

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Садыкова Елена Григорьевна

Должность: Директор

Дата подписания: 10.06.2026 15:52:58

Уникальный программный ключ:

d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1abc6ab7a

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«СЕВЕРО-КАВКАЗСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

УТВЕРЖДАЮ

Директор высшей школы
креативных индустрий
Садыкова А.Г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Дизайн-проектирование

Направление подготовки
Направленность (профиль)
Год начала обучения
Форма обучения
Реализуется в семестре

54.03.01 Дизайн
Графический и коммуникационный дизайн
2025 г.
очная
3-7

Предисловие

1. Назначение: данный фонд оценочных средств предназначен для оценивания уровня сформированности компетенций при проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов, обучающихся по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Графический и коммуникационный дизайн», по дисциплине «Дизайн-проектирование».

2. Фонд оценочных средств текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации на основе рабочей программы дисциплины «Дизайн-проектирование» в соответствии с образовательной программой по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Графический и коммуникационный дизайн»

3. Разработчик: доцент кафедры дизайна Землянский Д.А.

4. Проведена экспертиза ФОС.

Члены экспертной группы:

Председатель Рубежной А.А. – председатель УМК высшей школы креативных индустрий.

Члены комиссии:

Лупандина Н.Д. – член УМК высшей школы креативных индустрий, зам. директора по учебной работе

Землянский Д.А. – член УМК высшей школы креативных индустрий, и.о. заведующего кафедрой дизайна

Представитель организации-работодателя: Могильный В.Н. - член Союза архитекторов России, директор ООО творческая мастерская «Образ».

Экспертное заключение: фонд оценочных средств соответствует ОП ВО по направлению подготовки 54.03.01 Дизайн, направленность (профиль) «Графический и коммуникационный дизайн» и рекомендуется для оценивания уровня сформированности компетенций при проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации студентов по дисциплине «Дизайн-проектирование».

5. Срок действия ФОС: на срок реализации образовательной программы.

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

Компетенция (ии), индикатор (ы)	Уровни сформированности компетенции(ий),			
	Минимальный уровень не достигнут (Неудовлетвори тельно) 2 балла	Минимальный уровень (удовлетворитель но) 3 балла	Средний уровень (хорошо) 4 балла	Высокий уровень (отлично) 5 баллов
<i>ПК-1, способность применять методы научных исследований при создании дизайн-проектов и обосновывать новизну собственных концептуальных решений, проводить научно-исследовательские работы по эргономике продукции</i>				
Индикатор: <i>ИД-1 ПК-1</i> Применяет методы проведения научно-исследовательских работ; источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований; категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности; нормативные правовые и локальные акты, методические материалы, касающиеся научно-технической и экономической информации; научные проблемы по тематике проводимых исследований и разработок, отечественную и зарубежную информацию по этим вопросам.;	Неудовлетворительно применяет методы проведения научно-исследовательских работ; источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований; категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности; нормативные правовые и локальные акты, методические материалы, касающиеся научно-технической и экономической информации; научные проблемы по тематике проводимых исследований и разработок, отечественную и зарубежную информацию по этим вопросам.;	Ограниченно применяет методы проведения научно-исследовательских работ; источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований; категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности; нормативные правовые и локальные акты, методические материалы, касающиеся научно-технической и экономической информации; научные проблемы по тематике проводимых исследований и разработок, отечественную и зарубежную информацию по этим вопросам.;	Хорошо применяет методы проведения научно-исследовательских работ; источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований; категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности; нормативные правовые и локальные акты, методические материалы, касающиеся научно-технической и экономической информации; научные проблемы по тематике проводимых исследований и разработок, отечественную и зарубежную информацию по этим вопросам.;	Отлично Применяет методы проведения научно-исследовательских работ; источники и современные технологии сбора информации для дизайнерских исследований; категориально-понятийный аппарат дизайнерской деятельности; нормативные правовые и локальные акты, методические материалы, касающиеся научно-технической и экономической информации; научные проблемы по тематике проводимых исследований и разработок,

