

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:
d72783635b7f7c872e79a746e849dcba0c0a67a

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
Садыкова А.Г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по (учебной) дисциплине	ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна
Специальность/ профессия	54.01.20 Графический дизайнер
Форма обучения	очная

Ставрополь. 2026

1. Паспорт фонда оценочных средств

1.1. Область применения

Фонд оценочных средств (далее - ФОС) предназначен для проверки результатов освоения вида деятельности (ВД) (*наименование*) и составляющих его профессиональных и общих компетенций, образовательной программы СПО по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

ФОС разработан на основании ФГОС, образовательной программы СПО и рабочей программы профессионального модуля (далее - ПМ).

1.2. Планируемые результаты освоения профессионального модуля

Результатом освоения ПМ является готовность обучающегося к выполнению вида профессиональной деятельности (организация личного профессионального развития и обучения на рабочем месте) и сформированность профессиональных и общих компетенций ПК 1.1.; ПК 1.2.; ПК 1.3.; ПК 1.4.; ПК 2.2.; ПК 2.3.; ПК 2.4.

Формой аттестации по ПМ является экзамен (квалификационный). Итогом экзамена является решение: «вид профессиональной деятельности освоен с оценкой _____/не освоен».

Форма проведения экзамена: выполнение заданий (защита и оценка портфолио, защита курсовой работы (проекта) и др.), которые проверяют сформированность общих и профессиональных компетенций.

2. Формы контроля и оценивания элементов профессионального модуля

Таблица 1

Элемент профессионального модуля	Форма контроля и оценивания	
	Промежуточная аттестация	Текущий контроль
МДК.01.01 Дизайн-проектирование	Зачет с оценкой	
МДК.01.02 Проектная графика		
Учебная практика по модулю "Разработка технического задания на продукт графического дизайна"	Зачет с оценкой	Защита отчета по производственной практике
ПМ (в целом)	Экзамен по модулю	

3. Результаты освоения профессионального модуля

3.1. Оценка профессиональных и общих компетенций

В результате контроля и оценки по ПМ осуществляется комплексная проверка следующих профессиональных и общих компетенций:

Таблица 2

Профессиональные компетенции	Показатели оценки результата
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.
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

4. Оценка освоения теоретического курса профессионального модуля

4.1. Оценочные средства текущего контроля успеваемости и критерии оценки

МДК.01.01 Дизайн-проектирование

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. Дизайн - проект билбордов
2. Дизайнерское решение в создании растяжки (транспарант)
3. Дизайн – проект рекламного буклета.
4. Разработать верстку разворотов каталога

Тестовые задания промежуточной аттестации по итогам освоения дисциплины:

1. Основные принципы дизайна, применяемые и в древности, при создании человеком простейших предметов обихода

- а) функциональность
- б) эргономичность
- в) польза
- г) удобство в обращении
- д) эстетическая выразительность
- е) все выше перечисленное

2. Плакат это...

- а) картина

- б) печатное серийное произведение рекламного или пропагандистского характера
- в) крупноформатная фотография

3. Назовите причину распространения устных коммуникаций в Древнем мире.

- а) реклама товара
- б) сплетни
- в) информирование

4. Классификация визуальной коммуникации

- а) предписывающая
- б) информационная
- в) указательная
- г) все выше перечисленное

5. Что не относится к визуальной коммуникации

- а) реклама и брендинг
- б) графики и презентации
- в) текст

6. Какие науки определяют область необходимых знаний дизайнера-графика?

- а) гуманитарные
- б) точные

7. Признак креативности.

- а) беглость (умение генерировать как можно больше идей за определенное время)
- б) гибкость (способность действовать не прямолинейно, подстраиваясь под изменяющиеся условия задачи)
- в) оригинальность (умение выдавать нестандартные решения)
- г) метафоричность (образное и ассоциативное мышление)
- д) абстрактность (способность превращать образы в четкие формы)
- е) все выше перечисленное

8. Промышленная графика это...В каких годах происходит выделение таких областей графического дизайна, как промышленная и деловая графика?

- а) буклеты
- б) каталоги
- в) плакаты
- г) все выше перечисленное

9. Деловая графика это...

- а) область компьютерной графики, предназначенная для наглядного представления различных показателей работы учреждений (плановые показатели, отчетная документация, статистические сводки)
- б) прикладная художественная графика, обслуживает сферу производства и торговли

10. Первичные выразительные средства композиции.

- а) линия
- б) пластика формы
- в) ритм
- г) пропорции и цвет
- д) все выше перечисленное

11. Художественный образ это...

