

Автономная некоммерческая профессиональная образовательная
организация «Образовательные технологии «Скилбокс (Коробка навыков)»

УТВЕРЖДАЮ

директор АНПОО «Образовательные технологии
«Скилбокс (Коробка навыков)»

Д. Р. Халилов

Фонд оценочных средств по модулю

ПМ.02 Создание графических дизайн - макетов

образовательной программы «Графический дизайнер» среднего
профессионального образования – программы подготовки
квалифицированных рабочих, служащих по профессии 54.01.20

Графический дизайнер

Форма обучения: очная

54.01.20 Графический дизайнер

код и наименование направления подготовки

Графический дизайнер

наименование профиля подготовки

Москва – 2025

Фонд оценочных средств (ФОС) является элементом системы оценивания сформированности компетенций у обучающихся в целом или на определенном этапе их формирования.

ФОС разрабатывается в соответствии с рабочей программой (РП) дисциплины/модуля/практики и включает в себя набор оценочных материалов для проведения текущего контроля успеваемости и промежуточной аттестации по дисциплине/модулю/практике.

1. Компетенции и результаты обучения, формируемые в результате освоения дисциплины/модуля/практики

Компетенция	Код и наименование результатов обучения (планируемые результаты обучения ¹ , характеризующие этапы формирования компетенций)	Критерии оценивания результатов обучения			
		Неудовлетворительно	Довлестельно	Хорошо	Отлично
ОК-1. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам	ОР-1.1. Проводить анализ контекста и выделять проблему/задачу. Знания: Актуальный профессиональный и социальный контекст, в котором приходится работать и жить; основные источники информации и ресурсы для решения задач и проблем в профессиональном и/или социальном контексте; Умения: Распознавать задачу и/или проблему в профессиональном и/или социальном контексте; анализировать	Студент не может самостоятельно проводить анализ контекста и выделять проблему/задачу.	Студент может проводить анализ контекста и выделять проблему/задачу с использованием минимальной поддержки.	Студент может проводить анализ контекста и выделять проблему/задачу с незначительными недочетами.	Студент может самостоятельно проводить анализ контекста и выделять проблему/задачу.

¹ Результаты обучения могут быть сформулированы в виде конкретных результатов обучения или дескрипторов: знать; уметь; владеть.

	задачу и/или проблему и выделять её составные части;				
	ОР-1.2. Составлять план действий и решать задачу с учетом контекста, используя актуальные методы. Знания. Алгоритмы выполнения работ в профессиональной и смежных областях; методы работы в профессиональной и смежных сферах; структура плана для решения задач; Умения. Выявлять и эффективно искать информацию, необходимую для решения задачи и/или проблемы; определить необходимые ресурсы; владеть актуальными методами работы в профессиональной и смежных сферах; Определять этапы решения задачи; составить план действия; Реализовать составленный план;	Студент не может самостоятельно составлять план действий и решать задачу с учетом контекста и используя актуальные методы.	Студент может составлять план действий и решать задачу с учетом контекста и используя актуальные методы с использованием минимальной поддержки.	Студент может составлять план действий и решать задачу с учетом контекста и используя актуальными методами.	Студент может самостоятельно составлять план действий и решать задачу с учетом контекста и используя актуальные методы.
	ОР-1.3. Оценивать результат решения задачи. Знания. Порядок оценки результатов решения задач профессиональной деятельности Умения. оценивать результат и последствия	Студент не может самостоятельно оценивать результат решения задачи.	Студент может оценивать результат решения задачи с использованием минималь	Студент может оценивать результат решения задачи с незначительными	Студент может самостоятельно оценивать результат решения задачи.

	своих действий (самостоятельно или с помощью наставника)		ной поддержк и.	недочета ми.	
ОК-2. Используй вать совреме нные средств а поиска, анализа и интерпр етации информ ации, и информ ационны е технолог ии для выполне ния задач профес сиональ ной деятельн ости	ОР-2.1. Осуществлять планирование и поиск информации в широком наборе источников с применением современных средств для выполнения профессиональной деятельности. Знания: номенклатура информационных источников, применяемых в профессиональной деятельности Умения: определять задачи поиска информации; определять необходимые источники информации; планировать процесс поиска.	Студент не может самостоятельно осуществлять планирование и поиск информации, определять релевантные источники и осуществлять поиск с применением современных средств для выполнения профессиональной деятельности.	Студент может осуществлять планирование и поиск информации в ограниченном количестве источников для выполнения профессиональной деятельности с использованием минимальной поддержки.	Студент может осуществлять планирование информационного поиска, подбирать различные источники и осуществлять поиск информации в них с применением современных средств с незначительными недочетами.	Студент может самостоятельно провести планирование информационного поиска, подобрать релевантные и разнообразные источники, осуществит поиск информации по широкому набору источников (в том числе электронных ресурсов) с применением современных средств для выполнения профессиональных задач
	ОР-2.2. Структурировать, интерпретировать и	Студент не может	Студент может	Студент может	Студент способен

	оформлять полученную информацию, необходимую для выполнения профессиональной деятельности. Знания: приемы структурирования информации; формат оформления результатов поиска информации; Умения: структурировать получаемую информацию; выделять наиболее значимое в перечне информации; оценивать практическую значимость результатов поиска; оформлять результаты поиска;	самостоятельно структурировать, интерпретировать и оформлять полученную информацию, необходимую для выполнения профессиональной деятельности.	структурировать, интерпретировать и оформлять полученную информацию, необходимую для выполнения профессиональной деятельности с небольшими недочетами и ограничениями.	структурировать, интерпретировать и оформлять полученную информацию, необходимую для выполнения профессиональной деятельности с минимальной поддержкой.	самостоятельно корректно структурировать, интерпретировать и оформлять полученную информацию, необходимую для выполнения профессиональной деятельности.
	ОР-2.3 Использовать современные информационные технологии для решения профессиональных задач. Знания: современные средства и устройства информатизации; порядок их применения и программное обеспечение в профессиональной деятельности. Умения: применять средства информационных технологий для решения профессиональных задач; использовать	Студент не может использовать современные информационные технологии для решения профессиональных задач.	Студент может использовать современные информационные технологии для решения профессиональных задач с ограничениями или трудностями.	Студент может использовать современные информационные технологии для решения профессиональных задач с минимальной поддержкой.	Студент может уверенно и самостоятельно использовать современные информационные технологии для решения профессиональных задач.

