать необходимые для печати метки. Согласно выдвинутым типографией требованиям, надо выбрать: метки обрезки (реза), метки приводки и цветовые шкалы. Далее необходимо нажать «Сохранить PDF».

Таким образом, мы получаем файл PDF формата с необходимыми требованиями типографии.

Задание 9. Как заливку объекта преобразовать в плашечную?

Ответ: Нужно выбрать предмет, для которого мы используем заливку, переходим в образцы цвета, открываем параметры образцов, выбираем тип цвета: плашечный.

Задание 10. Какие инструменты используются для выделения в Photoshop?

Ответ: кроме того, в Adobe Photoshop для выделения части изображения можно использовать любой из инструментов выделения: Rectangular marquee/Прямоугольное выделение, Elliptical marquee/Эллиптическое выделение, Lasso/Лассо, Polygonal Lasso выделение /Полигональное лассо, Magnetic Lasso/Магнитное лассо, Magic Wand/Волшебная палочка.

Задание 11. Как сделать коррекцию цвета в Фотошопе?

Ответ: Откройте фотографию для цветокоррекции. В верхнем меню пройдите по пути ИЗОБРАЖЕНИЕ> КОРРЕКЦИЯ> ФОТОФИЛЬТР. Здесь можно подобрать готовые цветные фильтры или просто щелкнуть по окошку «Цвет» и выбрать собственный. Выбирайте абсолютно любой цвет из палитры

Задание 12. Что такое коррекция цвета?

Ответ: Цветокоррекция — это изменение части или всех цветов на фотографии. Например, отдельные оттенки можно перекрасить, убрать полностью, сделать насыщенней или приглушить.

Задание 13. Как изменить единицы измерения изображения в Фотошопе?

Ответ: В уже созданном файле можно зайти в меню Image>Image Size (Изображение>Размер изображения) или горячими клавишами Alt+Ctrl+i. В появившемся окне можно изменить единицы измерения с пикселей на сантиметры или миллиметры. Также в файле Photoshop можно включить линейку используя горячие клавиши Ctrl+R.

Задание 14. Разрешающая способность растра это –

Ответ: число элементов заданной области. Когда мы говорим о растровой графике, то минимальным элементом обычно является пиксел, а заданной областью дюйм. Поэтому разрешающую способность файлов растровой графики принято задавать в пикселах на дюйм.

Задание 15. Какие параметры, преимущества и недостатки у растровой графики?

Ответ:

Параметр	Растровая графика
Элемент	Пиксели (точки), измерение – в точках на дюйм (dots per inch)
Качество	Фотографическое, с высокой реалистичностью
Размер файла	В целом большой, чем выше разрешение, тем файл тяжелее
Масштабирование	Нежелательно и уменьшение, и увеличение – страдает качество
Форматы	JPEG (.jpg, .jpeg, .jpe, .jfif), BMP (.bmp, .dib, .rle), TIFF (.tiff), GIF (.gif), PNG (.png)
Редакторы	Paint, Adobe Photoshop или программы семейства Corel: Photo-Paint, Paint Pro, Painter
Применение	Универсальное; фотографии, оцифровка живописи, книжные иллюстрации, разные рисунки – сложные естественные объекты
Преимущества	Высокая реалистичность и фотографическое качество, легкость получения, естественные цвета и переходы оттенков
Недостатки	Большой объем файлов с разрешением высокой четкости, ограниченные изменения, потеря качества при масштабировании

Компетенция ОПК-6

Способен понимать принципы работы современных информационных технологий и использовать их для решения задач профессиональной деятельности

Индикатор компетенции ОПК-6.1

Проводит анализ современных информационных технологий и программных средств с учетом их возможностей и принципов работы

Знать:

- спецификацию стандарта Ворлдскиллс по компетенции;

- принципы работы современных информационных технологий в профессиональной деятельности в цифровой среде;

Уметь:

- применять современные цифровые технологии в профессиональной деятельности;
- решать задачи составления графических композиций при помощи компьютерных технологий;

Владеть:

- современными технологиями в выбранном типе профессиональной деятельности;
- способностью выбора компьютерной программы и техники исполнения графической композиции под задачу в профессиональной деятельности.

ЗАДАНИЯ ЗАКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Как можно уменьшить размер графического файла *.jpg с помощью PS, 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 2. Как можно вырезать часть файла, (выделив его предварительно), так, чтобы вырезанное оказалось только на новом слое в PS?

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

Ответ: г.

Задание 3. Какие действия с объектами можно сделать с помощью палитры «Обработка контуров» в Illustrator?

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

Ответ: а, в.

Задание 4. Для чего применяется обтравочная маска в Illustrator?

- 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.

Задание 5. Какие программные продукты относятся к редакторам векторной графики?

