

Приложение ППСЗ/ППКРС по 54.02.01 Дизайн (по отраслям) 2023-2024 уч. г.:  
Комплект контрольно-оценочных средств междисциплинарного курса МДК 02.03 Информационный и  
цифровой дизайн

МИНИСТЕРСТВО ОБРАЗОВАНИЯ БЕЛГОРОДСКОЙ ОБЛАСТИ  
ОБЛАСТНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ  
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ  
«АЛЕКСЕЕВСКИЙ КОЛЛЕДЖ»

**Комплект  
контрольно-оценочных средств  
междисциплинарного курса  
МДК. 02.03 Информационный и цифровой дизайн  
для специальности  
54.02.01 Дизайн (по отраслям)**

Комплект контрольно - оценочных средств разработан на основе Федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного приказом Министерства образования и науки Российской Федерации № 1354 от 5 мая 2022 года № 308, с учетом профессионального стандарта «Графический дизайнер», утвержденного приказом Министерства труда и социальной защиты Российской Федерации от 17 января 2017 г. № 40н.

Составитель: Ларшин А. А., преподаватель ОГАПОУ «Алексеевский колледж»

## **1. Паспорт комплекта оценочных средств**

### **1.1 Область применения комплекта оценочных средств**

Контрольно-оценочные средства (КОС) предназначены для контроля и оценки образовательных достижений обучающихся, освоивших программу МДК 02.03. Информационный и цифровой дизайн

КОС включают контрольные материалы для проведения промежуточной аттестации в форме дифференцированного зачета.

КОС разработан на основании рабочей программы междисциплинарного курса.

### **1.2 Цели и задачи МДК – требования к результатам освоения МДК**

С целью овладения указанным видом деятельности и соответствующими профессиональными компетенциями обучающийся в ходе освоения МДК должен:

#### **уметь:**

У1 выбирать и применять материалы с учетом их формообразующих и функциональных свойств;

У2 выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете, материале в соответствии с техническим заданием (описанием);

У3 выполнять технические чертежи проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и формообразующих свойств материалов;

У4 разрабатывать технологическую и конфекционную карты авторского проекта;

У5 применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия;

У6 применять знания о закономерностях построения художественной формы и особенностях ее восприятия;

У7 реализовывать творческие идеи в макете;

У8 выполнять эталонные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в материале на современном производственном оборудовании, применяемом в дизайн-индустрии;

У9 работать на производственном оборудовании.

#### **знать:**

З1 ассортимент, особенности, свойства, методы испытаний и оценки качества материалов;

З2 технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;

З3 технологию сборки эталонного образца изделия;

34 технологический процесс изготовления модели;

35 современное производственное оборудование, применяемое для изготовления изделий в дизайн-индустрии

**Перечень знаний, умений, навыков в соответствии со спецификацией стандарта компетенции Графический дизайн которые актуализируются при изучении междисциплинарного курса:**

1) знать и понимать: проекты в направлении определения путей минимизации затрат и рационализации расходов для заказчика и компании;

2) знать и понимать: принципы и технологии применения графического оформления в различных случаях;

3) знать и понимать: как наглядно представлять и истолковывать желания заказчика, давая рекомендации, которые соответствуют его требованиям относительно конструкции и сокращения расходов

4) знать и понимать: принципы творческого подхода к разработке оформления, которое доставляет удовольствие.

**Планируемые личностные результаты освоения рабочей программы**

ЛР 1. Осознающий себя гражданином и защитником великой страны.

ЛР 2. Проявляющий активную гражданскую позицию, демонстрирующий приверженность принципам честности, порядочности, открытости, экономически активный и участвующий в студенческом и территориальном самоуправлении, в том числе на условиях добровольчества, продуктивно взаимодействующий и участвующий в деятельности общественных организаций.

ЛР 3. Соблюдающий нормы правопорядка, следующий идеалам гражданского общества, обеспечения безопасности, прав и свобод граждан России. Лояльный к установкам и проявлениям представителей субкультур, отличающий их от групп с деструктивным и девиантным поведением. Демонстрирующий неприятие и предупреждающий социально опасное поведение окружающих.

ЛР 4. Проявляющий и демонстрирующий уважение к людям труда, осознающий ценность собственного труда. Стремящийся к формированию в сетевой среде лично и профессионального конструктивного «цифрового следа».

ЛР 5. Демонстрирующий приверженность к родной культуре, исторической памяти на основе любви к Родине, родному народу, малой родине, принятию традиционных ценностей многонационального народа России.

ЛР 6. Осознающий приоритетную ценность личности человека; уважающий собственную и чужую уникальность в различных ситуациях, во всех формах и видах деятельности.