- а) натуралистичное изображение любого мотива окружающей действительности
- б) любой мотив, творчески преображенный в художественном произведении (пейзаж,

портрет, натюрморт...)

12. Ритм в типографике призван...

- а) объединять
- б) направлять
- в) выделять
- г) все выше перечисленное

13. Свойство абстрактной композиции?

- а) ассоциативность
- б) упрощение
- в) идеализация

14. Влияет ли символика цвета на восприятие сообщения?

- а) не влияет
- б) влияет

15. Зачем нужна модульная сетка?

- а) задает стандарт расположения элементов на странице
- б) сетка позволяет работать быстрее
- в) помогает выглядеть странице более эстетично за счет того, что элементы пропорциональны и структурированы
- г) все выше перечисленное

16. Вид сетки?

- а) блочная (в основе блок)
- б) колончатая (колонки)
- в) модульная (модуль)
- г) иерархическая (визуальный вес и расположение элементов относительно друг друга)
- д) все выше перечисленные

17. Сколько колонок должно быть в колончатой сетке?

- а) 12
- б) 10
- в) 9

18. С помощью чего можно создать визуальную иерархию?

- а) размер (большие элементы выделяются и становятся более заметными, чем более мелкие элементы)
- б) цвет (яркие цвета выделяются на фоне приглушенных и серых тонов)
- в) контраст (контраст создает визуальное напряжение)
- г) пространство и плотность (создать вокруг контента «воздух», чтобы его выделить)
- д) все выше перечисленные приемы способны создать визуальную иерархию

19. Принцип единства призван...

- а) создавать гармонию
- б) связывать все элементы между собой
- в) создавать последовательность
- г) все выше перечисленное

20. Иерархия элементов в рекламном буклете

- а) визуальная организация элементов и блоков (сначала – главное и важное, потом – дополнительные элементы)
- б) грамотная расстановка акцентов

21. Какой вид графики используется в Adobe Photoshop?

- а) растровый
- б) векторный
- в) фрактальный;
- г) прямолинейный.

22. С помощью, какой команды можно изменить размер изображения, находящегося на каком-либо слое?

- а) размер холста
- б) размер изображения
- в) свободная трансформация
- г) объединить слои

23. Какое назначение инструмента «Штамп»?

- а) для удаления отдельных фрагментов изображения
- б) для перемещения отдельных фрагментов изображения
- в) для клонирования отдельных фрагментов изображения
- г) для масштабирования изображения

24. Какую клавишу нужно нажать для выхода из режима трансформации и применения изменений?

- а) Ctrl
- б) Alt
- в) Tab
- г) Enter

25. Какой инструмент AdobePhotoshop служит для выделения областей одного цвета?

- а) Пипетка;
- б) Лассо;
- в) Волшебная палочка;
- г) Штамп

26. Режим Быстрая Маска позволяет:

- а) маскировать часть изображения;
- б) вырезать часть изображения;
- в) редактировать существующее выделение;
- г) создавать новое выделение.

27. Продолжите фразу. Панель Каналы (Channels):

- а) меняет цвет документа
- б) представляет собой слои разного цвета;
- в) показывает данные об изображении в разных цветовых каналах;
- г) нужна для просмотра разнообразных опций цветокоррекции.

28. Как добавить новые палитры на рабочий стол программы?

- а) с помощью вкладки «Окно»;
- б) с помощью вкладки «Просмотр»;
- в) с помощью вкладки «Слои»;
- г) с помощью вкладки «Изображения».

29. Для чего в Photoshop применяются фильтры

- а) для улучшения яркости изображений;
- б) для нанесения различных художественных эффектов;
- в) для улучшения контрастности изображений;
- г) для удаления отдельных фрагментов изображения.

30. Инструмент Магнитное Лассо используется для:

- а) выделения любых участков изображения;
- б) выделения контрастных участков изображения;
- в) перемещения каких-либо участков изображения;
- г) удобства работы.

31. Что происходит, когда при трансформировании области командой Редактирование Трансформирование - Масштаб удерживается клавиша Shift?

- а) выделенная область копируется на новый слой в новом масштабе;
- б) масштабируется выделение на всех видимых слоях;
- в) сохраняются пропорции выделения;
- г) выделение трансформируется только в горизонтальном направлении.

32. Растровая графика используется:

- а) для создания художественных композиций;
- б) для множества объектов природного или искусственного происхождения;
- в) оформительских работ;
- г) для структурирования самоподобных фрагментов;
- д) проектно-конструкторских работ;
- е) создания полиграфических изданий.