	современное программное обеспечение.				
ОК-09. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	ОР-09.1 Вести устную и письменную деловую коммуникацию на государственном и иностранном языках Знания: правила построения простых и сложных предложений на профессиональные темы; основные общеупотребительные глаголы (бытовая и профессиональная лексика); лексический минимум, относящийся к описанию предметов, средств и процессов профессиональной деятельности; особенности произношения; Умения: понимать общий смысл четко произнесенных высказываний на известные темы (профессиональные и бытовые), участвовать в диалогах на знакомые общие и профессиональные темы; строить простые высказывания о себе и о своей профессиональной деятельности; кратко обосновывать и объяснять свои действия (текущие и планируемые); писать	Студент не может вести устную и письменную деловую коммуникацию на государственном и иностранном языках	Студент может вести устную и письменную деловую коммуникацию на государственном и иностранном языках с ошибками, которые могут частично мешать коммуникативным целям.	Студент может вести устную и письменную деловую коммуникацию на государственном и иностранном языках с ошибками, которые не мешают коммуникативным целям.	Студент может уверенно вести устную и письменную деловую коммуникацию на государственном и иностранном языках и достигать коммуникативные цели.

	простые связанные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы				
	ОР-09.2 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках Знания: правила чтения текстов профессиональной направленности Умения: понимать тексты на базовые профессиональные темы;	Студенты не могут пользоваться профессиональной коммуникацией на государственном и иностранном языках.	Студент может пользоваться ограниченным количеством источников в профессиональной документации на государственном и иностранном языках.	Студенты могут пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках с небольшой поддержкой.	Студенты могут уверенно и без помощи пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.
ПК-1.1. Осуществлять сбор, систематизацию и анализ данных необходимых для разработки и технического задания дизайн-продукта	ОР-1.1.1. Собирать, структурировать и анализировать данные, необходимые для разработки технического задания дизайна продукта. Знания: теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формообразования;	Студент собирает недостаточное количество данных для анализа и разработки технического задания дизайна продукта	Студент собирает достаточное количество данных, организует собранные данные, проводит общий анализ собранных данных, а также демонстрирует	Студент собирает достаточное количество данных, организует собранные данные, проводит общий анализ, идентифицирует основные тенденции	Студент аккуратно и полно собирает все необходимые данные, не упуская важные детали или элементы, организует собранные данные в структурированную

	систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику); преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия; действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов. Умения: проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию. Практический опыт в: анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной		ирует некоторое понимание технической их аспектов и требований для разработки и технического задания дизайна продукта	, паттерны или проблемы, выполняет задачи следуя соответствующим процедурам сбора данных, применяя адекватные методы структурирования и анализа, а также демонстрируя некоторое понимание технической их аспектов и требований для разработки и технического задания дизайна продукта	форму, обеспечивая их логическое и последовательное размещение для облегчения последующего анализа, проводит детальный и всесторонний анализ собранных данных, идентифицирует основные тенденции, паттерны или проблемы, а также предлагает ценные рекомендации и выводы на основе полученных результатов, выполняет задачи с высоким уровнем профессионализма, следуя соответствующим
--	---	--	--	--	---

	информации от заказчика.				процедура м сбора данных, применяя адекватные методы структурирования и анализа, а также демонстрируя глубокое понимание технических аспектов и требований для разработки технического задания дизайна продукта
ПК-1.2. Определять выбор технических и программных средств для разработки и дизайн-макета с учетом их особенностей использования	ОР-1.2.1. Адаптировать выбор технических и программных инструментов, учитывая их особенности применения, для создания дизайн-макета. Знания: теоретические основы композиционного построения в графическом и в объемно-пространственном дизайне; законы формообразования; систематизирующие методы формообразования (модульность и комбинаторику);	Студент не знаком с техническими и программными средствами и для разработки дизайн-макета	Студент может назвать технические и программные средства, используемые для разработки и дизайн-макетов, подбирать и технические и программные средства, которые	Студент демонстрирует понимание различных технических и программных средств, использует их для разработки и дизайн-макетов, способен анализировать требования	Студент демонстрирует глубокое понимание различных технических и программных средств, используемых для разработки дизайн-макетов, включая знание их функциональности, основных особенностей

	преобразующие методы формообразования (стилизацию и трансформацию); законы создания цветовой гармонии; технологии изготовления изделия; действующие стандарты и технические условия, методики оформления технического задания и различных продуктов. Умения: проводить проектный анализ; разрабатывать концепцию проекта; выбирать графические средства в соответствии с тематикой и задачами проекта; производить расчеты основных технико-экономических показателей проектирования; презентовать разработанное техническое задание согласно требованиям к структуре и содержанию. Практический опыт в: анализе, обобщении проектирования технического задания для дизайн-продуктов на основе полученной информации от заказчика.		подходят для разработки и дизайн-макета с учетом особенностей его использования	я проекта в отношении и дизайн-макета, подбирать техническое программные средства, которые подходят для разработки и дизайн-макета с учетом особенностей его использования	ей, преимуществ, недостатков, совместимости и требований к использованию, способен анализировать требования проекта в отношении дизайн-макета, чтобы полностью понимать его цели, функциональные требования и ограничения, способен рационально выбирать из множества технических и программных средств те, которые наилучшим образом подходят для разработки дизайн-макета
--	---	--	--	---	--

					ета с учетом особенностей его использования
ПК-2.1. Планировать выполнение работ по разработке дизайн-макета на основе технического задания	ОР-2.1.1. Организовывать ход работ по созданию дизайн-макета на основе предоставленного технического задания Знания: технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования. Умения: выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки	Студент не способен извлечь из технического задания требования и спецификации в отношении дизайн-макета и спланировать выполнение работ.	Студент в целом понимает требования и спецификации, изложенные в документе, и принимает их во внимание при планировании работ, умеет разбить проект на этапы и определить последовательность действий, предлагает эстетические привлекательные решения, которые соответствуют потребностям, связанным	Студент понимает требования и спецификации, изложенные в документе, и принимает их во внимание при планировании работ, умеет разбить проект на этапы, определить последовательность действий и установить сроки выполнения каждого этапа, способен оценивать потенциалы и проблемы, связанные	Студент четко понимает требования и спецификации, изложенные в документе, и принимает их во внимание при планировании работ, распознает любые дополнительные требования и уточняет их с заказчиком для достижения наилучших результатов, умеет разбить проект на этапы, определить последовательность действий и установить

	конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; 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; защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта. Практический опыт в: воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.		т ам заказчика.	с разработк ой дизайн-ма кета, предлагае т оригиналь ные и эстетичес ки привлекат ельные решения, которые соответств уют потребнос тям заказчика, адаптируе тся к различны м стилям и требовани ям дизайна, а также следует современ ным трендам и технология м, стремится к улучшени ю и инновация м, чтобы разработа ть уникальны	оптимальны е сроки выполнения каждого этапа, способен оценивать потенциаль ные риски и проблемы, связанные с разработко й дизайн-мак ета, и предприни мать соответству ющие меры для их минимизац ии, предлагает оригинальн ые и эстетически привлекате льные решения, которые соответству ют потребност ям заказчика, адаптирует ся к различным стилям и требования м дизайна, а также следует современн
--	--	--	--------------------------------	--	--