- а) Adobe Illustrator
- б) After Effects
- в) Blender

Ответ: а.

Задание 6. Какие программные продукты относятся к редакторам растровой графики?

- а) Adobe Illustrator

б) Adobe Photoshop

в) CorelDraw

Ответ: б.

Задание 7. Какие программные продукты относятся к редакторам верстки?

а) Power Point

б) Maya

в) Adobe Indesign

Ответ: в.

Задание 8. Выберите размер формата А3

а) 420x594 мм

б) 210x297 мм

в) 297x420 мм

Ответ: в.

Задание 9. Какой из предложенных размеров файла создан для публикации в сети Интернет?

а) 90x50 мм

б) 1920x576 px1

в) 148x69 см

Ответ: б.

Задание 10. Выберите определение логотипа

а) Графический символ или знак, представляющий компанию, организацию или продукт.

б) Рекламное объявление, используемое для продвижения продукта или услуги.

в) Изображение, используемое для иллюстрации книги или статьи.

Ответ: а.

ЗАДАНИЯ ОТКРЫТОГО ТИПА

Задание 1. Из чего может состоять портфолио графического дизайнера?

Ответ: Портфолио графического дизайнера может состоять из примеров дизайна логотипов, веб-сайтов, печатной продукции, иллюстраций и других графических работ. Оно должно демонстрировать навыки, опыт и творческий подход дизайнера. Портфолио также может включать заявление об авторстве, резюме и отзывы клиентов.

Задание 2. Для чего служат графические редакторы векторной графики?

Ответ: Графические редакторы векторной графики используются для создания, редактирования и манипулирования изображениями на основе векторных объектов, состоящих из линий, кривых и форм, которые математически определены. Эти редакторы позволяют дизайнерам создавать масштабируемую графику высокого разрешения, которая может быть использована для различных целей, таких как логотипы, иконки, иллюстрации и макеты. Векторная графика хорошо подходит для печати, поскольку ее можно увеличивать или уменьшать без потери качества.

Задание 3. Для чего служат графические редакторы растровой графики?

Ответ: Графические редакторы растровой графики используются для создания, редактирования и манипулирования изображениями на основе пикселей, которые представляют собой крошечные цветные квадраты, составляющие изображение. Эти редакторы позволяют дизайнерам работать с фотографиями, цифровыми рисунками и другими растровыми изображениями. Растровая графика хорошо подходит для изображений с тонкими градиациями цвета и сложными деталями, такими как фотографии и реалистичные

рисунки. Однако растровые изображения могут потерять качество при масштабировании, поскольку увеличение количества пикселей может привести к их видимости (пикселизации).

Задание 4. Для чего служат графические редакторы верстки?

Ответ: Графические редакторы верстки используются для создания многостраничных документов, таких как газеты, журналы, брошюры и книги. Они позволяют дизайнерам организовывать текст, изображения и другие элементы на странице и управлять такими аспектами макета, как размер страницы, поля и колонтитулы. Редакторы верстки обеспечивают инструменты для точного размещения элементов и контроля типографики, включая шрифты, размеры и интервалы. Эти редакторы широко используются в издательском деле и графическом дизайне для создания профессиональных и привлекательных печатных и цифровых публикаций.

Задание 5. Для чего служат метки под обрез?

Ответ: Метки под обрез — это линии или отметки, размещаемые на макете документа, которые указывают область, которая должна быть обрезана после печати. Они служат руководством для переплетчиков или печатников, гарантируя, что документ обрезан точно и в соответствии с дизайном. Метки под обрез особенно важны для документов, которые будут скреплены, переплетены или сложены, так как они обеспечивают аккуратное и профессиональное выравнивание краев. Эти метки обычно располагаются за пределами области печати, чтобы они не были видны в конечном продукте.

Задание 6. Перечислите типы цветовых моделей.

Ответ: Основные типы цветовых моделей:

- RGB (Red, Green, Blue): используется в цифровых устройствах, таких как экраны и проекторы. Цвета создаются путем смешивания красного, зеленого и синего света.
- CMYK (Cyan, Magenta, Yellow, Key (Black)): используется в печати. Цвета создаются путем смешивания голубого, пурпурного, желтого и черного тонов.
- HSL/HSV (Hue, Saturation, Lightness/Value): Цветовая модель, основанная на оттенке, насыщенности и светлоте/значении. Широко используется в графическом дизайне и обработке изображений.

Задание 7. Какие виды печатной продукции используются для рекламы товаров и услуг?

Ответ: Виды печатной продукции, используемые для рекламы товаров и услуг:

- Брошюры и буклеты: предоставляют подробную информацию о продуктах или услугах в удобном и портативном формате.
- Листовки и флаеры: Быстрые и недорогие способы привлечь внимание к специальным предложениям или мероприятиям.
- Визитные карточки: Незаменимый инструмент для создания профессиональных впечатлений и установления деловых контактов.