33. Программа Adobe illustrator предназначена для...

- а) создания высококачественных изображений для печати и публикации в Web
- б) верстки текстов
- в) моделирования фильмов
- г) создание изображений
- е) создание слайдов

34. Какой инструмент используется в Adobe illustrator для вывода графики на страницы сайта

- а) инструмент Безье
- б) инструмент Ластик
- в) инструмент Аэрограф
- г) инструмент Эллипс

35. В каком режиме можно увидеть, как будет выглядеть рисунок при печати в Adobe illustrator

- а) Artwork
- б) Preview
- в) Outline
- г) Print

36. Какой формат является стандартным для логотипов со сплошными заливками и плоскими цветами в Adobe illustrator

- а) PEG
- б) PNG
- в) GIF
- г) TIF

37. Какой формат является стандартным для изображений с обязательной прозрачностью в Adobe illustrator

- а) JPEG
- б) PNG

- в) GIF
- г) BMR
- д) CDR

38. Сколько свободного пространства должно быть на жестком диске для установки Adobe illustrator

- а). 180 МБ
- б) 100 МБ
- б) 10 МБ
- г) 200 МБ
- д) 110 МБ

39. С помощью какого инструмента можно добавить реалистичные источники света на изображение:

- а) Flare
- б) Liquify
- в) Warp effects
- г) Live Distortion
- д) CSS

40. С помощью какого инструмента в Adobe illustrator можно перемещать опорные и направляющие точки

- а) Direct selection
- б) Selection
- в) Stroke
- г) Selektion direct
- д) Direct all

МДК.01.02 Проектная графика

Тема 1.1. Сбор данных для ТЗ

Методы оценки:

Устный опрос: Задание: перечислите методы сбора информации для технического задания.

Критерии: Полнота ответа (0-5 баллов), точность терминологии (0-3 балла).

Практическая работа №1: Задание: Разработайте анкету для опроса целевой аудитории (10 вопросов).

Критерии: Соответствие целям проекта (0-5), логичность структуры (0-5).

Тестирование: Задание: Тест из 10 вопросов по этапам анализа данных.

Критерии: 1 балл за правильный ответ.

Тема 1.2. Формирование ТЗ

Методы оценки:

Проверочная работа:

Задание: Составьте ТЗ для дизайна упаковки продукта.

Критерии: Наличие разделов (цели, сроки, бюджет) — 0-10 баллов.

Практическая работа №2:

Задание: Согласуйте ТЗ с "заказчиком" (ролевая игра).

Критерии: Умение аргументировать решения (0-7), корректность коммуникации (0-5).

Раздел 2. Создание дизайн-макетов

Тема 2.1. Инструменты дизайна

Методы оценки:

Тестирование: Задание: Тест по функционалу Adobe Illustrator (10 вопросов).

Критерии: 1 балл за правильный ответ.

Практическая работа №3: Задание: Создайте логотип в векторном формате.

Критерии: Соответствие ТЗ (0-10), качество исполнения (0-5).

Тема 2.2. Адаптация дизайна

Методы оценки: Контрольная работа: Задание: Разработайте макет сайта для мобильных устройств.

Критерии: Адаптивность (0-10), визуальная гармония (0-5).

Анализ портфолио: Задание: Предоставьте 3 работы, демонстрирующие навыки колористики.

Критерии: Целостность стиля (0-7), оригинальность (0-5).

Раздел 3. Продвинутое технологии

Тема 3.1. 3D-моделирование

Методы оценки: Практическая работа №5:

Задание: Создайте 3D-модель упаковки в Blender.

Критерии: Детализация (0-10), соответствие ТЗ (0-5).

Тестирование: Задание: Тест по основам 3D-графики (8 вопросов).

Критерии: 1 балл за правильный ответ.

Тема 3.2. Веб-дизайн и UX/UI

Методы оценки:

Практическая работа №6: Задание: Создайте прототип мобильного приложения в Figma.

Критерии: Удобство навигации (0-10), визуальная привлекательность (0-7).

Раздел 4. Подготовка к производству

Тема 4.1. Препресс и цветокоррекция

Методы оценки: Практическая работа №7:

Задание: Подготовьте макет к печати (СМΥК, вылеты под обрез).

Критерии: Соответствие стандартам (0-10), отсутствие ошибок (0-5).

Тема 4.2. Управление проектами

Методы оценки: Ролевая игра: Задание: распределите роли в команде и составьте план проекта.

Критерии: Логичность плана (0-10), эффективность коммуникации (0-7).

4.2. Оценочные средства промежуточной аттестации и критерии оценки

МДК.01.01 Дизайн-проектирование

Вопросы к зачету с оценкой

1. Графические редакторы. Векторная и растровая графика.
2. Преимущества компьютерной графики.
3. Какой вид компьютерной графики применяется в Интернете?
4. В каких областях дизайна применяется 3D графика?
5. Виды компьютерной графики и области их применения.
6. Отличие двухмерной графики от трехмерной.
7. Форматы, используемые в программе Adobe Photoshop.
8. Перечислить основные форматы растровой графики
9. Где находится панель инструменты в фотошопе?

10. На какие основные группы можно разделить инструменты программы?
11. Назвать основные форматы векторной графики
12. Файлы каких форматов читаются и в программе Adobe Photoshop и в Adobe Illustrator?
13. Какие форматы удобно использовать в Интернете?
14. Растровая графика. Программы для работы с растровой графикой.
15. Векторная графика и области ее применения. Программы для работы с векторной графикой.
16. Основные инструменты рисования в программе Photoshop?
17. Какие параметры имеет инструмент «кисть»?
18. Что такое паттерны и как их применять?
19. Что такое цветокоррекция?
20. Какие способы цветокоррекции существуют в Adobe Photoshop?
21. Как можно перевести изображение в черно-белое?
22. Какие инструменты рисования существуют в программе Adobe Illustrator?
23. Какие операции с текстом можно производить в программе Adobe Illustrator?
24. Что включает в себя рабочая область программы и как ее настроить?
25. Композиция в графическом дизайне.
26. Определение композиции. Художественный образ.
27. Художественные средства построения композиции.
28. Первичные выразительные средства композиции.
29. Восприятие формы на плоскости.
30. Цвет в дизайне.
31. Равновесие и баланс.
32. Статика и динамика.
33. Симметрия и ассиметрия
34. Нюанс и контраст.
35. Метр и ритм. Модульные композиции.
36. Единство композиции. Композиционный центр.
37. Принцип комбинаторики.
38. Композиция в типографике. Основные средства и приемы типографики в композиции.
39. Графический конструктивизм. Монограмма. Пиктограмма.
40. Особенности оформления текстового и графического материала в рекламном дизайне. Буклеты, брошюры, каталоги. Их отличие по оформлению.
41. Особенности макетирования и верстки рекламы.
42. Дайте определение понятию креативность.
43. Перечислите основные признаки креативности.
44. Определите понятие «креативность дизайн-решения».
45. Какие науки определяют область необходимых знаний дизайнера-графика?
46. Назовите основные принципы дизайна.
47. Взаимоотношение массового и профессионального сознания в сфере графического дизайна.
48. Проблемы, возникающие в потреблении объектов графического дизайна.
49. Роль шрифта и типографики при разработке театральных афиш.
50. Как символика цвета влияет на восприятие сообщения?
51. О чем свидетельствует появление плаката как средства визуализации информации?
52. Задачи визуальной коммуникации.
53. Классификация визуальной коммуникации.
54. Назовите основные причины распространения устных коммуникаций в Древнем мире.
55. О чем свидетельствует появление плаката как средства визуализации информации?
56. Назовите 4 способа взаимодействия шрифта и изображения.
57. Каковы основные тенденции развития типографики от середины к концу 20 века
58. Что такое «типографский цвет» или «тональный цвет текста»?

59. Каковы основные средства ритмизации текста?
 60. Какую роль играет фактор «случайности» в типографике?

МДК.01.02 Проектная графика

Задание: Разработайте комплексный проект: Создайте ТЗ для бренда.

Разработайте логотип, макет сайта и 3D-модель упаковки.

Подготовьте презентацию для защиты.

Критерии оценки:

Соответствие ТЗ (0-20 баллов).

Качество визуального исполнения (0-15).

Умение аргументировать решения (0-10).

Теоретические вопросы (примеры):

1. Назовите этапы разработки технического задания.
2. Опишите принципы адаптации дизайна для разных носителей.
3. Перечислите инструменты для 3D-моделирования.

Критерии оценки теории:

Полнота ответа (0-5 баллов за вопрос).

Использование профессиональной терминологии (0-3 балла за вопрос).

