

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Шебзухова Татьяна Александровна

Должность: Директор Пятигорского института (филиал) Северо-Кавказского
федерального университета

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение

Уникальный программный ключ:

Уникальный программный продукт.
d74ce93cd40e39275c3ba2f58486412a1c8ef96f

074095004065927505

Page 1 of 1

«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Зам. директора по учебной работе

Пятигорский институт (филиал) СКФУ

Н.В. Данченко

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ «ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

Направление подготовки	54.03.01 Дизайн
Направленность (профиль)	Графический дизайн
Год начала обучения	2024
Форма обучения	очная очно-заочная
Реализуется в семестре	2,3,4,5 2,3,4,5

1. Назначение: фонд оценочных средств устанавливает соответствие уровня подготовки обучающихся и выпускников требованиям образовательных стандартов и образовательных программ по реализуемым направлениям подготовки высшего образования.

2. ФОС является приложением к программе дисциплины «Проектирование».

3. Разработчик: Соловьева Вероника Владимировна, доцент кафедры дизайна.

4. Проведена экспертиза ФОС.

Члены экспертной группы:

Председатель: М. Ю. Махота, и.о.зав. кафедрой дизайна

Члены комиссии: Е.С. Левченко, доцент кафедры дизайна,
И.В. Китаева, доцент кафедры дизайна.

Представитель организации-работодателя: Сивцова А.В., генеральный директор
ООО «КМВ-принт»

Экспертное заключение: ФОС текущего контроля и промежуточной аттестации
соответствует ФГОС ВО

«_____»_____

5. Срок действия ФОС определяется сроком реализации образовательной программы.

1. Описание критериев оценивания компетенции на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания

Компетенция (ии), индикатор (ы)	Уровни сформированности компетенци(ий),			
	Минимальный уровень не достигнут (Неудовлетворитель- но) 2 балла	Минимальный уровень (удовлетворитель- но) 3 балла	Средний уровень (хорошо) 4 балла	Высокий уровень (отлично) 5 баллов
УК-1. Способен осуществлять поиск, критический анализ и синтез информации, применять системный подход для решения поставленных задач				
ИД-1 УК-1 выделяет проблемную ситуацию, осуществляет ее многофакторный анализ и диагностику на основе системного подхода;	Не может составлять цель проекта, не определяет совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижение и не определяет ожидаемые результаты решения задач	Не может составлять цель проекта, не определяет совокупность взаимосвязанных задач	Не в полной мере составляет цель проекта, не в полной мере определяет совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивающих ее достижение и не в полной мере определяет ожидаемые результаты решения задач	составляет цель проекта, определяет совокупность взаимосвязанных задач, обеспечивает ее достижение и определяет ожидаемые результаты решения задач
ИД-2 УК-1 осуществляет поиск, отбор и систематизацию информации для определения альтернативных вариантов стратегических решений в проблемной ситуации;	Не может прорабатывать план действий для решения задач проекта, не выбирает оптимальный способ их решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений	Частично прорабатывает план действий для решения задач проекта, выбирая оптимальный способ их решения,	Не в полной мере прорабатывает план действий для решения задач проекта, выбирая оптимальный способ их решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и	В полной мере прорабатывает план действий для решения задач проекта, выбирая оптимальный способ их решения, исходя из действующих правовых норм и имеющихся ресурсов и

			ограничений	ших правовых норм и имеющихся ресурсов и ограничений
ИД-3 УК-1 определяет и оценивает риски возможных вариантов решений проблемной ситуации, выбирает оптимальный вариант её решения.	Не способен организовывать выполнение проекта в соответствии с установленными целями, сроками и затратами, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов	Частично организовывает выполнение проекта в соответствии с установленными целями, сроками и затратами	Не в полной организовывает выполнение проекта в соответствии с установленными целями, сроками и затратами, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов	В полной объеме организовывает выполнение проекта в соответствии с установленными целями, сроками и затратами, исходя из действующих правовых норм, имеющихся ресурсов и ограничений, в том числе с использованием цифровых инструментов
ОПК-3 Способен выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывать проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезировать набор возможных решений и научно обосновывать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, полиграфия, товары народного потребления)				
ИД-1опк-3Изучает способы	Не знает способы выполнения	Частично знает способы	Не в полной мере знает	В полном объеме