				й и эффектив ный дизайн-ма кет.	ым трендам и технология м, стремится к улучшению и инновациям , чтобы разработат ь уникальный и эффективн ый дизайн-мак ет.
ПК-2.2. Определят ь потребнос ти в программ ных продуктах, материал ах и оборудов ании при разработк е дизайн-ма кета на основе техническ ого задания	ОР-2.2.1. Умение определить необходимые программные продукты, материалы и оборудование для разработки дизайн-макета на основе предоставленного технического задания Знания: технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования. Умения: выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и	Студент не может определить потребност и в программн ых продуктах, материала х и оборудован ии при разработке дизайн-мак ета на основе техническог о задания.	Студент обладает некоторы м знанием программ ных продуктов, материал ов и оборудов ания, используе мых в разработк е дизайн-ма кета, умеет оценить различные варианты программ ных продуктов, материал ов и	Студент обладает достаточн ым и актуальны м знанием программ ных продуктов, материал ов и оборудов ания, используе мых в разработк е дизайн-ма кета, умеет оценить различные варианты программ ных продуктов, материал ов и	Студент обладает широким и актуальным знанием программн ых продуктов, материало в и оборудован ия, используем ых в разработке дизайн-мак ета, умеет оценить различные варианты программн ых продуктов, материало в и оборудован ия, а также

	формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; 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; защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта. Практический опыт в: воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям		оборудования.	материалов и оборудования, способен анализировать требуемые функции и технические характеристики, а также учитывать особенности предпочтений и потребностей заказчика и предлагать наиболее подходящие программы, продукты, материалы и оборудование, которые позволят эффективно реализовать задачи разработок	выдвинуть обоснованные рекомендации по их использованию в рамках конкретного проекта, способен анализировать требуемые функциональные и технические характеристики, а также учитывать особенности характеристик, а также учитывать особенности и предпочтений и потребность заказчика и предлагать наиболее подходящие программы, продукты, материалы и оборудование, которые позволят эффективно реализовать задачи разработок
--	---	--	----------------------	--	--

	графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.			и дизайн-макет	ь задачи разработки дизайн-макета.
ПК-2.3. Разрабатывать дизайн-макет на основе технического задания	ОР-2.3.1. Адаптировать дизайн-макет с учетом требований технического задания Знания: технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования. Умения: выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой;	Студент разрабатывает дизайн-макеты, не учитывая требования технического задания	Студент разрабатывает дизайн-макеты, учитывая требования технического задания, некоторые ошибки и	Студент проявляет оригинальность в создании дизайн-макетов, учитывая требования технического задания, использует современные технологии для создания эстетически привлекательных и функциональных дизайнов. Студент способен анализировать предоставленное техническое задание, обладает знаниями и	Студент проявляет оригинальность в создании дизайн-макетов, учитывая требования технического задания, предлагает новаторские решения и использует современные технологии для создания эстетически привлекательных и функциональных дизайнов, применяет эффективные методики дизайна и имеет отличное чувство стиля и композиции. Студент

	разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; 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; защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта. Практический опыт в: воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.			навыками работы с программами, инструментами, используемыми для разработки и дизайн-макетов, знаком с графическими редакторами, типографикой, цветовой гаммой и другими элементами дизайна	способен анализировать предоставленное техническое задание, понимает все предпосылки, требования и ограничения, описанные в документе, обладает глубокими знаниями и навыками работы с программными инструментами, используемыми для разработки дизайн-макетов, знаком с графическими редакторами, типографикой, цветовой гаммой и другими элементами дизайна,
--	--	--	--	---	---

					умеет эффективно использовать эти инструменты для создания дизайн-макетов, соответствующих требованиям технического задания
ПК-2.4. Осуществлять представление и защиту разработанного дизайн-макета	ОР-2.4.1. Выполнять презентацию дизайн-макета Знания: технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам; современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования. Умения: выбирать материалы и программное обеспечение с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный	Студент слабо представляет разработанные дизайн-макеты перед аудиторией или заказчиком, в низкой степени владеет навыками визуализации для передачи идей и концепций с помощью презентации, их материалов и других средств.	Студент неуверенно представляет разработанные дизайн-макеты перед аудиторией или заказчиком, в неполной мере владеет навыками визуализации для передачи идей и концепций с помощью презентаций, графичес	Студент демонстрирует умение представлять разработанные дизайн-макеты перед аудиторией или заказчиком, объясняет свои дизайнерские решения, обосновывает выбор элементов и применение техник, владеет	Студент понимает цели и задачи проекта, для которого был разработан дизайн-макет, способен адаптировать свою презентацию и защиту таким образом, чтобы подчеркнуть, как разработаный дизайн-макет соответствует этим целям и

	художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; 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; защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта. Практический опыт в: воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.		ких материалов и других средств.	навыками визуализации, чтобы передать свои идеи и концепции с помощью презентаций, графических материалов и других средств.	какие преимущества он предлагает, демонстрирует умение ясно и аргументировано представлять разработанные дизайн-макеты перед аудиторией или заказчиком и объясняет свои дизайнерские решения, обосновывает выбор элементов и применяемых техник, а также отвечает на вопросы и возражения с уверенностью и ясностью, владеет убедительными навыками визуализации и
--	--	--	---	--	---

					коммуникации, чтобы эффективно передать свои идеи и концепции с помощью презентаций, графических материалов и других средств. Студент грамотно использует цветовую гамму, шрифты, композицию и другие элементы дизайна для создания убедительных и выразительных презентаций.
ПК-2.5. Осуществлять комплектацию и контроль готовности необходимых составляющих дизайн-макета для формиро	ОР-2.5.1. Обеспечивать сборку и проверку готовности всех необходимых элементов дизайн-макета для формирования финального дизайн-продукта. Знания: технологические, эксплуатационные и гигиенические требования, предъявляемые к материалам;	Студент с трудом понимает процесс комплектации дизайн-макета, не идентифицирует необходимые составляю	Студент в основном понимает процесс комплектации дизайн-макета, умеет идентифицировать некоторые необходи	Студент демонстрирует понимание процесса комплектации дизайн-макета, умеет идентифицировать	Студент демонстрирует глубокое понимание процесса комплектации дизайн-макета, умеет идентифицировать все необходим