5. Фонд оценочных средств для экзамена (квалификационного)

1. Паспорт

Назначение: ФОС предназначен для контроля и оценки результатов освоения профессионального модуля (ПМ.01 Разработка технического задания на продукт графического дизайна) по профессии 54.01.20 Графический дизайнер

Профессиональные компетенции	Показатель оценки результата
ПК 1.1.	Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки технического задания дизайн-продукта
ПК 1.2.	Определять выбор технических и программных средств для разработки дизайн-макета с учетом их особенностей использования
ПК 1.3.	Формировать готовое техническое задание в соответствии с требованиями к структуре и содержанию.
ПК 1.4.	Выполнять процедуру согласования (утверждения) с заказчиком.
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

2. Задание для экзаменуемого.

Коды, проверяемых профессиональных компетенций: ПК 3.1.; ПК 3.2.; ПК 3.3

Инструкция по выполнению задания

1. **Цель задания:** Оценить навыки студента в разработке технического задания (ТЗ) на продукт графического дизайна, включая умение формулировать требования, описывать целевую аудиторию и определять ключевые элементы проекта.
2. **Время выполнения задания:** 2 часа.
3. **Необходимые материалы:**

Компьютер с текстовым редактором (например, Microsoft Word, Google Docs).

Примеры технических заданий для графического дизайна (по желанию).

Бумага и ручка для предварительных заметок и планирования.

Задание

Разработка технического задания на создание логотипа для нового бренда.

Требования:

- Техническое задание должно включать следующие разделы:
 1. Введение (описание проекта и его целей).
 2. Целевая аудитория (определение целевой аудитории и ее характеристик).
 3. Концепция логотипа (основные идеи и визуальные элементы).
 4. Технические требования (размеры, цветовая палитра, форматы файлов).
 5. Сроки выполнения (предполагаемые сроки разработки).
 6. Бюджет (ориентировочная стоимость разработки).

Порядок выполнения

1. **Исследование**
 - Определите основные цели и задачи проекта. Изучите целевую аудиторию и проанализируйте конкурентов.
2. **Структурирование ТЗ**
 - Создайте план для вашего технического задания, определив ключевые разделы и их содержание.
3. **Написание ТЗ**
 - В текстовом редакторе начните заполнять каждый раздел технического задания, следуя вашему плану. Обратите внимание на четкость и лаконичность формулировок.
4. **Проверка и редактирование**
 - Пересмотрите написанное, проверьте на наличие ошибок и убедитесь, что все разделы заполнены. При необходимости внесите изменения и дополнения.
5. **Подготовка к сдаче**
 - Сохраните документ в нужном формате и подготовьте его к сдаче.

3. Пакет экзаменатора

3.1. Условия выполнения заданий

Общее количество вариантов заданий: 10

Время выполнения каждого варианта заданий: 2 часа

Оборудование:

Компьютер или ноутбук с доступом в интернет

Программное обеспечение для обработки текстов (например, Microsoft Word, Google Docs)

Программное обеспечение для создания презентаций (например, Microsoft PowerPoint, Google Slides)

Программное обеспечение для работы с таблицами (например, Microsoft Excel, Google Sheets)

Доступ к онлайн-ресурсам и библиотекам для поиска информации

Блокнот и ручка для записи идей и планов

Программное обеспечение для создания графиков и диаграмм (например, Canva, Lucidchart)

Программное обеспечение для видеоконференций (например, Zoom, Microsoft Teams) для возможных онлайн-сессий и обсуждений

3.2. Критерии оценки

Оценка	Результаты выполнения задания	Отношение полученного количества баллов
«отлично»	Выставляется, если обучающийся выполнил: Все задания полностью и в соответствии с требованиями. Продemonстрировал глубокое понимание темы и применение теоретических знаний на практике. Предложил оригинальные и креативные решения, а также обоснованные выводы. Успешно использовал дополнительные ресурсы и материалы для обоснования своих ответов.	от 91 до 100
«хорошо»	Выставляется, если обучающийся выполнил: Большинство заданий с небольшими недочетами или недостатками. Показал хорошее понимание темы, но не все аспекты были раскрыты в достаточной степени. Использовал некоторые дополнительные ресурсы, но не всегда обосновывал свои выводы.	от 81 до 90
«удовлетворительно»	Выставляется, если обучающийся выполнил: Основные задания, но с явными недочетами или недостатками в содержании. Показал базовое понимание темы, но не смог глубоко проанализировать или обосновать свои ответы. Не использовал дополнительные ресурсы или не обосновал свои выводы.	от 51 до 80
«неудовлетворительно»	Выставляется, если: Не выполнены условия оценки «удовлетворительно» (например, задания не выполнены или выполнены не по теме). Обучающийся не продемонстрировал понимания темы или не смог представить свои ответы в структурированном виде.	от 0 до 50