ИД-2опк-3 Владеет способами	Не владеет способами	Частично владеет способами	Не в полной мере владеет	В полном объеме

				сти человека
ИД-Зопк-3 Выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека	Не умеет выполнять поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека	Частично выполняет поисковые эскизы изобразительным и средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи;	Не в полной мере выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайнерской задачи; синтезирует набор возможных решений и научно обосновывает свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека	В полном объеме выполняет поисковые эскизы изобразительными средствами и способами и проектной графики; разрабатывает проектную идею, основанную на концептуальном, творческом подходе к решению дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека

				сти человека
ОПК-4 Способен проектировать, моделировать, конструировать предметы, товары, промышленные образцы и коллекции, художественные предметно-пространственные комплексы, интерьеры зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объекты ландшафтного дизайна, используя линейно-конструктивное построение, цветовое решение композиции, современную шрифтовую культуру и способы проектной графики				
ИД-1 _{ОПК-4} Владеет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна, принципами линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуру и способами проектной графики	Не знает методы и приемы создания проектных идей; графические, колористические, композиционные средства и приемы визуализации художественного-образного замысла в объектах графического дизайна; исторические этапы возникновения шрифтов и современную шрифтовую культуру, современные материалы и методы линейно-конструктивного построения объектов графического дизайна.	Частично умеет проектировать объекты графического дизайна с применением методов поиска и генерации креативных проектных идей, графических, колористических, композиционных средств и приемов визуализации художественного-образного замысла с учетом тенденций применения современных шрифтовых гарнитур и особенностей пластического моделирования современных материалов.	Не в полной мере владеет навыками проектирования объектов графического дизайна с применением методов поиска и генерации креативных проектных идей, графических, колористических, композиционных средств и приемов визуализации художественного-образного замысла с учетом тенденций применения современных шрифтовых гарнитур и особенностей пластического моделирования современных материалов.	В полном объеме владеет навыками проектирования объектов графического дизайна с применением методов поиска и генерации и креативных проектных идей, графических, колористических, композиционных средств и приемов визуализации художественного-образного замысла с учетом тенденций применения современных шрифтовых гарнитур и особенностей пластического моделирования современных материалов.

				стей пластичес кого моделиро вания современ ных материал ов.
ИД-2опк-4 Анализирует варианты применения линейно- конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно- пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно- пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна	Не умеет анализировать варианты применения линейно- конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно- пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно- пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна	Частично анализирует варианты применения линейно- конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно- пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно- пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна	Не в полной мере анализирует варианты применения линейно- конструктивн ого построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики при проектирован ии, моделировани и, конструирова нии предметов, товаров, промышленн ых образцов и коллекций, художественн ых предметно- пространстве нных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно- пространстве нной среды, объектов ландшафтног о дизайна	В полной мере анализир ует варианты применен ия линейно- конструк тивного построен ия, цветового решения композиц ии, современ ной шрифтов ой культуры и способов проектно й графики при проектир овании, моделиро вании, конструи ровании предмето в, товаров, промышлен ных образцов и коллекци й, художест венных

				предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна
ИД-Зопк-4 Применяет при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики	Не умеет применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики	Частично умеет применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики	Не в полной мере умеет применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики	В полном объеме умеет применять при проектировании, моделировании, конструировании предметов, товаров, промышленных образцов и коллекций, художественных предметно-пространственных комплексов, интерьеров зданий и сооружений архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики

графики		проектной графики	конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики	архитектурно-пространственной среды, объектов ландшафтного дизайна оптимальные решения линейно-конструктивного построения, цветового решения композиции, современной шрифтовой культуры и способов проектной графики
---------	--	-------------------	---	--

ОПК-6 Способен решать задачи профессиональной деятельности на основе информационной и библиографической культуры с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

задач профессиональной деятельности	профессиональной деятельности	задач профессиональной деятельности	требований информационной безопасности для использования в рамках решения задач профессиональной деятельности	ционно-коммуникационных технологий с учетом основных требований информационной безопасности для использования в рамках решения задач профессиональной деятельности
ИД-2опк-6 Учитывает при решении задач профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Не умеет учитывать при решении задач профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Частично умеет читывает при решении задач профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру	Не в полной мере умеет учитывает при решении задач профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	В полном объеме умеет учитывать при решении задач профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности

				требован ий информа ционной безопас ности
ИД-Зопк-6 Применяет при решении задач профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Не умеет применять при решении задач профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Частично применяет при решении задач профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	Не в полной мере применяет при решении задач профессиональной деятельности информационную и библиографическую культуру с применением информационно-коммуникационных технологий и с учетом основных требований информационной безопасности	В полном объеме знает и применяет информационно-коммуникационные технологии и методы переработки информации с учетом требований к ее библиографическому оформлению; графические редакторы и методы подбора оптимального программного продукта для профессионального решения дизайнерских задач; специфику работы с

				устройствами ввода и вывода графической информации. Ориентируется в области информационно-коммуникационных технологий; оформляет переработанную информацию с учетом требований к ее библиографическому оформлению; обрабатывает графическую информацию для решения задач профессиональной деятельности с использованием информационных технологий и графических программных
--	--	--	--	---

				продукто в. Владеет практиче скими навыками работы с программ ными продукта ми
--	--	--	--	---

Оценивание уровня сформированности компетенции по дисциплине осуществляется на основе «Положения о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования - программам бакалавриата, программам специалитета, программам магистратуры - в федеральном государственном автономном образовательном учреждении высшего образования «северо-кавказский федеральный университет» в актуальной редакции.

Образец оформления

ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ПРОВЕРКИ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ

Ном ер зада ния	Правильный ответ	Содержание вопроса	Компетенция	Время на выполнен ие задания
1.	расположение элементов композиции относительно выбранного формата	Дать определение понятию «компоновка листа»	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
2.	Графическое проектирование – это визуальная часть проекта, по которой встречают любой сайт в интернете, рекламу в полиграфической продукции, узнают бренды, мерч и айдентику в среде пользования потребителем. И то насколько правильно, полно, красиво и доступно будет преподнесена информация, зависит посещаемость, а значит и прибыльность организации. Ведь имидж компании во многом зависит от того как она представлена в среде.	Дать определение понятию графическое проектирование.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
3.	Графический дизайн включает в себя элементы, такие как типографика, изображения, символы и цвета, чтобы донести сообщение до аудитории. Иногда графический дизайн называют «визуальной коммуникацией» - термин, который подчеркивает его функцию придания формы информации, например, дизайн книги, рекламы, логотипа или веб-сайта. Важная часть задачи дизайнера - объединить визуальные и словесные элементы в упорядоченное и эффективное целое.	Назовите элементы графического дизайна.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин

4.	<p>Растровое изображение Растровое изображение (Растр) - привычные всем изображения, состоящие из прямоугольной сетки пикселей. При увеличении такие изображения теряют свое качество.</p> <p>Наиболее популярные растровые форматы: *jpg, *png, *bmp, *psd.</p> <p>Векторное изображение Векторное изображение (Вектор) - изображение, построенное из кривых, линий и точек в специальном графическом редакторе, предназначенном для работы с векторными изображениями.</p> <p>Основные векторные форматы: *eps, *ai, *cdr, *svg.</p>	Растровое и векторное изображения их характеристика.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
5.	Эскиз представляет собой набросок концепции дизайна, не обязательно подробный. Он помогает дизайнерам визуализировать и отшлифовать идеи перед тем, как начать работу на экране.	Что такое эскиз.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
6.	Фавикон (favicon) - иконка сайта, отображаемая слева от него во вкладке браузера или в поисковой выдаче.	Фавикон (favicon), понятие.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
7.	Паттерн - это узоры, с повторяющимися линиями, формами и цветами, которые работают согласованно друг с другом. В бесшовном шаблоне все элементы паттерна, независимо от того сколько раз они повторяются, объединяются в единое целое.	Паттерн, понятие.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин

	Паттерны часто служат элементом фона на веб сайтах, также они служат неотъемлемой частью дизайна обоев.			
8.	Текстура. В дизайне текстура относится к внешнему виду дизайна. Добавление в дизайн богатой многослойной графики может помочь создавать визуальную текстуру. Дизайн также может имитировать текстуру дерева, металла, ткани и прочие поверхности.	Текстура, понятие.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
9.	Ритм в отличии от метра придает произведению динамизм. Ритм бывает активно-динамическим (музыка, танцы) и пассивно-динамический (архитектура, живопись, скульптура). Ритм бывает простым, когда изменяется одна закономерность (форма, цвет, расстояние между элементами и т.п.) и сложным, когда изменения происходят одновременно с различными характеристиками. Ритм не только обогащает композицию, но и помогает ее организовать. В одной композиции может быть несколько композиционных элементов, построенных на ритме, которые развиваются параллельно, пересекаются или же двигаются в противоположных направлениях.		УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
10.	Мокап, макет (Mockup) - это реалистичное и, как правило, трехмерное представление дизайна. Оно используется для того, чтобы показать, как будет выглядеть дизайн в реальном мире.	Мокап, понятие.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
11.	Маскот - персонаж (талисман), которого используют в	Маскот, понятие.	УК-1	5-10 мин

	логотипах или независимо от них.		ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	
12.	Негативное пространство - это область, которая остается пустой в дизайне. Дизайнеры часто прибегают к использованию негативного пространства при разработке дизайна, в том числе и логотипов.	Негативное пространство в дизайне.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
13.	Плоский дизайн (flat дизайн) - минималистичный подход к дизайну, ориентированный на простоту и удобство использования. В плоском дизайне обычно применяют 2D иллюстрации, яркие цвета и четкие края.	Дать определение понятию flat-дизайн.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
14.	PPI / DPI - Два измерения, используемые для измерения разрешения. PPI означает количество пикселей на дюйм, в то время как DPI означает количество точек на дюйм - они относятся к количеству пикселей или точек, соответственно, которые могут быть размещены в линию через один линейный дюйм. PPI используется для описания разрешения цифрового изображения, а DPI используется для описания количества чернильных точек на дюйм в печатном изображении. PPI также может влиять на размер печати и качество дизайна, но DPI не влияет на цифровой дизайн.	PPI / DPI, описание.		5-10 мин
15.	Оверпринт (Overprint) - метод наложения одного цветного объекта на другой без образования	Оверпринт (Overprint), описание.	УК-1 ОПК-3	5-10 мин

	выворотки (непропечатанном месте) в процессе допечатной подготовки полиграфической продукции.		ОПК-4 ОПК-6	
16.	Айдентика - построение образа бренда в глазах потребителей, главная цель которого - повышение узнаваемости и степени лояльности. К основным элементам айдентики относятся: Фирменный стиль, Логотип и Брендбук.	Айдентика, понятие.		
17.	Треппинг - метод допечатной подготовки, при котором утолщаются контуры объектов на некоторую величину для предотвращения образования зазоров на стыке несовместимых между собой цветов при многокрасочной типографской печати.	Треппинг, описание.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
18.	Логотип Под логотипом понимается визуальное отражение бренда в едином знаке, творчески разработанном с целью визуальной уникальности. Логотипы обычно представлены в виде уникально стилизованного названия компании, графического элемента, а также их комбинации. Товарный знак Товарный знак - это логотип, прошедший процедуру регистрации в Роспатенте. То есть, разница между логотипом и товарным знаком - защита авторского права на законодательном уровне. Логомарк Логомарк - это логотип компании, Который не содержит самого названия бренда. Как правило, это символ или графический элемент, используемый для визуального представления компании.	Логотипы и брэндинг, описание.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин

19.	Фирменный стиль - совместное использование логотипа с другими графическими элементами, образующее единый стиль для всех цифровых и печатных материалов.	Фирменный стиль	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
20.	Гайдлайн - важная часть брендинга. Он определяет правильный набор стандартов для брендинга компании или публикации - от визитной карточки до многостраничного веб-сайта. Гайдлайн используется, чтобы гарантировать, что все активы бренда имеют полное единство и всегда выглядят безупречно.	Гайдлайн	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
21.	Брендбук - официальный документ компании, где описан весь бренд, его концепция и идеи, потенциальная аудитория, позиционирование фирмы, фирменный стиль и правило его использования. Брендбук призван помочь менеджерам и маркетологам в развитии бренда и построении правильной коммуникации с потребителем.	Брендбук	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
22.	Логобук. Логобук можно назвать мини версией брендбука. Логобук содержит информацию только о логотипе, правилах его использования и цветах.	Логобук	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
23.	Системный шрифт - основной шрифт, используемый операционной системой компьютера или мобильного телефона.	Системный шрифт	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
24.	Типографика. Типографика представляет собой внешний вид и стиль печатных слов. Весь текст, отраженный на печатных материалах, таких как рекламные щиты, визитки, плакаты, листовки и так	Типографика	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин

	далее, включает типографику. Проще говоря, типографика это искусство расположить напечатанные слова так, чтобы сделать дизайн привлекательным.			
25.	Каллиграфия - процесс ручного создания красивых букв и символов, а также их гармоничное объединение в слова.	Каллиграфия.	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
26.	Леттеринг - вырисовывание букв и символов в единую гармоничную композицию. Главное отличие леттеринга от каллиграфии в том, что в леттеринге буквы именно рисуются а в каллиграфия не терпит дорисовок. Все буквы должны быть четко выверены и выполнены в едином стиле.	Леттеринг	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
27.	Кернинг - это пространство между двумя соседними буквами, цифрами или любыми символами. Настройка кернинга позволяет сделать одинаковые интервалы по всему тексту.	Кернинг	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
28.	Трекинг очень часто путают с кернингом, однако между ними есть существенное различие. Кернинг, как уже говорилось выше - это расстояние между двумя символами, а Трекинг - это интервал не только между всеми буквами в слове, но и между словами и целыми абзацами. При помощи настройки трекинга дизайнеры меняют структуру и плотность слов, чтобы лучше выровнять и улучшить тем самым внешний вид дизайна.	Трекинг	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
29.	Интерлиньяж является одним из тех терминов в графическом дизайне, который может сбить с толку.	Интерлиньяж	УК-1 ОПК-3	5-10 мин

	Интерлиньяж - это расстояние между базовыми линиями строк, проще говоря, межстрочный интервал. Данная настройка шрифта позволяет сделать текст более разборчивым путем увеличения расстояния между строк.		ОПК-4 ОПК-6	
30.	Гарнитура - набор из одного и более шрифтов, имеющий общий дизайн и отличающихся между собой по толщине, наклону и стилю.	Гарнитура	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
31.	Градиент - это постепенное изменение цвета. Градиент является одним из самых часто употребляемых терминов графического дизайна. Обычно используют 2 типа градиентов - линейный и радиальный.	Градиент	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
32.	Монохромный - палитра оттенков одного цвета. Например, серая шкала является примером монохромности. Монохромной оттенок всегда приятен для глаз.	Монохром	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
33.	Нек - код, представляющий собой комбинацию из шести цифр и букв. Нек содержит в себе информацию о трех цветах RGB пространства.	Нек	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
34.	Цветовая модель (Цветовое пространство) - это определенный диапазон цветов.	Цветовая модель (Цветовое пространство)	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
35.	CMYK является цветовой моделью (пространством) и	CMYK	УК-1	5-10 мин

	расшифровывается как C - Cyan (голубой), M - Magenta (пурпурный), Y - Yellow (желтый) и K - Key color (черный). Это 4 основных цвета, из которых печатается вся полиграфическая продукция.		ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	
36.	<p>RGB тоже является цветовой моделью и очень похож на своего собрата CMYK.</p> <p>RGB расшифровывается как R - Red (красный), G - Green (зелёный), B - Blue (синий).</p> <p>RGB, путем смешения цветов, образует более широкий спектр цветовых оттенков, нежели CMYK и применяется в создании цифрового дизайна.</p>	RGB	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин
37.	Система соответствия Pantone - стандартная цветовая схема для печати, используемая в ряде отраслей, включая дизайн продукции и производство. Каждому цвету дается определенный номер и название, что позволяет идентифицировать их и воспроизводить позже.	Pantone	УК-1 ОПК-3 ОПК-4 ОПК-6	5-10 мин

Вопросы для собеседования

по дисциплине
«Проектирование»

Базовый уровень

Раздел 1. Медиа технологии в графическом дизайне.

Тема 1. История и тенденции развития информационно-графических комплексов.

1. История формирования motion-дизайна
2. История формирования Web-дизайна

Тема 2. Моушен-дизайн.

