

Документ подписан простой электронной подписью

Информация о владельце:

ФИО: Садыкова Алёна Григорьевна

Должность: Директор Высшей школы креативных индустрий

Дата подписания: 17.08.2026 15:44:41

Уникальный программный ключ:

d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1ab56a7d

Министерство науки и высшего образования Российской Федерации
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего образования
«Северо-Кавказский федеральный университет»
Колледж креативных индустрий СКФУ в г. Ставрополе

УТВЕРЖДАЮ

Директор Высшей школы
креативных индустрий
А.Г. Садыкова

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по (учебной) дисциплине МДК.02.03 Многостраничный дизайн

Профессия 54.01.20 Графический дизайнер

Форма обучения очная
очная, заочная, очно-заочная

Ставрополь, 2026 г.

1. Паспорт фонда оценочных средств¹

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств (далее - ФОС) предназначен для оценивания знаний, умений, уровня сформированности компетенций студентов, обучающихся по профессии 54.01.20 Графический дизайнер по дисциплине *МДК.02.03 Многостраничный дизайн*

ФОС составлен на основе ФГОС и рабочей программы дисциплины.

Промежуточная аттестация по дисциплине предусмотрена в форме экзамена в 5 семестре, зачета с оценкой в 6 семестре.

1.2. Планируемые результаты освоения (учебной) дисциплины

ФОС позволяет оценить знания, умения, сформированность общих и профессиональных компетенций в соответствии с требованиями ФГОС и рабочей программой (учебной) дисциплины.

Планируемые результаты освоения (знания и умения) и перечень осваиваемых компетенций (общих и профессиональных) указываются в соответствии с ФГОС, ОП и рабочей программой учебной дисциплины

умения:

У.1 разрабатывать планы выполнения работ; распределять время на выполнение поставленных задач; определять место хранения и обработки разрабатываемых макетов; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта

У.2 выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; понимать сочетание в дизайн-проекте собственного художественного вкуса и требований заказчика

У.3 выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематики; реализовывать творческие идеи в макете; создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве; использовать преобразующие методы стилизации и трансформации для создания новых форм; создавать цветовое единство

У.4 осуществлять и организовывать представление разработанных макетов; подготавливать презентации разработанных макетов; защищать разработанные дизайн-макеты

У.5 выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта

знания:

3.1 структуры ТЗ, его реализации; основ менеджмента времени и выполнения работ; программных приложений работы с данными

3.2 технологических, эксплуатационных и гигиенических требований, предъявляемых к материалам, программным средствам и оборудованию; программных приложений работы с данными для разработки дизайн-макетов

3.3 современных тенденций в области дизайна; разнообразных изобразительных и технических приёмов и средств дизайн-проектирования; программных приложений по основным направлениям графического дизайна; технических параметров разработки макетов, сохранения, технологии печати

3.4 программных приложений для представления макетов графического дизайна; основ менеджмента и коммуникации, договорных отношений; основ макетирования

3.5 программных приложений для хранения и передачи файлов-макетов графического дизайна

¹ Приведены примеры формулировок для дисциплин общего гуманитарного и социального-экономического, математического и естественно-научного циклов, общепрофессиональных дисциплин и общеобразовательной подготовки

профессиональные компетенции:

ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.

ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.

ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.

ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.

ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

1.3. Формы контроля и оценивания

Предметом оценки служат умения и знания, предусмотренные ФГОС по (учебной) дисциплине, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций

Таблица 1 Контроль и оценка освоения (учебной) дисциплины по темам (разделам)

Элемент учебной дисциплины	Формы контроля и оценивания			
	Текущий контроль		Промежуточная аттестация	
	Методы оценки (заполняется в соответствии с разделом 4 рабочей программы)	Проверяемые ПК, ОК,	Методы оценки	Проверяемые ПК, ОК,
Тема 1. Книжный дизайн	Устный опрос (собеседование) выполнения практических заданий и индивидуальных контрольных заданий.	ПК 2.1.; ПК 2.2.; ПК 2.3.; ПК 2.4.; ПК 2.5.;		ПК 2.1.; ПК 2.2.; ПК 2.3.; ПК 2.4.; ПК 2.5.;
Тема 2. Журнальный дизайн	Устный опрос (собеседование) выполнения практических заданий и индивидуальных контрольных заданий. Контрольная работа	ПК 2.1.; ПК 2.2.; ПК 2.3.; ПК 2.4.; ПК 2.5.;		
Тема 3. Газетный дизайн	Устный опрос (собеседование) выполнения практических заданий и индивидуальных контрольных заданий. Контрольная работа	ПК 2.1.; ПК 2.2.; ПК 2.3.; ПК 2.4.; ПК 2.5.;		
Тема 4. Верстка рекламной многостраничной продукции	Устный опрос (собеседование) выполнения практических заданий и индивидуальных контрольных заданий.	ПК 2.1.; ПК 2.2.; ПК 2.3.; ПК 2.4.; ПК 2.5.;		

2. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и критерии оценки

Вопросы для промежуточного опроса:

1. Особенности и возможности компьютерной графики.
2. Графические редакторы.
3. Векторная и растровая графика
4. Особенности и возможности программы AdobePhotoShop
5. Способы выделения областей изображения.
6. Работа со слоями
7. Работа с текстом в AdobePhotoShop
8. Ретуширование изображений
9. Особенности интерфейса Adobe Illustrator.
10. Преобразование объектов в Adobe Illustrator.
11. Инструменты свободного рисования Adobe Illustrator . Работа с кривыми.
- 12 Способы окрашивания объектов Adobe Illustrator .
13. Работа с растровыми изображениями Adobe Illustrator . Работа со слоями. Adobe Illustrator

Типовые задания к практическим занятиям:

1. Верстка книги
2. Верстка журнала
3. Верстка газеты
4. Верстка рекламной брошюры

Тестовые задания промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины:

ПК 2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Как называют печатное периодическое издание в переводе с французского jour — день, сутки?
 - а) газета
 - б) журнал
 - в) книга
 - г) каталог
2. Графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме – это ... (логотип)
3. Яркое, оригинальное словосочетание, которое является девизом компании. (слоган)

ПК 2.2. Определять потребности в программных продуктах, материалах и оборудовании при разработке дизайн-макета на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Чем больше разрешение, тем изображение:
 - а) темнее
 - б) качественнее
 - в) светлее

2. Как называются предметы, которые используются обычно производителем для рациональной организации процесса хранения, реализации и транспортировки готового продукта или сырья, а также поддерживающие имидж и укрепляющие позицию производителя на рынке. (упаковка)

3. Главный ведущий элемент композиции, организующий все ее части называется – (композиционный центр)

ПК 2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания.

Тестовые задания

1. Как называется бумажная обложка поверх переплета книги?

- а) суперобложка
- б) переплёт
- в) форзац
- г) титульный лист

2. Схематичное изображение с обозначением размеров всех сторон, отметкой клапанов, линий сгиба и прочих, важных для качественной упаковки, деталей.

- а) эскиз упаковки;
- б) развертка упаковки
- в) модульная сетка упаковки;
- г) композиция упаковки

3. Карточки, содержащие деловую информацию о компании или частном лице – называются ... (визитные карточки)

ПК 2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета.

Тестовые задания

1. Какую функцию упаковка практически не выполняла в советский период:

- а) физическую;
- б) эстетическую;
- в) рекламную

2. Программа для создания и редактирования рисунков и изображений:

- а) графический директор
- б) графический режиссер
- в) графический редактор

3. Графический знак, эмблема или символ, используемый территориальными образованиями, коммерческими предприятиями, организациями и частными лицами для повышения узнаваемости и распознаваемости в социуме – это ... (логотип)

ПК 2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта.

Тестовые задания

1. Спектральные цвета – это:

- а) цвета, возникающие в результате аддитивного смешения;
- б) цвета, при смешении которых в разных пропорциях можно получить все остальные цвета;
- в) цвета солнечного спектра, оставляющие при оптическом смешении видимый глазом естественный дневной свет: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, синий, фиолетовый

2. Как называется базовый принцип, который надо учитывать при разработке и изготовлении упаковки: состав, срок годности, данные об изготовителе, полезные советы

(рецепты/рекомендации), соответствие ГОСТам

а) визуальная привлекательность;

б) пластичность;

в) информативность

г) надёжность

3. Комплексный подход к созданию визуального образа компании – это (корпоративный дизайн)

3. Оценочные средства для промежуточной аттестации и критерии оценки

Вопросы к зачету с оценкой

1. Структура книги. Основные сведения о конструкции книги.
2. Элементы макета.
3. Суперобложка, переплёт, форзац, авантитул, титул, шмуцтитул, тип иллюстраций, навигация.
4. Особенности переплётов.
5. Особенности печати (печатный лист и тетрадка).
6. Пространство и время в книге
7. Развитие макета.
8. Жизнь формы.
9. Ритм. Эскизное макетирование.
10. Выстраивание визуальных историй.
11. Типографика
12. Связь типографики с иллюстрацией.
13. Буква как образ.
14. Контраст и нюанс.
15. Плоскость и пространство.
16. Фактура в типографике.
17. Макет детской книги средствами типографики.
18. Создание типографической композиции на базе графического листа.
19. Фотография как типографическая композиция.
20. Пластическое решение для графемы выбранной буквы
21. Культурно-исторические парадигмы графического дизайна
22. Три эстетики. Классика, модернизм и постмодернизм.
23. Характерные особенности классики, модернизма и постмодернизма.
24. Сравнительный анализ классики, модернизма и постмодернизма.
25. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (классика).
26. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (модернизм).
27. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (постмодернизм).
28. Проектирование авантитула и титула в рамках трёх эстетик (классика).
29. Проектирование авантитула и титула в рамках трёх эстетик (модернизм).
30. Проектирование авантитула и титула в рамках трёх эстетик (постмодернизм).

Вопросы для экзамена (6 семестр)

1. Структура книги. Основные сведения о конструкции книги.
2. Элементы макета.
3. Суперобложка, переплёт, форзац, авантитул, титул, шмуцтитул, тип иллюстраций, навигация.
4. Особенности переплётов.

5. Особенности печати (печатный лист и тетрадка).
6. Пространство и время в книге
7. Развитие макета.
8. Жизнь формы.
9. Ритм. Эскизное макетирование.
10. Выстраивание визуальных историй.
11. Типографика.
12. Связь типографики с иллюстрацией.
13. Буква как образ.
14. Контраст и нюанс.
15. Плоскость и пространство.
16. Фактура в типографике.
17. Макет детской книги средствами типографики.
18. Создание типографической композиции на базе графического листа.
19. Фотография как типографическая композиция.
20. Пластическое решение для графемы выбранной буквы.
21. Культурно-исторические парадигмы графического дизайна.
22. Три эстетики. Классика, модернизм и постмодернизм.
23. Характерные особенности классики, модернизма и постмодернизма.
24. Сравнительный анализ классики, модернизма и постмодернизма.
25. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (классика).
26. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (модернизм).
27. Проектирование форзаца в рамках трёх эстетик (постмодернизм).
28. Проектирование авантитула и титула в рамках трёх эстетик (классика).
29. Проектирование авантитула и титула в рамках трёх эстетик (модернизм).
30. Проектирование авантитула и титула в рамках трёх эстетик (постмодернизм).
31. Конструктивные особенности книг.
32. Соединение формы и смысла.
33. Раскрытие идеи.
34. Эскизное макетирование с учётом возможностей материалов.
35. Рор-ур. Основные элементы.
36. Эскизное макетирование в трёхмерном пространстве.