Задание 8. Что такое листовая печатная продукция?

Ответ: Листовая печатная продукция изготавливается путем печати на отдельных листах бумаги, которые затем могут быть сложены, сброшюрованы или высечены в различные формы. Этот метод печати подходит для широкого спектра изделий, включая листовки, флаеры, брошюры, каталоги и плакаты. Листовая печатная продукция отличается высоким качеством печати, точностью и универсальностью, что делает ее популярным выбором для различных рекламных и маркетинговых целей.

Задание 9. Что такое печатный многостраничный документ?

Ответ: Печатный многостраничный документ — это документ, состоящий из нескольких страниц и напечатанный на физическом носителе, таком как бумага. Он может содержать текст, изображения, таблицы или графики и служить для различных целей, таких как презентации, отчеты или книги. Этот тип документа отличается от электронных документов, которые просматриваются на устройствах с цифровым экраном.

Задание 10. Способы самоорганизации в профессиональной сфере?

Ответ: В профессиональной сфере самоорганизация имеет решающее значение для эффективной работы и достижения целей. Один из способов самоорганизации - установление четких приоритетов и управление временем с помощью инструментов, таких как списки дел и календари. Кроме того, создание системы для организации файлов, электронных писем и других материалов помогает поддерживать порядок и находить нужную информацию быстро. Определение границ и делегирование задач, когда это возможно, также способствуют самоорганизации, позволяя сосредоточиться на ключевых задачах.

Задание 11. Дайте определение офсетной печати.

Ответ: Офсетная печать — это метод печати, при котором изображение с печатной формы переносится на резиновый валик, а затем на бумагу. В отличие от прямой печати, при которой печатная форма напрямую контактирует с бумагой, офсетная печать обеспечивает более равномерное распределение чернил и высокое качество печати. Этот метод широко используется в коммерческой печати для создания широкого спектра материалов, таких как брошюры, журналы, книги и упаковки.

Задание 12. Дайте определение оперативной печати.

Ответ: Оперативная печать относится к методам печати, которые позволяют быстро и экономично производить небольшие тиражи печатной продукции. В отличие от традиционных методов, таких как офсетная печать, оперативная печать использует цифровые технологии и специализированное оборудование для печати непосредственно с компьютера на различные материалы. Это обеспечивает более быстрый оборот и гибкость, что делает оперативную печать идеальным вариантом для срочных заказов, персонализированной печати и небольших тиражей.

Задание 13. Дайте определение трафаретной печати (шелкографии).

Ответ: Трафаретная печать, также известная как шелкография, — это метод печати, при котором чернила продавливаются через трафарет (сетку) на поверхность для печати. Трафарет создается путем нанесения светочувствительной эмульсии на сетку и последующего экспонирования ультрафиолетовым светом через желаемый дизайн. Затвердевшие участки эмульсии блокируют прохождение чернил, в то время как открытые участки позволяют чернилам проходить и создавать изображение. Трафаретная печать широко используется для печати на различных материалах, включая текстиль, бумагу, металл, стекло и дерево.

Задание 14. Дайте определение тампонной печати.

Ответ: Тампонная печать — это метод печати, в котором силиконовый тампон переносит изображение с гравированной металлической пластины на поверхность для печати. Во время процесса гравированная пластина заполняется чернилами, а тампон опускается на пластину, собирая чернила с углублений. Затем тампон переносится на поверхность для печати и оказывает давление, передавая изображение. Тампонная печать используется для печати на неровных или трехмерных поверхностях, таких как ручки, мячи для гольфа и корпуса электронных устройств.

Задание 15. Какие бывают виды печатной продукции?

Ответ: Виды печатной продукции включают:

- Листовая продукция: визитные карточки, флаеры, брошюры, плакаты
- Рулонная продукция: журналы, газеты, каталоги
- Упаковка: коробки, этикетки, оберточная бумага
- Широкоформатная продукция: баннеры, вывески, наклейки
- Специализированная продукция: билеты, чеки, бланки

ЛИСТ СОГЛАСОВАНИЯ

Составил:

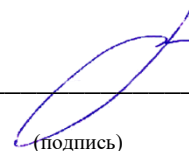
Н.С. Карпенко, доцент



(подпись)

Заведующий кафедрой

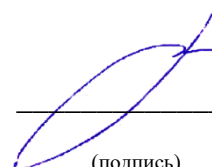
Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Заведующий выпускающей кафедрой

Е.В. Вишневская, к.п.н., доцент



(подпись)

Директор БИК

О.В. Балакина



(подпись)

Начальник

ООУП С.В.

Фирсова



(подпись)