1. Изучения базовых принципов motion-дизайна.
2. Области применения

Тема 3. Кинетическая типографика как инструмент современного рекламного позиционирования.

1. Финальный рендер в After Effects.
2. Работа со звуком в After Effects.

Тема 4. Шейповая анимация

1. Кейинг используя встроенные плагины After Effects.
2. Простейший цветкор между разными исходниками.

Тема 5. Анимированная инфографика.

1. Монтажные склейки и анимация.
2. Основные принципы внутрикадрового монтажа.

Тема 6. Бродкаст дизайн.

1. Структура оформления телеэфира
2. Интро и аутро.

Раздел 2. Визуальные коммуникации.

Тема 7. Инструменты графического позиционирования визуальных коммуникаций и современных медиа.

1. Описать типы и классификацию графиков и гистограмм в информационной графике.
2. Организация формата и последовательность восприятия с учетом специфики применения.

Тема 8. Дизайн-концепция и особенности ее преломления в заданиях разного типа

1. Понятие «дизайн-концепции»
2. Состав концепции

Тема 9. Web- дизайн

1. Дать определение понятию «Web- дизайн»
2. Графический заголовок

Тема 10. Рекламная инфографика

1. Что включает в себя процесс изучения специфики продукта продвижения.
2. Выявления общеграфического и композиционного решения.

Тема 11. Упаковка.

1. Виды упаковки
2. Особенности проектирования упаковки

Тема 12. Брендбук. Базовые и дополнительные стандарты – основа, ядро идентификации.

1. Что такое брендбук?
2. Особенности проектирования брендбука

Тема 13. Допечатная подготовка оригинал макета.

1. Печатные процессы.
2. Послепечатная обработка.

Тема 14. Разработка календарей

1. Календари настенные.
2. Календари настольные.

Повышенный уровень

Раздел 1. Медиа технологии в графическом дизайне.

Тема 1. История и тенденции развития информационно-графических комплексов.

1. Какова структура современного медиа контента
2. История формирования мультимедийного дизайна

Тема 2. Моушен-дизайн.

1. Что такое motion-дизайн?
2. Создание композиции, подготовка файлов в Ai и анимация текста под голос.

Тема 3. Кинетическая типографика как инструмент современного рекламного позиционирования.

1. Роль шрифтов в кинетической типографике
2. Понятие кинетической типографики

Тема 4. Шейповая анимация

1. Использование Трекинга камеры для внедрения откейиного объекта.
2. Трекинг точки на видео.

Тема 5. Анимированная инфографика.

1. Создание современных анимационных переходов между кадрами.
2. Создание переходов в инфографике/презентациях

Тема 6. Бродкаст дизайн.

1. Определяющие факторы идентификации в бродкаст дизайн.
2. Заставки и отбивки в оформлении телевизионного эфира.

Раздел 2. Визуальные коммуникации.

Тема 7. Инструменты графического позиционирования визуальных коммуникаций и современных медиа.

1. Визуализация вербальных образов.
2. Печатная и медиа-инфографика. Вертикальный скроллинг

Тема 8. Дизайн-концепция и особенности ее преломления в заданиях разного типа

1. Определение сущности концепции
2. Дизайн-концепция в заданиях разного типа

Тема 9. Web- дизайн

1. Навигационные кнопки
2. Титульная графика

Тема 10. Рекламная инфографика

1. Особенности рекламной инфографики
2. Работа с исходниками.

Тема 11. Упаковка.

1. Цветовые особенности проектирования упаковки
2. Формы упаковки

Тема 12. Брендбук. Базовые и дополнительные стандарты – основа, ядро идентификации.

1. Особенности допечатной подготовки.
2. Компоновка всех элементов фирменного стиля.

Тема 13. Допечатная подготовка оригинал макета.

1. Традиционные и цифровые допечатные подготовки.
2. Особенности допечатной подготовки

Тема 14. Разработка календарей

1. Виды календарей.
2. Этапы разработки календарей.

Вопросы для зачета

по дисциплине
«Проектирование»

Базовый уровень

Вопросы для проверки уровня обученности

3 семестр

Знать:

1. Дать определение понятию раскадровка.
2. Дать определение понятию графические приемы.
3. Дать определение понятию рекламный графический комплекс.
4. Дать определение понятию композиционный замысел.
5. Дать определение понятию открытая композиция.