ЛР 7. Проявляющий и демонстрирующий уважение к представителям различных этнокультурных, социальных, конфессиональных и иных групп.

Сопричастный к сохранению, преумножению и трансляции культурных традиций и ценностей многонационального российского государства.

ЛР 8. Соблюдающий и пропагандирующий правила здорового и безопасного образа жизни, спорта; предупреждающий либо преодолевающий зависимости от алкоголя, табака, психоактивных веществ, азартных игр и т.д. Сохраняющий психологическую устойчивость в ситуативно сложных или стремительно меняющихся ситуациях.

ЛР 9. Заботящийся о защите окружающей среды, собственной и чужой безопасности, в том числе цифровой.

ЛР 10. Проявляющий уважение к эстетическим ценностям, обладающий основами эстетической культуры.

Результатом освоения МДК является овладение обучающимися видом деятельности - Техническое исполнение дизайнерских проектов в материале, в том числе общие компетенции (ОК) и профессиональными компетенциями (ПК):

<b>Код</b>	<b>Наименование результата обучения</b>
ОК1	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК2	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
ОК3	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях;
ОК4	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде;
ОК5	Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;
ОК6	Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения;
ОК7	Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;
ОК8	Использовать средства физической культуры для сохранения и укрепления здоровья в процессе профессиональной деятельности и поддержания необходимого уровня физической подготовленности;
ОК9	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках;
ПК 2.1	Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия;
ПК 2.2	Выполнять технические чертежи;
ПК 2.3	Выполнять экспериментальные образцы объекта дизайна или его отдельные элементы в макете или материале в соответствии с техническим заданием (описанием)
ПК 2.4.	Доводить опытные образцы промышленной продукции до соответствия технической документации;
ПК 2.5.	Разрабатывать эталон (макет в масштабе) изделия.

### 1.3 Результаты освоения междисциплинарного курса, подлежащие проверке

Наименование тем	Коды компетенций (ОК, ПК), личностных результатов (ЛР), умений (У), знаний (З), формированию которых способствует элемент программы	Средства контроля и оценки результатов обучения в рамках текущей аттестации (номер задания)	Средства контроля и оценки результатов обучения в рамках промежуточной аттестации (номер задания/контрольного вопроса/ экзаменационного билета)
Тема 1. Листовка, флаер	ОК1-ОК3 ПК 2.1 У3 У7 З1 З5 ЛР 1	ПЗ №1	
Тема 2. Плакат (афиша)	ОК1-ОК3 ПК 2.1-ПК2.2 У1 У7 З1 З5 ЛР 5 ЛР 7 ЛР 8	ПЗ №2	
Тема 3. Баннер, билборд	ОК1-ОК3 ПК 2.1-ПК2.2 У2 У7 З2 З6 ЛР 1 ЛР 3 ЛР 9	ПЗ №3	
Тема 4. Ролл ап, штендер	ОК1-ОК3 ПК 2.1-ПК2.2 У1 У7 З1 З5 ЛР 1	ПЗ №4	
Тема 5. Календарь	ОК1-ОК3 ПК 2.1-ПК2.2 У2 У7 З1 З4	ПЗ №5	

	ЛР 6 ЛР 7 ЛР 8		
Тема 6. Вывеска	ОК1-ОК3 ПК 2.1-ПК2.2 У1 У4 31 34 ЛР 1 ЛР 2 ЛР 9	ПЗ №6	
Тема 7. Рекламные стелы, пилоны	ОК1-ОК3 ПК 2.1-ПК2.2 У2 У7 33 35 ЛР 1 ЛР2	ПЗ №7	
Тема 8. Веб-дизайн. Визуальное оформление	ОК1-ОК3 ПК 2.1-ПК2.3 У1 У7 31 35 ЛР 5 ЛР 6 ЛР 8	ПЗ №8	
Тема 9. Основы HTML	ОК1-ОК8 ПК 2.1-ПК2.4 У1 У5 31 33 ЛР 1 ЛР 3 ЛР 9	ПЗ №9	
Тема 10. Юзабилити интерфейса	ОК1-ОК8 ПК 2.1-ПК2.4 У2 У5 31 34 ЛР 1 ЛР 3	ПЗ №10	
Тема 11. Дизайн мобильных приложений	ОК1-ОК9 ПК 2.1-ПК2.4 У3 У6 31 34	ПЗ №11	

	ЛР 6 ЛР 7 ЛР 10		
Тема 12. Элементы и принципы дизайна интерфейсов	ОК1-ОК11 ПК 2.1-ПК2.5 У4 У8 З1 З4 ЛР 1 ЛР 4 ЛР 9	ПЗ №12	ПЗ №1, ПЗ №2 КВ №1 ТЗ №1

### **2.1. Практические задания (ПЗ)**

ПЗ №1 Разработка рекламной листовки

ПЗ №2 Разработка рекламного плаката

ПЗ №3 Разработка билборда

ПЗ №4 Разработка штендера

ПЗ №5 Разработка идеи и концепции календаря

ПЗ №6 Разработка вывески для учебного заведения

ПЗ №7 Разработка стелы

ПЗ №8 Разработка страницы сайта учебного заведения

ПЗ №9 Создание документа HTML с использованием таблицы

ПЗ №10 Разработка интерфейса на примере интерфейса программы

Microsoft Word.

ПЗ №11 Разработка интерфейса будильника для мобильного приложения

ПЗ №12 Разработка интерфейса сайта (по выбору) в программе Adobe PhotoShop

## **3. Комплект оценочных средств для промежуточной аттестации**

### **3.1. Практические задания (ПЗ)**

ПЗ №1. Разработать рекламный комплекс, состоящий из плаката, билборда, баннера

ПЗ №2. Разработать верстку для информационных стендов тематического музея.

### **3.2. Тестовые задания (ТЗ)**

ТЗ №1

1. Фирменный знак - ...

- а) отличительная особенность логотипа;
- б) полный комплект фирменных элементов;
- в) совокупность специально разработанного уникального графического изображения и логотипа;
- г) совокупность цветовой гаммы и логотипа.

2. Цель рекламы - ...

- а) убедить потребителя купить товар;
- б) заинтересовать потребителя;
- в) зарекомендовать себя на рынке продукции;
- г) заинтриговать потребителя.

3. Web -дизайн - это...

- а) графический дизайн, перенесенный в интерактивную среду
- б) абсолютно самостоятельное направление в дизайн-полиграфии
- в) стиль дизайна
- г) направление дизайн

4. Корпоративный герой - ...

- а) определенный персонаж или образ, закрепленный за фирмой, и олицетворяющий дух ее деятельности;
- б) человек являющийся «лицом» компании;
- в) представитель данной компании;
- г) изображение животного на эмблеме компании.

5. Функциями графического редактора являются:

- а) Создание рисунка; изменение рисунка; удаление рисунка
- б) Ввод рисунка и текста; манипулирование и изменение введенных рисунка и текста
- в) Создание рисунка и манипулирование им; добавление текста к изображению; работа с палитрой цветов; работа с внешними устройствами ввода-вывода

6. Укажите отличительную особенность объектов, созданных в векторных графических редакторах:

- а) Не теряют своих очертаний и четкости при приближении
- б) «Рассыпаются» на пиксели (точки) при приближении
- в) Могут редактироваться в графическом редакторе любого типа

7. Что из перечисленного ниже является цветовой палитрой, широко используемой в полиграфии?

- а) Bitmap
- б) Grayscale
- в) Jpeg
- г) Color scale

8. Существует три основных признака цвета, назовите их...

- а) тон, насыщенность, концентрация
- б) тон, глубина, концентрация
- в) тон, насыщенность, яркость
- г) оттенок, глубина, яркость

9. Основными недостатками растровой графики являются:

а) Изображения занимают большой объем памяти; неизбежна потеря качества изображения при его масштабировании

б) Сложность создания и редактирования изображений в связи с потребностью проведения определенных предварительных математических вычислений; для установки графических редакторов растрового типа требуются мощные вычислительные машины

в) Некорректная передача некоторых цветов; не всякое изображение можно представить в растровой форме

10. Пиксель является-

- а) Основой растровой графики
- б) Основой векторной графики
- в) Основой фрактальной графики
- г) Основой трёхмерной графики

11. При изменении размеров растрового изображения-

- а) качество остаётся неизменным
- б) качество ухудшается при увеличении и уменьшении
- в) При уменьшении остаётся неизменным, а при увеличении ухудшается
- г) При уменьшении ухудшается, а при увеличении остаётся неизменным

12. Что можно отнести к устройствам ввода информации

- а) мышь клавиатуру экраны
- б) клавиатуру принтер колонки
- в) сканер клавиатура мышь
- г) Колонки сканер клавиатура

13. Чем больше разрешение, тем ... изображение

- а) качественнее
- б) светлее
- в) темнее
- г) не меняется

14. Недостатки трёх мерной графики

- а) малый размер сохранённого файла
- б) не возможность посмотреть объект на экране только при распечатывании

в) необходимость значительных ресурсов на ПК для работы с данной графикой в программах

15. Способ хранения информации в файле, а также форму хранения определяет

- а) пиксель
- б) формат
- в) графика
- г) гифка

16. В процессе сжатия растровых графических изображений по алгоритму JPEG его информационный объем обычно уменьшается в ...

- а) 10-15 раз
- б) 100раз
- в) ни разу
- г) 2-3 раза

17. Самый популярный фирменный календарь

- а) Настольный календарь «домик»
- б) Настенный перекидной календарь
- в) Квартальный календарь
- г) Карманный календарик

18. Традиционно буклеты изготавливаются на бумаге из листа формата...

- а) A4
- б) A5
- в) A3
- г) A6

### **3.3. Контрольные вопросы (КВ)**

КВ №1

1. Какие правила создания листовок и флаеров? Основные форматы листовок и флаеров.
2. Назовите виды плакатов? Основные правила разработки плакатов.
3. Какие правила создания баннеров и билбордов?
4. Какие основные форматы ролл апов, штендеров?
5. Какие правила создания календарей?
6. Назовите типы вывесок и правила их создания.
7. Какие виды стел и пилонов вы знаете?
8. Выполняете описание информационной архитектуры сайта.
9. Назовите структуру HTML-документа
10. Опишите структуру пользовательского интерфейса
11. Какие принципы визуального дизайна мобильных интерфейсов?

12. Какие принципы и ошибки типографики в интерфейсах?
13. Выполняете описание анатомии iOS приложения

#### 4. Критерии оценивания

**«5» «отлично» или «зачтено»** – студент показывает глубокое и полное овладение содержанием программного материала по МДК в совершенстве владеет понятийным аппаратом и демонстрирует умение применять теорию на практике, решать различные практические и профессиональные задачи, высказывать и обосновывать свои суждения в форме грамотного, логического ответа (устного или письменного), а также высокий уровень овладение общими и профессиональными компетенциями и демонстрирует готовность к профессиональной деятельности;

**«4» «хорошо» или «зачтено»** – студент в полном объеме освоил программный материал по МДК владеет понятийным аппаратом, хорошо ориентируется в изучаемом материале, осознанно применяет знания для решения практических и профессиональных задач, грамотно излагает ответ, но содержание, форма ответа (устного или письменного) имеют отдельные неточности, демонстрирует средний уровень овладение общими и профессиональными компетенциями и готовность к профессиональной деятельности;

**«3» «удовлетворительно» или «зачтено»** – студент обнаруживает знание и понимание основных положений программного материала по МДК но излагает его неполно, непоследовательно, допускает неточности в определении понятий, в применении знаний для решения практических и профессиональных задач, не умеет доказательно обосновать свои суждения, но при этом демонстрирует низкий уровень овладения общими и профессиональными компетенциями и готовность к профессиональной деятельности;

**«2» «неудовлетворительно» или «не зачтено»** – студент имеет разрозненные, бессистемные знания, не умеет выделять главное и второстепенное, допускает ошибки в определении понятий, беспорядочно и неуверенно излагает программный материал по МДК не умеет применять знания для решения практических и профессиональных задач, не демонстрирует овладение общими и профессиональными компетенциями и готовность к профессиональной деятельности.

### 3. Информационное обеспечение

перечень учебных изданий, электронных изданий, электронных и Интернет-ресурсов, образовательных платформ, электронно-библиотечных систем, веб-систем для организации дистанционного обучения и управления им, используемые в образовательном процессе как основные и дополнительные источники.

#### **Основные источники:**

1. Алексеев А. Г.- Дизайн - проектирование 2-е изд. Учебное пособие для СПО/ Алексеев А. Г.- М.: Юрайт, 2022.-90 с.
2. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2023. — 208 с.
3. Лобанов Е.Ю. Дизайн - проектирование. (СПО). Учебник/Лобанов Е.Ю.- М.: Юстиция, 2022- 204 с.
4. Рассадина С.П. Информационный дизайн и медиа: учебник для СПО/С.П. Рассадина, М.В. Исаева-М.: ИЦ Академия, 2020-240 с.
5. Усатая Т.В./Дизайн-проектирование (1-е изд.) учебник /Усатая Т.В./М.:ИЦ Академия, 2020-288 с.