вания дизайн-пр одукта	современные тенденции в области дизайна; разнообразные изобразительные и технические приемы и средства дизайн-проектирования. Умения: выбирать материалы и программное обеспечение, с учетом их наглядных и формообразующих свойств; выполнять эталонные образцы объекта дизайна в макете, материале и в интерактивной среде; сочетать в дизайн-проекте собственный художественный вкус и требования заказчика; выполнять технические чертежи или эскизы проекта для разработки конструкции изделия с учетом особенностей технологии и тематикой; разрабатывать технологическую карту изготовления авторского проекта; 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;	щие элементы, не использует программные инструменты и приложения, необходимые для комплектации и контроля готовности дизайн-макета	мые составляющие элементы, некоторые программные инструменты и приложения, необходимые для комплектации и контроля готовности дизайн-макета.	некоторые необходимые составляющие элементы, а также организовать их в единый и последовательный дизайн-проект, использует некоторые программные инструменты и приложения, необходимые для комплектации и контроля готовности дизайн-макета, способен обнаружить и исправить небольшие количества ошибок, неточностей или несоответствий в дизайне или в	ые составляющие элементы, включая графику, текст, цвета и эффекты, а также организовать их в единый и последовательный дизайн-проект, использует различные программные инструменты и приложения, необходимые для комплектации и контроля готовности дизайн-макета, знаком с возможностями макетирования, композиции, компоновки, цветовой коррекции и других технических
------------------------------	---	---	---	---	---

	защищать разработанный дизайн-макет; выполнять комплектацию необходимых составляющих дизайн-макета для формирования дизайн-продукта. Практический опыт в: воплощении авторских продуктов дизайна по основным направлениям графического дизайна: фирменный стиль и корпоративный дизайн, многостраничный дизайн, информационный дизайн, дизайн упаковки.			содержимом, чтобы создать безупречный и качественный конечный продукт	аспектов, способен обнаружить и исправить большинство ошибок, неточностей и несоответствий в дизайне или в содержимом, чтобы создать безупречный и качественный конечный продукт
ПК-4.1 Анализировать современные тенденции в области графического дизайна для их адаптации и использования в своей профессиональной деятельности	ОР-4.1.1 Выявлять тенденции в графическом дизайне и оценивать целесообразность их внедрения в проект. Знания: методы и формы самообучения и саморазвития на основе самопрезентации; Умения: применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации работы;	Студенты не могут выявить тенденции, оценить целесообразность их внедрения.	Студенты могут выявить некоторые тенденции, не требующие сложного анализа, и могут с ограничениями оценить целесообразность их внедрения.	Студенты могут выявить большое количество тенденций и оценить целесообразность их внедрения с небольшой поддержкой.	Студенты могут выявить все существующие тенденции и оценить целесообразность их внедрения, аргументируя решение.

	Практический опыт в: самоорганизации, обеспечении профессионального саморазвития и развития профессии.				
--	--	--	--	--	--

2. Этапы формирования компетенций и виды оценочных средств

№	Этапы формирования компетенций (разделы дисциплины/модуля/практики)	Код и наименование результатов обучения	Вид оценочного средства (тесты, задания, кейсы, вопросы и др.)
МДК. 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн			
1	Тема 1.1.Фирменный стиль как необходимость в рекламной коммуникации, стиль как необходимость в рекламной коммуникации	ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
2	Тема 1.2. Основные элементы фирменного стиля	ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
3	Тема 1.3. Визуальные и аудиальные компоненты фирменного стиля	ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
4	Тема 1.4. Дополнительные элементы фирменного стиля	ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
5	Тема 1.5. Бренд	ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
6	Тема 1. 6. Фирменный стиль как элемент бренда	ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
7	Тема 2. Брифинг клиента. Анализ и интерпретация брифа	ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации

8	Тема 3. Дизайн айдентики. Разработка знака	ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
9	Тема 4. Айдентика и фирменный стиль	ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
10	Тема 5. Носители фирменного стиля	ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа			
1	Тема 1.1. Листовка, флаер	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
2	Тема 1.2. Плакат (афиша)	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
3	Тема 1.3. Баннер, билборд	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
4	Тема 1.4. Ролл ап, штендер	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
5	Тема 1.5. Календарь	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
6	Тема 1.6. Вывеска	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
7	Тема 1.7. Рекламные стелы, пилоны	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
8	Тема 1.8. Информационные стенды (доска информации)	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
9	Тема 1.9. Веб-дизайн	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
10	Тема 1.10. Визуальное оформление веб-сайта	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
11	Тема 1.11. Основы HTML	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
12	Тема 1.12. Стилизовое оформление HTML-документов	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации

13	Тема 1.13. Дизайн мобильных приложений	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
14	Тема 1.14. Юзабилити интерфейса	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
15	Тема 1.15. Архитектура приложения	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
16	Тема 1.16. Элементы и принципы дизайна интерфейсов	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
17	Тема 1.17. Гайдлайны платформ. Особенности дизайна под iOS и Android	ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации

МДК 02.03 Многостраничный дизайн

1	Тема 1.1. Книжный дизайн	ОК 02, ОК 09, ОК 09, ПК 2.1 - 2.5.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
2	Тема 1.2. Журнальный дизайн	ОК 02, ОК 09, ОК 09, ПК 2.1 - 2.5.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
3	Тема 1.3. Газетный дизайн	ОК 02, ОК 09, ОК 09, ПК 2.1 - 2.5.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
4	Тема 1.4. Верстка рекламной многостраничной продукции	ОК 02, ОК 09, ОК 09, ПК 2.1 - 2.5.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
5	Тема 3.5. Спуск полос	ОК 02, ОК 09, ОК 09, ПК 2.1 - 2.5.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации

МДК 02.04 Дизайн упаковки

1	Тема 1.1. Основы черчения	ОК 1; ОК 2; ОК 9; ПК 1.2; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК.2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
2	Тема 1.2. Дизайн упаковки	ОК 1; ОК 2; ОК 9; ПК 1.2; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК.2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
3	Тема 1.3. Трехмерное моделирование упаковки	ОК 1; ОК 2; ОК 9; ПК 1.2; ПК 2.1; ПК 2.2; ПК.2.3; ПК 2.4	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации

МДК. 02.05 Шрифт в дизайне			
1	Тема 1. Введение	ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
2	Тема 2. Какие бывают шрифты	ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
3	Тема 3. Параметры шрифта	ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
4	Тема 4. Как выбрать шрифт для проекта. Часть 1: параметры	ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
5	Тема 5. Знаковый состав шрифта	ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
6	Тема 6. Как выбирать шрифт для проекта? Часть 2: качество шрифта	ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
7	Тема 7. Как выбирать шрифт для проекта? Часть 3: цена шрифта	ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
8	Тема 8. Как выбирать шрифт для проекта? Часть 4: характер шрифта	ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
9	Тема 9. Современные шрифтовые технологии	ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
10	Тема 10. Микротипографика	ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
МДК. 02.06 Графический дизайн			
1	Тема 1. Крутой брендинг. Pipeline крупного проекта	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
2	Тема 2. Бренд-платформа	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
3	Тема 3. Техническое задание. Основные	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации

	моменты. Как нарисовать классный концепт		
4	Тема 4. Бонус-модуль. Рисуем концепт бренда	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
5	Тема 5. Цвет PRO. Графика и стилизация	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
6	Тема 6. Специальные эффекты	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
7	Тема 7. Бонус-модуль: дизайн лифлета с нуля до готового результата	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
8	Тема 8. InDesign, вёрстка крупного буклета	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
9	Тема 9. Визитки	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
10	Тема 10. Digital-branding	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
11	Тема 11. Брендбук. Портфолио на Behance	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3;	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
МДК.02.07 Основы анимации			
1	Тема 1. Введение в motion-дизайн	ОК 9; ПК 1.2; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
2	Тема 2. Знакомство с Adobe After Effects	ОК 9; ПК 1.2; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
3	Тема 3. Анимация сложных векторных объектов	ОК 9; ПК 1.2; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
4	Тема 4. Работа с шаблонами и футажам, эффекты цветокоррекции	ОК 9; ПК 1.2; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
5	Тема 5. Создание роликов на основе интерфейсов	ОК 9; ПК 1.2; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
МДК. 02.08 Дизайн сайтов на Tilda			

	Тема 1. Знакомство с Tilda. Создаём первый сайт. Проект 1. Начинаем работу с Tilda	ОК 1; ОК 9; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
	Тема 2. Основы визуала в интерфейсе	ОК 1; ОК 9; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
	Тема 3. Проект 2. Создание сайта-портфолио	ОК 1; ОК 9; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
	Тема 4. Проект 3. Создание многостраничного сайта. Первая страница сайта на стандартных блоках	ОК 1; ОК 9; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
	Тема 5. Бонус-модуль. Свод правил качественного дизайна	ОК 1; ОК 9; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
	Тема 6. Проект 3. ZERO-блок	ОК 1; ОК 9; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
	Тема 7. Проект 3. Пошаговая анимация в ZeroBlock. Карта мероприятия. Проект 3. Кастомный код	ОК 1; ОК 9; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
	Тема 8. Проект 4. Интернет-магазин	ОК 1; ОК 9; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
	Тема 9. Проект 4. Блоги и новости, лонгриды	ОК 1; ОК 9; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
	Тема 10. Проект 4. Аналитика и SEO. Прием данных, CRM и рассылка	ОК 1; ОК 9; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
	Тема 11. Бонус-модуль. Работа с клиентами	ОК 1; ОК 9; ПК 2.3	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации

3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки образовательных результатов обучения

3.1. Типовые задания для проведения текущего контроля успеваемости по модулю/практике