Уметь, владеть:

1. Смысловые блоки в инфографике
2. Основные особенности композиции в информационно-графическом листе.
3. Специфика печатной и веб инфографики.
4. Дать определение понятию альфа канал.
5. Дать определение «motion-дизайн»

4 семестр

Знать:

1. Web- дизайн и принципы дизайна
2. Построение практического сайта и процесс Web- дизайн
3. Что такое HTML?
4. Дать определение Java Script.
5. Что такое CGI?

Уметь, владеть:

1. Web-дизайна и интернет программирования, технология программирования
2. Логотип сайта.
3. Общая стилистика сайта
4. Секреты и особенности web - дизайна
5. Типы диаграмм в инфографике

5 семестр

Знать:

1. Виды календарей.
2. Этапы разработки календарей.
3. Календари настенные.
4. Календари напольные.
5. Подготовка макета в Corel Draw и Adobe Photoshop

Уметь, владеть:

1. Система создания визуально понятного графического образа брендинга.
2. Понятие брендинга.
3. Структура брендинга.
4. Функции брендинга.
5. Подготовка макета в Adobe InDesign

Повышенные уровни

Вопросы для проверки уровня обученности

3 семестр

Знать:

1. Структурирование проекта в Adobe After Effects.
2. Подбор цветовых решений и связок с учётом правил цветовой психологии.
3. Анимация иллюстрации.
4. Подготовка файлов в Adobe Illustrator.
5. Основные скрипты для работы с шейпами.

Уметь, владеть:

1. Циклическая анимация.
2. Шейп контейнер.
3. Основные примитивы и репитер.
4. Параметрическая анимация, Wiggle Transform и Wiggle Path.
5. Анимация текста.

4 семестр

Знать:

1. Основы анимации текстовых слоев и пресеты анимации.
2. Кинетическая типографика.
3. Работа с файлами из Ai.
4. Установка скриптов.
5. Что такое VRML?

Уметь, владеть:

1. Особенности допечатной подготовки
2. Понятие фокус группы
3. Устранение дефектов фотоизображений в Adobe Photoshop.
4. Цветовой контраст
5. Редактировать свои работы в программе «Adobe Photoshop»;

5 семестр

Знать:

1. Значение принципа выявления форм.
2. Управление цветом в Adobe Photoshop. Цветокоррекция файлов и изображений для печати
3. Дать определение глубинно-пространственная композиция.
4. Показать пример объёмной композиции.
5. Параметры и инструменты Adobe Illustrator.

Уметь, владеть:

1. Установка параметров цветоделения в Adobe Illustrator.
2. Дать определение ракурсной композиции
3. Дать определение плоскостной композиции
4. Организация индивидуального рабочего пространства для решения разных задач.
5. Перемещение и копирование слоев и объектов.

2. Описание шкалы оценивания

В рамках рейтинговой системы успеваемость студентов по каждой дисциплине оценивается в ходе текущего контроля и промежуточной аттестации. Рейтинговая система оценки знаний студентов основана на использовании совокупности контрольных мероприятий по проверке пройденного материала (контрольных точек), оптимально расположенных на всем временном интервале изучения дисциплины. Принципы рейтинговой системы оценки знаний студентов основываются на положениях, описанных в Положении об организации образовательного процесса на основе рейтинговой системы оценки знаний студентов в ФГАОУ ВО «СКФУ».

Рейтинговая система оценки не предусмотрено для студентов, обучающихся на образовательных программах уровня высшего образования магистратуры, для обучающихся на образовательных программах уровня высшего образования бакалавриата заочной и очно-заочной формы обучения.

3. Критерии оценивания компетенций*

Оценка «отлично» выставляется студенту, если практическое содержание курса освоено полностью, без пробелов; студент свободно справляется с поставленными задачами, предусмотренные программой задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному; проявляет самостоятельность при выполнении заданий.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если практическое содержание курса освоено полностью, все предусмотренные программой обучения учебные задания выполнены, качество их выполнения достаточно высокое.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если практическое содержание курса освоено частично, но пробелы не носят существенного характера, большинство предусмотренных программой заданий выполнено, но в них имеются ошибки.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не знает значительной части программного материала, с большими затруднениями выполняет практические работы, необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному.