

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:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcb1ab56a67a

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.02.02 «Информационный дизайн и медиа»

Профессия 54.01.20 Графический дизайнер

Форма обучения очная
очная, заочная, очно-заочная

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 профильной дисциплине МДК.02.02 «Информационный дизайн и медиа».

ФОС составлен на основе ФГОС и рабочей программы дисциплины.

Промежуточная аттестация по профильной дисциплине предусмотрена в форме экзамена с выставлением отметки по системе «зачтено, отлично, хорошо, удовлетворительно, неудовлетворительно».

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 профильной дисциплины.

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

умения:

У1. Выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств;

У2. Выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде;

У3. Сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика;

У4. Выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;

У5. Реализовывать творческие идеи в макете;

У6. Создавать целостную композицию на плоскости, в объеме и пространстве;

У7. Защищать разработанный дизайн-макет.

3.1 Технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;

3.2 Современные тенденции в области дизайна;

3.3 Разнообразные изобразительные и технические приёмы и средства дизайн проектирования.

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.

ФОС позволяет оценить личностные, метапредметные и предметные результаты, сформированность общих компетенций в соответствии с требованиями рабочей программы профильной дисциплины.

личностные: креативность — способность генерировать оригинальные идеи и находить нестандартные решения; инициативность — умение брать ответственность за выполнение задач и их качественное исполнение; аналитическое мышление — способность

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

структурировать информацию, анализировать данные и делать выводы; терпение — способность к длительной концентрации и тщательной работе над деталями; гибкость — умение адаптироваться к изменениям и новым задачам.

метапредметные: критическое мышление — способность анализировать информацию, оценивать её достоверность и принимать обоснованные решения; коммуникативные навыки — умение эффективно взаимодействовать с командой, клиентами и пользователями; решение проблем — способность выявлять и решать задачи в процессе создания информационных продуктов; информационная грамотность — умение работать с информацией, структурировать её и представлять в доступной форме; цифровая грамотность — способность использовать современные технологии и инструменты для создания медиа контента.

предметные: . создание визуально привлекательных интерфейсов — умение разрабатывать интерфейсы, которые удобны и эстетичны; работа с цифровыми инструментами — способность использовать графические редакторы (например, Photoshop, Figma) и другие инструменты для создания медиа контента; разработка медиа контента — умение создавать аудио-, видео- и графические материалы для различных платформ; освоение основ UX/UI-дизайна — понимание принципов создания удобных и интуитивных интерфейсов; работа с информацией — умение собирать, анализировать и структурировать информацию для её дальнейшего визуального представления; создание мультимедийных проектов — способность интегрировать текст, изображения, аудио и видео в единое информационное пространство.

1.3. Формы контроля и оценивания

Предметом оценки служат умения и знания, предусмотренные ФГОС по профильной дисциплине, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций.

Предметом оценки служат личностные, метапредметные и предметные результаты, сформированность общих 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,
Раздел 1. Наименование раздела			Экзамен	ПК 2.1; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4.
Тема 1.1 Введение в печатную продукцию	Практическая работа №1 Классификация и анализ образцов из коллекции, презентация выводов Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.1; ПК 2.2;		
Тема 2.2 Листовки и флаеры	Практическая работа №2 Дизайн макета флаера под рекламную кампанию Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.3; ПК 2.4.		
Тема 1.3. Афиши и плакаты	Практическая работа №3 Разработка афиши для культурного мероприятия. Проверочная	ПК 2.1; ПК 2.2;		

	(контрольная) работа	
Тема 1.4. Баннеры интернет- и офлайн- рекламы	Практическая работа № 4 Серия баннеров для соцсетей и уличного ситилайта Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.3; ПК 2.4.
Тема 1.5. Билборды	Практическая работа №5 Макет социального билборда с минималистичной композицией. Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.1; ПК 2.2;
Тема 1.6. Roll-up и штендеры	Практическая работа №6 . Разработка roll- up'а и штендера для выставки Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.3; ПК 2.4.
Тема 1.7. Календарь	Практическая работа №7. Дизайн настенного календаря на год с учётом фирменного стиля Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.1; ПК 2.2;
Тема 1.8. Буклет	Практическая работа №8 Макет 6- страничного буклета для продукта/услуги Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.3; ПК 2.4.
Тема 1.9. Меню для заведений	Практическая работа №9 Дизайн меню- буклета для кафе с иллюстрациями Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.1; ПК 2.2;
Тема 1.10. Каталог продукции	Практическая работа № Верстка 4- страничного каталога промышленного изделия Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.3; ПК 2.4.
Тема 1.11. Обложки книг и журналов	Практическая работа №11 Разработка обложки для научного журнала Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.1; ПК 2.2;
Тема 1.12. Визитные карточки	Практическая работа №12 Серия визиток для трёх разных профессий (дизайнер, менеджер, ИТ- специалист) Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.3; ПК 2.4.
Тема 1.13. Этикетки и	Практическая работа №13 Дизайн этикетки	ПК 2.1; ПК 2.2;

упаковка	для бутылочного продукта с учётом технологических ограничений Проверочная (контрольная) работа			
Тема 1.14. Буклет	Практическая работа №14 . Создание mini-brandbook из трёх базовых элементов: логотип, шрифт, палитра Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.3; ПК 2.4.		
Тема 1.15. Инфографика и презентации	Практическая работа №15 Макет инфографического плаката или слайдов для отчёта Проверочная (контрольная) работа	ПК 2.1; ПК 2.2;		

2. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и критерии оценки

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.

3. Оценочные средства для промежуточной аттестации и критерии оценки

Вопросы к экзамену по дисциплине «Информационный дизайн и медиа»

1. Виды листовок
2. Правила создания рекламных листовок и флаеров
3. Виды информационного дизайна
4. Правила создания Афиши
5. Правила создания и использования растровых и векторных изображений в информационном дизайне.
6. Основные этапы работы над созданием рекламно-информационного сообщения.
7. Принципы и методы адаптации графики для использования ее на вебсайтах.
8. Принципы построения эстетичного и креативного дизайна.
9. Принципы иерархической структуры рекламно-информационного плаката.
10. Основные виды информационного дизайна.
11. Принципы иерархической структуры для создания сайта

12. Дизайн мышление-основные этапы.
13. Принципы и методы адаптации информационного материала по средствам информационного дизайна.
14. Принципы построения рекламного баннера;
15. Правила верстки макетов информационного дизайна.
16. Основные носители информационного дизайна