				отечественную и зарубежную информацию по этим вопросам.;
<i>Индикатор:</i> ИД-2 ПК-1, Уметь выбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания; выполняет научно-исследовательские и опытно-конструкторские работы (далее - НИОКР); исследует прогнозируемые тенденции научно-технического прогресса и потребности потребителя; ведёт научно-исследовательскую работу; работает со справочно-информационным фондом, с базами и банками данных по научно-технической, нормативной и патентной информации; обобщает и анализирует большие объёмы сложной научно-технической, социологической и другой информации.	Слабо умеет выбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания; выполняет научно-исследовательские и опытно-конструкторские работы (далее - НИОКР); исследует прогнозируемые тенденции научно-технического прогресса и потребности потребителя; ведёт научно-исследовательскую работу; работает со справочно-информационным фондом, с базами и банками данных по научно-технической, нормативной и патентной информации; обобщает и анализирует большие объёмы сложной научно-	Удовлетворительно умеет выбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания; выполняет научно-исследовательские и опытно-конструкторские работы (далее - НИОКР); исследует прогнозируемые тенденции научно-технического прогресса и потребности потребителя; ведёт научно-исследовательскую работу; работает со справочно-информационным фондом, с базами и банками данных по научно-технической, нормативной и патентной информации; обобщает и анализирует большие объёмы сложной научно-технической,	Хорошо умеет выбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания; выполняет научно-исследовательские и опытно-конструкторские работы (далее - НИОКР); исследует прогнозируемые тенденции научно-технического прогресса и потребности потребителя; ведёт научно-исследовательскую работу; работает со справочно-информационным фондом, с базами и банками данных по научно-технической, нормативной и патентной информации; обобщает и анализирует большие объёмы сложной научно-технической, социологической и другой	Отлично умеет выбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания; выполняет научно-исследовательские и опытно-конструкторские работы (далее - НИОКР); исследует прогнозируемые тенденции научно-технического прогресса и потребности потребителя; ведёт научно-исследовательскую работу; работает со справочно-информационным фондом, с базами и банками данных по научно-технической, нормативной и патентной

	технической, социологической и другой информации.	социологической и другой информации.	информации.	информации; обобщает и анализирует большие объемы сложной научно-технической, социологической и другой информации.
ПК-3 Способность обосновывать свои предложения при разработке проектной идеи, координировать создание дизайн-проекта, формирование концепции, разработку				
Результаты обучения по дисциплине (модулю): Индикатор: ИД-1 ПК-3 Применяет в профессиональной деятельности принципы, подходы и средства концептуального дизайна; психолого-педагогические требования к дизайн-проекту; методики поиска творческих идей; основные приемы и методы проектных работ; основы проектной скульптуры; методы инженерного творчества.	Не умеет применять в профессиональной деятельности принципы, подходы и средства концептуального дизайна; психолого-педагогические культурологические требования к дизайн-проекту; методики поиска творческих идей; основные приемы и методы проектных работ; основы проектной скульптуры; методы инженерного творчества.	Слабо применяет в профессиональной деятельности принципы, подходы и средства концептуального дизайна; психолого-педагогические культурологические требования к дизайн-проекту; методики поиска творческих идей; основные приемы и методы проектных работ; основы проектной скульптуры; методы инженерного творчества.	Хорошо применяет в профессиональной деятельности принципы, подходы и средства концептуального дизайна; психолого-педагогические культурологические требования к дизайн-проекту; методики поиска творческих идей; основные приемы и методы проектных работ; основы проектной скульптуры; методы инженерного творчества.	В совершенстве применяет в профессиональной деятельности принципы, подходы и средства концептуального дизайна; психолого-педагогические требования к дизайн-проекту; методики поиска творческих идей; основные приемы и методы проектных работ; основы проектной скульптуры; методы инженерного творчества.
ИД-2ПК-3 Владеет логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений; свободно оперирует	Не умеет владеть логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений; свободно оперирует	Слабо владеет логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений; свободно оперирует пространственными	Хорошо владеет логическими и интуитивными методами поиска новых идей и решений; свободно оперирует пространственными	В совершенстве владеет логическими и интуитивными методами поиска новых идей и

пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление); создаёт эмоционально отзывчивые образы, которые приводят к возникновению положительных чувств; создаёт и прорабатывает художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; создаёт дизайнерские решения, соответствующие пожеланиям заказчиков; воплощает в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы; адаптирует новые образы под требования заказчиков и нужды потребителей; понимает особенности восприятия окружающей среды; создаёт образ по словесному описанию; моделирует и визуализирует в 2D-и 3D- графике.	пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление); создаёт эмоционально отзывчивые образы, которые приводят к возникновению положительных чувств; создаёт и прорабатывает художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; создаёт дизайнерские решения, соответствующие пожеланиям заказчиков; воплощает в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы; адаптирует новые образы под требования заказчиков и нужды потребителей; понимает особенности восприятия окружающей среды; создаёт образ по словесному описанию; моделирует и визуализирует в 2D-и 3D- графике.	ми образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление); создаёт эмоционально отзывчивые образы, которые приводят к возникновению положительных чувств; создаёт и прорабатывает художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; создаёт дизайнерские решения, соответствующие пожеланиям заказчиков; воплощает в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы; адаптирует новые образы под требования заказчиков и нужды потребителей; понимает особенности восприятия окружающей среды; создаёт образ по словесному описанию; моделирует и визуализирует в 2D-и 3D- графике.	ыми образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление); создаёт эмоционально отзывчивые образы, которые приводят к возникновению положительных чувств; создаёт и прорабатывает художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; создаёт дизайнерские решения, соответствующие пожеланиям заказчиков; воплощает в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы; адаптирует новые образы под требования заказчиков и нужды потребителей; понимает особенности восприятия окружающей среды; создаёт образ по словесному описанию; моделирует и визуализирует в 2D-и 3D- графике.	решений; свободно оперирует пространственными образами предметов, процессов и явлений (объемно-пространственное мышление); создаёт эмоционально отзывчивые образы, которые приводят к возникновению положительных чувств; создаёт и прорабатывает художественные и технические эскизы от руки и с использованием графических редакторов; создаёт дизайнерские решения, соответствующие пожеланиям заказчиков; воплощает в художественно-изобразительной форме свои творческие замыслы; адаптирует новые образы под требования заказчиков и нужды потребителей; понимает особенности восприятия окружающей
--	--	---	--	--

				среды; создаёт образ по словесному описанию; моделирует и визуализирует в 2D-и 3D-графике.
Компетенция: ПК-5. способность владеть приёмами работы, с обоснованием художественного замысла дизайн-проекта, в макетировании и моделировании, с цветом и цветовыми композициями.				
Индикатор: ИД-1 ПК-5 Знает основные приёмы выполнения проектных работ, основы художественного конструирования и технического моделирования; профессиональную технологию в области дизайна.	Неудовлетворительно знает основные приёмы выполнения проектных работ, основы художественного конструирования и технического моделирования; профессиональную технологию в области дизайна.	Удовлетворительно знает основные приёмы выполнения проектных работ, основы художественного конструирования и технического моделирования; профессиональную технологию в области дизайна.	Хорошо знает основные приёмы выполнения проектных работ, основы художественного конструирования и технического моделирования; профессиональную технологию в области дизайна.	На высоком уровне знает основные приёмы выполнения проектных работ, основы художественного конструирования и технического моделирования; профессиональную технологию в области дизайна.
Индикатор: ИД-2 ПК-5 Умеет создавать эскизы, имеет художественные навыки; использует материалы и инструменты для макетирования; тонирует бумагу, вычерчивает и вырезает развертку; собирает макет, умеет склеивать макет; создавать элементы физических моделей из различных материалов, владеть приемами	Неудовлетворительно умеет создавать эскизы, имеет художественные навыки; использует материалы и инструменты для макетирования; тонирует бумагу, вычерчивает и вырезает развертку; собирает макет, умеет склеивать макет; создавать элементы физических моделей из	Удовлетворительно умеет создавать эскизы, имеет художественные навыки; использует материалы и инструменты для макетирования; тонирует бумагу, вычерчивает и вырезает развертку; собирает макет, умеет склеивать макет; создавать элементы физических моделей из различных материалов, владеть	Хорошо умеет создавать эскизы, имеет художественные навыки; использует материалы и инструменты для макетирования; тонирует бумагу, вычерчивает и вырезает развертку; собирает макет, умеет склеивать макет; создавать элементы физических моделей из различных	На высоком уровне умеет создавать эскизы, имеет художественные навыки; использует материалы и инструменты для макетирования; тонирует бумагу, вычерчивает и вырезает развертку; собирает макет, умеет склеивать макет; создавать элементы физических

работы с различными материалами при создании физических моделей.	различных материалов, владеть приемами работы с различными материалами при создании физических моделей.	приемами работы с различными материалами при создании физических моделей.	материалов, владеть приемами работы с различными материалами при создании физических моделей.	моделей из различных материалов, владеть приемами работы с различными материалами и при создании физических моделей.
Компетенция: ПК-7 Способность проводить предпроектные дизайнерские исследования по значимым для заказчика и потребителей параметрам				
Результаты обучения по дисциплине (модулю): Индикатор: ИД-1 ПК-7. Знает типовые формы проектных заданий; методику поиска сбора и анализа информации на создание объектов; типовые этапы и сроки проектирования, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов; Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности; профессиональную терминологию в области дизайна; нормы этики делового общения.	Не знает типовые формы проектных заданий; методику поиска сбора и анализа информации на создание объектов; типовые этапы и сроки проектирования, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов; Законодательств о Российской Федерации в области интеллектуальной собственности; профессиональную терминологию в области дизайна; нормы этики делового общения	Не в полном объеме знает типовые формы проектных заданий; методику поиска сбора и анализа информации на создание объектов; типовые этапы и сроки проектирования, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов; Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности; профессиональную терминологию в области дизайна; нормы этики делового общения	Знает типовые формы проектных заданий; методику поиска сбора и анализа информации на создание объектов; типовые этапы и сроки проектирования, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов; Законодательств о Российской Федерации в области интеллектуальной собственности; профессиональную терминологию в области дизайна; нормы этики делового общения	Знает в полном объеме типовые формы проектных заданий; методику поиска сбора и анализа информации на создание объектов; типовые этапы и сроки проектирования, компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов; Законодательство Российской Федерации в области интеллектуальной собственности; профессиональную терминологию в области дизайна; нормы этики делового общения.
Результаты	Не умеет	Умеет с помощью	Умеет составлять	Умеет

обучения по дисциплине (модулю): Индикатор: ИД-2 ПК-7. Умеет составлять по типовой форме проектные задания; проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания; определять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания; формировать этапы и устанавливать сроки; выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; проводить презентации дизайн-проектов; использовать специальные компьютерные программы.	составлять по типовой форме проектные задания; проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания; отпеделять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания; формировать этапы и устанавливать сроки; выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; проводить презентации дизайн-проектов; использовать специальные компьютерные программы.	руководителя составлять по типовой форме проектные задания; проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания; отпеделять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания; формировать этапы и устанавливать сроки; выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; проводить презентации дизайн-проектов; использовать специальные компьютерные программы.	по типовой форме проектные задания; проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания; отпеделять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания; формировать этапы и устанавливать сроки; выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; проводить презентации дизайн-проектов; использовать специальные компьютерные программы.	самостоятельно грамотно составлять по типовой форме проектные задания; проводить поиск, сбор и анализ информации, необходимой для разработки проектного задания; отпеделять необходимость запроса на дополнительные данные для проектного задания; формировать этапы и устанавливать сроки; выстраивать взаимоотношения с заказчиком с соблюдением делового этикета; обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений; проводить презентации дизайн-проектов; использовать специальные компьютерные программы.
ПК-11 Способен подготавливать предложения по формированию бюджета по дизайн- проекту; согласование нормативной методической документации				
ИД-1ПК-11 Знает этапы согласования дизайн- проекта, основы бухучета и финансового планирования;	Не знает этапы согласования дизайн- проекта, основы бухучета и финансового планирования	Плохо знает этапы согласования дизайн- проекта, основы бухучета и финансового планирования	Хорошо знает этапы согласования дизайн- проекта, основы бухучета и финансового планирования	Отлично знает этапы согласования дизайн- проекта, основы бухучета и финансового планирования

ИД-2ПК-11 Умеет определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию дизайн-проекта;	Не умеет определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию дизайн-проекта;	Плохо умеет определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию дизайн-проекта;	Хорошо умеет определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию дизайн-проекта;	Отлично умеет определять порядок выполнения отдельных видов работ по созданию дизайн-проекта;
--	--	---	--	---

Вопросы к для проверки уровня обученности по дисциплине «Дизайн-проектирование»

Вопросы к зачету с оценкой (5 семестр)

Процедура зачета с оценкой как отдельное контрольное мероприятие не проводится, оценивание знаний обучающегося происходит по результатам текущего контроля.

1. Что такое дизайн-проектирование и какие его основные этапы?
2. Каковы основные принципы композиции в дизайне?
3. В чем разница между функциональным и эстетическим дизайном?
4. Какие методы исследования используются в дизайн-проектировании?
5. Каковы основные требования к проектной документации?
6. Что такое прототипирование и зачем оно нужно в дизайне?
7. Каковы основные этапы разработки дизайн-концепции?
8. Какие инструменты используются для создания графических макетов?
9. Каковы особенности работы с цветом в дизайне?
10. Что такое юзабилити и как оно влияет на дизайн?
11. Как проводить анализ целевой аудитории при разработке дизайна?
12. Какие существуют типы дизайна (графический, промышленный, интерьерный и т.д.)?
13. Каковы основные тенденции в современном дизайне?
14. Что такое брендинг и как оно связано с дизайном?
15. Каковы основные этапы создания логотипа?
16. Как использовать типографику в дизайне?
17. Что такое дизайн-мышление и как его применять?
18. Каковы основные ошибки, которые допускают дизайнеры?
19. Как проводить тестирование дизайна на пользователях?
20. Каковы принципы устойчивого дизайна?
21. Каковы основные элементы визуальной идентичности?

22. Что такое цветовая палитра и как ее выбрать?
23. Каковы принципы работы с изображениями в дизайне?
24. Как проводить анализ конкурентных решений в дизайне?
25. Что такое дизайн-брендинг и как он влияет на восприятие?
26. Каковы основные аспекты работы с графическими редакторами?
27. Как использовать сетки в дизайне?
28. Что такое пользовательский интерфейс (UI) и как его разрабатывать?
29. Каковы основные принципы работы с анимацией в дизайне?
30. Как проводить исследование пользовательского опыта (UX)?
31. Что такое дизайн для печатной продукции?
32. Каковы основные аспекты работы с типографикой?
33. Как использовать визуальные метафоры в дизайне?
34. Что такое дизайн для социальных медиа?
35. Каковы основные этапы создания рекламного материала?
36. Как проводить аудит существующего дизайна?
37. Каковы основные принципы работы с иллюстрациями?
38. Что такое концептуальный дизайн и как его применять?
39. Каковы основные аспекты работы с 3D-дизайном?
40. Как проводить исследование трендов в дизайне?
41. Что такое дизайн для мобильных приложений?
42. Каковы основные принципы работы с текстом в дизайне?
43. Как использовать визуальные иерархии в дизайне?
44. Что такое дизайн для веб-сайтов?
45. Каковы основные аспекты работы с видео в дизайне?
46. Как проводить исследование пользовательских предпочтений?
47. Что такое дизайн для выставок и мероприятий?
48. Каковы основные принципы работы с инфографикой?
49. Как использовать storytelling в дизайне?
50. Что такое дизайн для упаковки?
51. Каковы основные аспекты работы с цветом в веб-дизайне?
52. Как проводить оценку эффективности дизайна?
53. Что такое дизайн для интерьеров?
54. Каковы основные принципы работы с графикой в рекламе?
55. Как использовать элементы брендинга в дизайне?
56. Что такое дизайн для общественных пространств?
57. Каковы основные аспекты работы с пользовательскими интерфейсами?

58. Как проводить исследование целевой аудитории?
59. Что такое дизайн для образовательных материалов?
60. Каковы основные принципы работы с креативными командами?

Вопросы к зачету с оценкой (6 семестр)

Процедура зачета с оценкой как отдельное контрольное мероприятие не проводится, оценивание знаний обучающегося происходит по результатам текущего контроля.

1. Каковы основные этапы разработки интерфейса пользователя?
2. Что такое адаптивный и отзывчивый дизайн?
3. Каковы принципы работы с графикой в веб-дизайне?
4. Каковы особенности проектирования для мобильных устройств?
5. Что такое wireframe и как его использовать в проектировании?
6. Каковы основные методы визуализации данных?
7. Как проводить конкурентный анализ в дизайне?
8. Что такое дизайн-система и как она помогает в проектировании?
9. Каковы основные аспекты работы с анимацией в дизайне?
10. Как использовать психологию цвета в дизайне?
11. Что такое пользовательский опыт (UX) и как его улучшить?
12. Каковы основные принципы доступности в дизайне?
13. Как проводить аудит существующего дизайна?
14. Что такое дизайн для социальных медиа?
15. Каковы основные этапы создания рекламного материала?
16. Как использовать сетки в дизайне?
17. Что такое концептуальный дизайн и как его применять?
18. Каковы основные аспекты работы с типографикой в веб-дизайне?
19. Как проводить исследование пользовательских предпочтений?
20. Каковы основные принципы создания презентаций в дизайне?
21. Каковы основные этапы разработки дизайн-проекта?
22. Что такое дизайн-менеджмент и как он влияет на проект?
23. Каковы особенности работы с клиентами в дизайн-проектировании?
24. Как проводить оценку эффективности дизайн-проекта?
25. Что такое кросс-культурный дизайн и как его учитывать?
26. Каковы основные аспекты работы с материалами в промышленном дизайне?
27. Как использовать технологии дополненной реальности в дизайне?
28. Что такое социальный дизайн и как он влияет на общество?
29. Каковы основные принципы проектирования для устойчивого развития?

30. Как проводить исследование трендов в дизайне?
31. Что такое дизайн для виртуальной реальности?
32. Каковы основные аспекты работы с 3D-моделированием?
33. Как проводить оценку рисков в дизайн-проекте?
34. Что такое дизайн для инклюзивности?
35. Каковы основные принципы работы с клиентским брендингом?
36. Как использовать storytelling в дизайне?
37. Каковы основные аспекты работы с международными проектами?
38. Что такое дизайн-ревью и как его проводить?
39. Каковы основные принципы работы с креативными командами?
40. Как проводить анализ успешных дизайн-проектов?
41. Каковы основные этапы создания интерактивного дизайна?
42. Что такое дизайн для игр и как его разрабатывать?
43. Каковы основные аспекты работы с пользовательскими тестами?
44. Как использовать данные для улучшения дизайна?
45. Что такое дизайн для медицинских приложений?
46. Каковы основные принципы работы с графикой в мобильных приложениях?
47. Как проводить исследование пользовательского поведения?
48. Что такое дизайн для образовательных технологий?
49. Каковы основные аспекты работы с виртуальными интерфейсами?
50. Как использовать элементы геймификации в дизайне?
51. Что такое дизайн для умных устройств?
52. Каковы основные принципы работы с пользовательскими отзывами?
53. Как проводить оценку конкурентоспособности дизайна?
54. Что такое дизайн для общественного транспорта?
55. Каковы основные аспекты работы с экологическим дизайном?
56. Как использовать визуальные метафоры в дизайне?
57. Что такое дизайн для культурных проектов?
58. Каковы основные принципы работы с кросс-дисциплинарными проектами?
59. Как проводить исследование влияния дизайна на поведение?
60. Что такое дизайн для стартапов и как его разрабатывать?

Вопросы к экзамену (7 семестр)

Процедура зачета с оценкой как отдельное контрольное мероприятие не проводится, оценивание знаний обучающегося происходит по результатам текущего контроля.

1. . Каковы основные этапы разработки комплексного дизайн-проекта?
2. Что такое дизайн-менеджмент и как он влияет на проект?
3. Каковы особенности работы с клиентами в дизайн-проектировании?
4. Как проводить оценку эффективности дизайн-проекта?
5. Что такое кросс-культурный дизайн и как его учитывать?
6. Каковы основные аспекты работы с материалами в промышленном дизайне?
7. Как использовать технологии дополненной реальности в дизайне?
8. Что такое социальный дизайн и как он влияет на общество?
9. Каковы основные принципы проектирования для устойчивого развития?
10. Как проводить исследование трендов в дизайне?
11. Что такое дизайн для виртуальной реальности?
12. Каковы основные аспекты работы с 3D-моделированием?
13. Как проводить оценку рисков в дизайн-проекте?
14. Что такое дизайн для инклюзивности?
15. Каковы основные принципы работы с клиентским брендингом?
16. Как использовать storytelling в дизайне?
17. Каковы основные аспекты работы с международными проектами?
18. Что такое дизайн-ревью и как его проводить?
19. Каковы основные принципы работы с креативными командами?
20. Как проводить анализ успешных дизайн-проектов?
21. Каковы основные этапы создания интерактивного дизайна?
22. Что такое дизайн для игр и как его разрабатывать?
23. Каковы основные аспекты работы с пользовательскими тестами?
24. Как использовать данные для улучшения дизайна?
25. Что такое дизайн для медицинских приложений?
26. Каковы основные принципы работы с графикой в мобильных приложениях?
27. Как проводить исследование пользовательского поведения?
28. Что такое дизайн для образовательных технологий?
29. Каковы основные аспекты работы с виртуальными интерфейсами?
30. Как использовать элементы геймификации в дизайне?
31. Что такое дизайн для умных устройств?
32. Каковы основные принципы работы с пользовательскими отзывами?
33. Как проводить оценку конкурентоспособности дизайна?
34. Что такое дизайн для общественного транспорта?
35. Каковы основные аспекты работы с экологическим дизайном?
36. Как использовать визуальные метафоры в дизайне?
37. Что такое дизайн для культурных проектов?

38. Каковы основные принципы работы с кросс-дисциплинарными проектами?
39. Как проводить исследование влияния дизайна на поведение?
40. Что такое дизайн для стартапов и как его разрабатывать?
41. Каковы основные аспекты работы с инновационными технологиями в дизайне?
42. Как проводить оценку пользовательского опыта в сложных системах?
43. Что такое дизайн для общественных инициатив?
44. Каковы основные принципы работы с социальными проектами?
45. Как использовать данные о пользователях для улучшения дизайна?
46. Что такое дизайн для устойчивого развития?
47. Каковы основные аспекты работы с креативными индустриями?
48. Как проводить исследование влияния дизайна на общественное мнение?
49. Что такое дизайн для старшего поколения?
50. Каковы основные принципы работы с многофункциональными проектами?
51. Как проводить оценку влияния дизайна на бизнес?
52. Что такое дизайн для культурного наследия?
53. Каковы основные аспекты работы с проектами в области искусства?
54. Как использовать элементы интерактивности в дизайне?
55. Что такое дизайн для социальных изменений?
56. Каковы основные принципы работы с проектами в области науки?
57. Как проводить исследование пользовательских предпочтений в разных культурах?
58. Что такое дизайн для новых медиа?
59. Каковы основные аспекты работы с проектами в области экологии?
60. Как проводить оценку успешности дизайн-проектов в долгосрочной перспективе?

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 требованиях, описанных в Положении об организации образовательного процесса на основе рейтинговой системы оценки знаний студентов в ФГАОУ ВО «СКФУ».

Критерии оценивания компетенций

Оценка «отлично» выставляется студенту, если разработанное творческое задание соответствует заданным параметрам, рационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на высоком уровне.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций на базовом уровне.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если разработанное задание соответствует заданным параметрам, но не точно используются, или нерационально подобраны, средства для раскрытия темы, оперирует неточными формулировками. Сформированность компетенций на удовлетворительном уровне.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если разработанное задание не соответствует заданным параметрам, не освоен основной понятийный аппарат, оперирует неточными формулировками, нерационально подобраны средства для раскрытия темы. Сформированность компетенций слабая.

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений, навыков и (или) опыта деятельности, характеризующих этапы формирования компетенций

Процедура проведения экзамена осуществляется в соответствии с Положением о проведении текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации обучающихся по образовательным программам высшего образования в СКФУ.

В экзаменационный билет включаются два вопроса.

Для подготовки по билету отводится 40 минут.

При подготовке к ответу студенту предоставляется право пользования записями, сделанными во время подготовки к ответу.

При проверке практического задания оцениваются:

1. Презентация выполненного дизайн-проекта;
2. Новизна и креативность дизайн-идеи представленного проекта;
3. Полнота проработки объекта проектирования;
4. Владение методами аргументации;
5. Умение логично выстраивать ответ;
6. Использовать теоретические знания.

Текущая аттестация студентов проводится по дисциплине, в следующих формах:

- проверка наличия и качества конспектов;
- проверка понимания прочитанного материала при собеседовании;
- степень выполнения дизайн-проекта объекта средового дизайна.

Допуск к экзамену происходит при выполнении всех текущих заданий

Оценочный лист

№ п/ п	Фамилия, имя студента	Вид работы						Итог
		Соответствие ответа заданию	Раскрытие проблемы, темы	Ясность, четкость, логичность, научность изложения	Обоснованность излагаемой позиции, ответа	Самостоятельность в формулировке позиции	Четкость, обоснованность, научность выводов	
1.								
2.								
3.								