3.1. Типовые задания для проведения текущего контроля успеваемости по модулю

3.1.1. Тестовые задания

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн				
1	Чему служит фирменный стиль в рекламной коммуникации?	- А) Повышению узнаваемости бренда - В) Увеличению выручки компании - С) Упрощению процесса производства - D) Улучшению технических характеристик товаров	А)	ОК 01.;
2	Какие из перечисленных являются основными элементами фирменного стиля?	- А) Логотип, цветовая палитра, типографика - В) Размер шрифта и его цвет, маркетинговая стратегия - С) Расположение офисов компании - D) Финансовые отчеты компании	А)	ОК 01.;
3	Что представляет собой бренд?	- А) Логотип компании - В) Общее восприятие потребителя о продукте или компании - С) Годовой доход компании - D) Количество работников в компании	В)	ОК 01.;
4	Зачем нужен брифинг клиента в процессе создания фирменного стиля?	- А) Для увеличения стоимости услуг - В) Для лучшего понимания задач и целей проекта	В)	ОК 01.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		- С) Для увеличения количества сотрудников в компании - D) Для сокращения времени разработки		
5	Что представляет собой знак в дизайне айдентики?	- А) Графическое изображение, символ компании - В) Набор документов о компании - С) Годовой отчет компании - D) Рекламный ролик компании	А)	ОК 02.;
6	Какие могут быть носители фирменного стиля?	- А) Визитки, упаковка продукции, сайт компании - В) Акционерное обязательство, зарплатный калькулятор - С) Годовой отчет компании - D) Ценные бумаги компании	А)	ОК 02.;
7	Почему фирменный стиль является важным элементом бренда?	- А) Для установления скидок и акций для клиентов - В) Для выделения на фоне конкурентов и создания целостного образа - С) Для увеличения числа сотрудников в компании - D) Для публикации кадровых резервов компании	В)	ОК 02.;
8	Какие элементы можно отнести к дополнительным в фирменном стиле?	- А) Основные цвета, логотип, шрифты - В) Распределение акций компании - С) Структура управления предприятием - D) Финансовые показатели компании	А)	ОК 02.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
9	Какая связь существует между айдентикой и фирменным стилем?	- А) Айдентика и фирменный стиль - это одно и то же - В) Айдентика является подмножеством фирменного стиля - С) Фирменный стиль включает только айдентику - D) Айдентика менее важна, чем фирменный стиль	В)	ОК 09.;
10	Что включают в себя визуальные компоненты фирменного стиля?	- А) Логотип, цветовая гамма, графические элементы - В) Распределение акций компании - С) Структуру здания офиса компании - D) Годовой отчет компании	А)	ПК 1.2.;
11	Какие элементы обязательно должны присутствовать в фирменном стиле?	А) Логотип, цветовая схема, структура здания - В) Финансовая отчетность компании - С) Календарь событий компании - D) Типографика, шрифты, общий стиль дизайна	D)	ПК 1.2.;
12	Чему способствует анализ и интерпретация брифа клиента?	- А) Снижению сложности задачи - В) Уточнению целей и пожеланий заказчика - С) Увеличению стоимости проекта - D) Быстрому завершению процесса разработки	В)	ПК 2.2.
13	Что обычно включает в себя аудиальные компоненты фирменного стиля?	- А) Мелодию для рекламы, звуковое сопровождение видеороликов	А	ПК 2.2.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		- В) Описание истории компании - С) Цветовую гамму логотипа		
14	Какой из нижеперечисленных не является носителем фирменного стиля?	- А) Визитная карточка - В) Сайт компании - С) Финансовый отчет - D) Упаковка продукции	С)	ПК 2.3.
15	Как фирменный стиль способствует узнаваемости бренда?	- А) Он определяет количество продукции на складе - В) Через использование специфических дизайн-элементов и типографики - С) Путем участия в выставках - D) Через проведение семинаров	В)	ПК 2.4.
16	Чем отличается айдентика от фирменного стиля?	- А) Айдентика и фирменный стиль - синонимы - В) Айдентика включает в себя только визуальные элементы, а фирменный стиль дополнительно включает аудиальные - С) Фирменный стиль менее важен, чем айдентика - D) Фирменный стиль создается только для корпоративных мероприятий	В)	ПК 2.4.
17	Что такое фирменный стиль?	А) Фирменный стиль - это только выбранный цвет для логотипа. В) Фирменный стиль - это метод продвижения товаров на рынке. С) Фирменный стиль - это только логотип компании.	D)	ПК 2.4.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		D) Фирменный стиль - это комплекс визуальных и аудиальных элементов, созданных для поддержки и распознаваемости бренда.		
18	Как провести анализ и интерпретацию брифа?	A) Анализ и интерпретация брифа заключается в прочтении его одним глазом и пропуске через Google Translate для получения автоматического перевода. B) В проведении анализа и интерпретации брифа не требуется внимательное изучение, достаточно просто написать что-то наугад. C) Для анализа и интерпретации брифа не требуется учитывать целевую аудиторию и ключевые элементы. Достаточно просто придумать что-то уникальное без учета контекста. D) Необходимо внимательно изучить поставленные задачи, понять целевую аудиторию и выявить ключевые элементы для разработки фирменного стиля.	D)	ПК 2.4.
19	Какой из представленных документов содержит подробное описание логотипа и его допустимых вариантов использования?	a. Бренд b. Паспорт торговой марки c. Брендбук d. Гайдлайн	d.	ПК 2.4.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
1	Какой формат является стандартным для печати плакатов?	A. A1 B. A2 C. A3 D. A4	A.	ОК 01.;
2	Какой размер имеет типичный билборд?	A. 2x3 м B. 3x4 м C. 4x6 м D. 5x8 м	C.	ОК 01.;
3	Какой тип продукции используется для создания портативного выставочного стенда?	A. Ролл ап B. Билборд C. Листовка D. Вывеска	A.	ОК 01.;
4	Какие основные элементы должны присутствовать на информационном стенде?	A. Заголовок, текст, изображения B. Только изображения C. Только текст D. Заголовок, текст, таблица	A.	ОК 01.;
5	Какой элемент является основным строительным блоком веб-страницы?	A. Таблицы B. Кнопки C. Изображения D. HTML-теги	D.	ОК 09.;
6	Какой атрибут CSS используется для задания цвета текста?	A. background-color B. color C. font-size D. margin	B	ПК 1.1.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
7	Что означает аббревиатура HTML?	A. Hyper Text Markup Language B. Home Tool Markup Language C. Hard Text Markup Language D. High Tech Markup Language	A.	ПК 1.1.;
8	Какой фактор играет решающую роль в дизайне мобильных приложений?	A. Разрешение экрана B. Текстовое содержание C. Размер кнопок D. Длина названий экранов	C.	ПК 2.2.
9	Какими основными принципами руководствуются при проектировании юзабилити интерфейса?	A. Простота, понятность, эффективность B. Только эстетика C. Сложность, креативность, визуальность D. Только функциональность	A.	ПК 2.2.
10	Какая операционная система включает в себя гайдлайны Material Design?	A. iOS B. Android C. Windows D. MacOS	B.	ПК 2.3.

МДК. 02.03 Многостраничный дизайн

1	Какие типовые форматы книжной продукции существуют?	a) A4, A5, A6 b) Малый, средний, большой	a)	ОК 02.;
---	---	---	----	---------

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		с) Портретный, альбомный, квадратный d) Все варианты верны		
2	Каким способом можно объединить несколько публикаций в книгу?	a) Копирование и вставка b) Использование слияния документов c) Создание нового документа и вставка содержимого d) Все варианты верны	b)	ОК 02.;
3	Зачем нужно создавать оглавление в книге?	a) Для навигации по содержимому книги b) Для украшения книжной обложки c) Для защиты от плагиата d) Все варианты верны	a)	ОК 02.;
4	Что такое библиотека (Library) в контексте верстки книги?	a) Место для хранения рукописей b) Компонент, позволяющий переиспользовать элементы дизайна c) Отдельный зал в библиотеке, где находятся книги d) Все варианты верны	b)	ОК 02.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
5	Из каких элементов состоит обычный журнал?	а) Статьи, рекламные блоки, фотографии б) Главы, параграфы, иллюстрации в) Заголовки, подзаголовки, абзацы г) Все варианты верны	а)	ОК 09.;
6	Какие типовые макеты используются в журнальной верстке?	а) Односторонний и двусторонний макеты б) Вертикальный и горизонтальный макеты в) Стандартный и нестандартный макеты г) Все варианты верны	а)	ОК 09.;
7	Почему используются несколько мастер-шаблонов в журнальной верстке?	а) Для создания разнообразия в оформлении страниц б) Для упрощения процесса верстки в) Для экономии времени и ресурсов г) Все варианты верны	д)	ПК 2.2.
8	Что такое модульная сетка в журнальной верстке?	а) Система деления страницы на регулярные блоки б) Макет страницы с несколькими колонками	а)	ПК 2.2.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		с) Обложка журнала со специально размещенными модулями d) Все варианты верны		
9	Что такое многоколоночная верстка в журнальном дизайне?	a) Размещение текста в нескольких колонках на странице b) Использование нескольких шрифтов в заголовках c) Включение большого количества изображений в макет d) Все варианты верны	a)	ПК 2.3.
10	Какие типовые макеты используются в газетной верстке?	a) Таблоид и брошюрные макеты b) Вертикальный и горизонтальный макеты c) Стандартный и нестандартный макеты d) Все варианты верны	a)	ПК 2.4.
11	Какие особенности оформления текстового материала в газете?	a) Длинные абзацы и большой шрифт b) Колонки с выравниванием по ширине	b)	ПК 2.4.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		с) Использование заглавных букв для каждого абзаца d) Все варианты верны		
12	Что такое графический материал в газетной верстке?	a) Фотографии и иллюстрации b) Графики и диаграммы c) Карты и схемы d) Все варианты верны	d)	ПК 2.4.
13	Чем отличается буклет от брошюры?	a) Размером и количеством страниц b) Цветовым оформлением и фотографиями c) Типом бумаги и типографским исполнением d) Все варианты верны	a)	ПК 2.4.
14	Что такое каталог в рекламной верстке?	a) Справочник с перечнем товаров или услуг b) Информационный листок с описанием продукции c) Рекламный баннер с предложением d) Все варианты верны	a)	ПК 2.4.
15	Что такое спуск полос в издательском деле?	a) Подготовка публикации к печати	a)	ПК-2.5.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		b) Уменьшение объема текста c) Отступы от края страницы d) Все варианты верны		
16	Какие особенности макетирования имеются при выводе издания через спуск полос?	a) Учет особенностей обрезки и сверстки b) Увеличение размеров страницы c) Использование разных шрифтов для каждого абзаца d) Все варианты верны	a)	ПК-2.5.
17	Какие отступы от края страницы рекомендуется устанавливать при спуске полос?	a) 1 см со всех сторон b) 2 см со всех сторон c) 3 см сверху и 2 см снизу d) Все варианты верны	b)	ПК-2.5.
18	Каким образом можно создать многоколоночную верстку в журнале?	a) Использовать таблицы для разделения на колонки b) Разбить текст на несколько текстовых блоков и расположить их рядом c) Использовать стили для разделения текста на колонки d) Все варианты верны	c)	ПК-2.5.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
19	Что такое обрезка страницы в издательском деле?	а) Удаление лишних частей страницы б) Использование разных шрифтов на каждой странице в) Уменьшение размеров страницы г) Все варианты верны	а)	ПК-2.5.
20	Как можно создать сетку для брошюры в программе верстки?	а) Использовать инструменты для создания колонок и строк б) Использовать готовые шаблоны с предварительно настроенной сеткой в) Расположить элементы контента вручную, определяя их место на странице г) Все варианты верны	а)	ПК-2.5.
21	Какое программное обеспечение можно использовать для создания макетов брошюр?	а) Adobe InDesign б) Microsoft Word в) Canva г) Все варианты верны	д)	ПК-2.5.
22	Зачем нужно создавать сетку в брошюре?	а) Для облегчения размещения элементов контента на странице б) Для создания сложных графических эффектов в брошюре	а)	ПК-2.5.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		с) Для упорядочивания текста и графики на странице брошюры д) Все варианты верны		

МДК 02.04 Дизайн упаковки

1	На какой элемент маркетинговой концепции 4Р влияет дизайн?	A. На все четыре B. На продукт и цену C. На продукт, цену и продвижение D. Дизайн не влияет на маркетинг-микс	A	ОК 01.;
2	Как связан дизайн с показателями эффективности продукта?	A. Дизайн влияет только на продажи B. Дизайн не может влиять на какие-либо показатели C. Дизайн влияет на скорость производства упаковки D. Дизайн влияет на все показатели эффективности продукта	D	ОК 01.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
3	К вам поступил бриф на дизайн продукта, который давно на рынке и очень успешен, но вокруг много конкурентов, копирующих решения продукта. Что будем делать?	A. Выпустим лимитед эдишн (англ. limited edition — ограниченный тираж) B. Редизайн — обновим концепцию дизайна бренда C. Фейслифтинг — немного актуализируем дизайн и добавим современности, сохранив преемственность. D. Релонч — перезапустим бренд с нуля	не A	ОК 01.;
4	Что такое релонч бренда? как из этих ответов верный?	A. Изменение внешнего облика бренда и его составляющих: логотипа и всего того, что относится к визуальному образу. B. Перезапуск бренда когда полностью меняются дизайн и концепция	B	ОК 01.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		С. Свод правил, по которым следует продвигать бренд D. Смена участников бренд-команды, работающей над продвижением этого бренда.		
5	Какой дизайн лучше подходит для коммодити-категории:	A. Любой. Дизайн в коммодити не является решающим. B. Копирующий конкурентов C. Отстраивающий от категории. Добавим элемент сегмента люкс D. Сделать лучше основных конкурентов и добавить клеймы	D	ОК 02.;
6	Представьте ситуацию. Заказчик озвучил проблему: продажи резко пошли на спад. Нужен	A. Просим выслать результаты исследований, если нет — предлагаем	A	ОК 02.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
	новый дизайн. Какой шаг будет верным?	провести исследования. В. Начинаем рисовать то, что хочет клиент. Заказчик всегда прав С. Делаем яркий креатив — главное привлечь внимание Д. Предлагаем выпустить сразу несколько концепций — проверим на полке		
7	Шелф-тест даёт плохие результаты. Какая может быть проблема с дизайном?	А. Конкуренты значительно ярче и заметнее, продукт заказчика остаётся незаметным. В. Все ответы верны С. Дизайн устарел Д. Дизайн не воспринимается на ту стоимость, по которой продаётся	В	ОК 02.;
8	Сеть запускает свой собственный бренд в разных категориях	А. Имитация В. Наступление С. Прямой вызов	А	ОК 02.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
	продуктов, популярных у покупателей. Какую стратегию дизайна предложим?	D. Фона и лого вполне достаточно		
9	Заказчик настаивает на обновлении дизайна в консервативной категории (например, лекарства), при этом показатели знания и лояльности у бренда высокие. Что вы предложили бы сделать?	A. Фейслифтинг — чтобы не потерять основную часть аудитории. B. Редизайн — придаём новизны и современности C. Релонч — перезапускаем полностью концепт на полке D. Ребрендинг — меняем лого и дизайн, рынку нужен новый продукт, так как в категории застой	A	ОК 09.;
10	Какие действия требуется выполнить для построения развертки поверхности?	a) Сопряжение b) Разборка c) Раскрой	a)	ПК 1.2.;
11	Какое действие позволяет получить	a) Перенос размеров b) Построение проекций	b)	ПК 1.2.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
	аксонометрическую проекцию детали?	с) Построение разрезов d) Вращение изображения		
12	Что такое аксонометрия в графическом проектировании?	а) Метод проекций b) Способ построения трёхмерных изображений с) Способ построения разрезов d) Построение комплексного чертежа	b)	ПК 2.1.
13	Что включает в себя понятие "дизайн упаковки"?	а) Только визуальное оформление b) Визуальное оформление и функциональность с) Только функциональность d) Изготовление упаковки	b)	ПК 2.1.
14	Какое из перечисленных материалов НЕ используется для формообразования упаковки?	а) Картон b) Полиэтилен с) Стекло d) Бумага	с)	ПК 2.1.
15	Какую проекцию детали выполняют для последующего построения наглядного изображения?	а) Фронтальную b) Боковую с) Верхнюю d) Аксонометрическую	d)	ПК 2.1.
16	Какой способ деления окружности используется	а) Геометрический b) С помощью циркуля	а	ПК 2.1.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
	для деления равномерно на 12 частей?	с) По шкале d) С помощью угломера		
17	Какие размеры необходимо нанести на комплексном чертеже для полной его развертки?	a) Только длины сторон b) Только диаметры с) Длины сторон и диаметры d) Только высота	с)	ПК 2.1.
18	Какие проекции необходимо построить по наглядному изображению для полного описания формы объекта?	a) Только фронтальную b) Только боковую с) Фронтальную, боковую, и точечную d) Только точечную	с)	ПК 2.1.
19	Какие линии используются для обозначения сечений и разрезов на чертежах?	a) Тонкая сплошная и тонкая пунктирная b) Жирная штрихпунктирная и тонкая пунктирная с) Жирная сплошная и тонкая штрихпунктирная d) Тонкая сплошная и тонкая штрихпунктирная	с)	ПК 2.1.
20	Какая форма проекционного черчения используется для создания изображений с пропорциональным искажением?	a) Аксонометрия b) Изометрия с) Ортогональная проекция d) Перспектива	d)	ПК 2.2.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
21	Какой метод используется для построения окружности, когда известны только её радиус и центр?	а) Метод с использованием циркуля б) Метод с использованием отрезка в) Метод с использованием треугольника г) Метод с использованием линейки	а)	ПК 2.2.
22	Какой вид линии используется для обозначения внутренних частей предметов на чертеже?	а) Тонкая сплошная линия б) Тонкая штрихпунктирная линия в) Тонкая пунктирная линия г) Толстая сплошная линия	с)	ПК 2.3.
23	Какой инструмент используется для наложения текстур на трехмерную модель?	а) Валидатор текстуры б) Редактор текстур в) Редактор шейдеров г) Маркеры текстуры	с)	ПК 2.4.
24	Какой этап процесса создания трехмерной анимации является ответственным за размещение ключевых кадров?	а) Моделирование б) Рендеринг в) Монтаж г) Кейфрейминг	д)	ПК 2.4.
25	Какой инструмент используется для создания	а) Кисть б) Пензель	с)	ПК 2.4.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
	трехмерных моделей упаковки?	с) Моделирование d) Вырезание		
26	Что представляет собой анимация при презентации трехмерного дизайна упаковки?	a) Создание интерфейсов b) Дополнительная работа с контентом с) Движение и изменение выпадающих элементов d) Предварительное создание клиентских фонов	с)	ПК 2.4.
27	Какие элементы необходимо отобразить на комплексном чертеже?	a) Только основные элементы b) Основные и дополнительные элементы с) Только дополнительные элементы d) Только внешние элементы	b	ПК 2.4.