#### **Дополнительные источники:**

1. Анамова Р. Р. Инженерная и компьютерная графика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / Р. Р. Анамова [и др.]; под общей редакцией Р. Р. Анамовой, С.А. Леоновой, Н. В. Пшеничновой. — Москва: Издательство Юрайт, 2019 — 246 с.
1. Ёлочкин М.Е. и др. Дизайн-проектирование (композиция, макетирование, современные концепции в искусстве).- М.: ОИЦ «Академия», 2017. - ISBN 978-57695-8861-7, ББК 30.18:5-05я723
2. Лаврентьев А. Н. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика: учебник и практикум для среднего профессионального образования / А. Н. Лаврентьев [и др.]; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва: Издательство Юрайт, 2019 — 208 с.
3. Дорощенко М.А. Программы Adobe. Основы программы PhotoshopCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2014, ББК 32.97
4. Минаева О.Е. Программы Adobe. Основы программы InDesingCS5. Курс лекций. – М.: МИПК, 2016, ББК 32.97
5. Орехов Н.Н.Реклама и дизайн. Учебное пособие.- М.:МИПК,2015, ISBN 987-5-901087-16-9, ББК 76.006.5я722+30.18я722

#### **Электронные издания (электронные ресурсы):**

Новости промышленного дизайна [www.idi.ru](http://www.idi.ru)

2. Первый в рунете ресурс о промышленном дизайне [www.designet.ru](http://www.designet.ru)
3. Среда обитания: дизайн, стили, библиотека по дизайну [www.sreda.boom.ru](http://www.sreda.boom.ru)
4. Форма: архитектура и дизайн для тех, кто понимает [www.forma.spb.ru](http://www.forma.spb.ru)
5. Дизайн как стиль жизни: история, теория, практика дизайна [www.rosdesign.com](http://www.rosdesign.com)
6. Российский дизайнерский форум [www.deforum.ru](http://www.deforum.ru)
7. Дизайн, реклама, фотография в России - новости, работы, проекты [www.index.ru](http://www.index.ru)
8. Журнал о графическом дизайне [www.kak.ru](http://www.kak.ru)
9. Журнал «Вещь» [www.expert.ru](http://www.expert.ru)
10. Центр дизайна интерьеров [www.flexform.ru](http://www.flexform.ru)
11. Алексеев, А. Г. Дизайн-проектирование: учебное пособие для среднего профессионального образования <https://urait.ru/book/dizayn-proektirovanie-456785>
12. Григорьев А. Д. Учебное пособие «Проектирование. Детские игровые площадки» 2012 г. — 234 стр. <https://elima.ru/books/?id=1172>
13. Видеоматериал «Метафора в иллюстрации» <https://youtu.be/e1Ta8Ji8AJc>
14. Видеоматериал МАРХИ//Первое задание//макет <https://youtu.be/FBdNO8TRZzg>
15. Видеоматериал «Технологические тренды дизайна будущего» | Илья Соболев | Лекториум <https://youtu.be/TauTaItrXFk>
16. Видеоматериал «Кто такие дизайнеры и что такое не дизайн» | Людвиг Быстроновский [https://youtu.be/TmnrEgH8\\_Y4](https://youtu.be/TmnrEgH8_Y4)
17. Видеоматериал «Как бионический дизайн изменит производство?» | Алексей Боровков | Лекториум <https://youtu.be/OZ8Hbw8rf1Q>
18. Информационно-образовательная среда «Российская электронная школа» - <https://resh.edu.ru/>
- Урок 2 Основы композиции в конструктивных искусствах <https://resh.edu.ru/subject/lesson/1509/main/>
- Урок 3 Цвет - элемент композиционного творчества <https://resh.edu.ru/subject/lesson/1510/main/>
- Урок 14. Интерьерный дизайн своего жилища <https://resh.edu.ru/subject/lesson/2108/main/>

### **Цифровая образовательная среда СПО PROФобразование:**

Формальная композиция. Творческие задания по основам дизайна: учебное пособие для СПО / Е. В. Жердев, О. Б. Чепурова, С. Г. Шлеюк, Т. А. Мазурина. — Саратов: Профобразование, 2020. — 255 с. — ISBN 978-5-4488-0722-0. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROФобразование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/92197>

Лутфуллина, Г. Г. Цвет и дизайн: учебное пособие / Г. Г. Лутфуллина, И. Ш. Абдуллин. — Казань: Казанский национальный исследовательский

технологический университет, 2014. — 132 с. — ISBN 978-5-7882-1589-1. — Текст: электронный // Электронный ресурс цифровой образовательной среды СПО PROFобразование: [сайт]. — URL: <https://profspo.ru/books/62019>

**Электронно-библиотечная система:**

IPR BOOKS - <http://www.iprbookshop.ru/78574.html>

**Веб-система для организации дистанционного обучения и управления им:**

Система дистанционного обучения ОГАПОУ «Алексеевский колледж»  
<http://moodle.alcollege.ru/>