МДК. 02.05 Шрифт в дизайне

1	Какие основные типы шрифтов существуют?	a) Символьные и геометрические б) Санс-серифные и шрифты с засечками в) Печатные и рукописные г) Жирные и курсивные	б)	ОК 01.;
2	Какой параметр шрифта определяет толщину букв?	a) Кегль б) Стиль в) Полное наименование	г)	ОК 01.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		г) Жирность		
3	Что определяет знаковый состав шрифта?	а) Количество знаков в шрифте б) Стилистику шрифта в) Цену шрифта г) Разрешение шрифта	а)	ОК 01.;
4	Какое из перечисленных свойств является показателем качества шрифта?	а) Производительность б) Стил в) Разрешение г) Степень жирности	в)	ОК 01.;
5	Какой из перечисленных типов шрифтов наиболее современный?	а) Традиционные шрифты б) Растровые шрифты в) Векторные шрифты г) Контурные шрифты	в)	ПК 2.3.
6	Что из списка является частью микротипографики?	а) Кегль б) Стил в) Межстрочный интервал г) Разрешение	в)	ПК 4.1.;
7	Какое свойство шрифта может быть оптимизировано с помощью микротипографики?	а) Стил шрифта б) Кегль шрифта в) Межбуквенное расстояние г) Отступы параграфов	б)	ПК 4.1.;

МДК. 02.06 Графический дизайн

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
1	Что представляет собой pipeline в контексте брендинга?	а) Графический элемент б) Структурированный процесс с) Маркетинговая стратегия д) Тип шрифта	б)	ОК 01.;
2	Что означает понятие "бренд-платформа"?	а) Логотип компании б) Система ценностей и принципов бренда с) Презентационные материалы д) Рекламные кампании	б)	ОК 01.;
3	Что такое концепт бренда?	а) Разработанный дизайн логотипа б) Функциональная структура компании с) Визуальное представление бренда д) Описание продукта или услуги	с)	ОК 01.;
4	Что такое цветовая гамма в дизайне?	а) Условие, при котором цвета не используются б) Комбинация цветов, используемых в дизайне с) Электронная таблица с кодами цветов д) Общая документация проекта	б)	ОК 01.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
5	Что такое лифлет в дизайне?	а) Полиграфическое издание малого формата б) Рекламная брошюра в) Документ, описывающий требования к проекту г) Образец дизайна, используемый в проекте	а)	ОК 02.;
6	Что такое InDesign?	а) Графический редактор б) Система управления контентом в) Программа для вёрстки г) Компьютерный язык программирования	с)	ОК 02.;
7	Что такое брендбук?	а) Каталог шрифтов для дизайна б) Список инструментов для работы с графикой в) Документ, описывающий стандарты использования бренда г) Галерея работ дизайнера	с)	ОК 02.;
8	Что такое символ в контексте создания логотипа?	а) Орнаментальный узор б) Графическое изображение компании в) Текстовый элемент г) Эффектный шрифт	б)	ОК 02.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
9	Что включает в себя фирменный стиль?	а) Только логотип компании б) Логотип, типографику, цветовую палитру, фирменные шрифты и др. в) Только цветовую гамму г) Только фоновое изображение	б)	ОК 09.;
10	Что такое юзабилити веб-дизайна?	а) Умение пользователя освоиться на сайте б) Стилизация веб-страницы в) Количество посетителей сайта г) Только цветовая гамма сайта	а)	ПК 1.2.;
11	Что такое иконография?	а) Узоры на иконках б) Визуальное представление компании в иконках в) Количество доступных иконок г) Местоположение иконок на странице	б)	ПК 1.2.;
12	Что такое респонсивный дизайн?	а) Только удобство использования мобильной версии сайта б) Возможность масштабирования	с)	ПК 2.2.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		изображений на мобильном устройстве с) Автоматическая адаптация дизайна к разным экранам и устройствам d) Только выборочная адаптация элементов дизайна на разных устройствах		
13	Что является главной целью ТЗ (технического задания)?	a) Определение стоимости проекта b) Создание графического дизайна c) Формулировка требований и ожиданий заказчика d) Установление сроков выполнения проекта	c)	ПК 2.2.
14	Что является целью коммуникационной платформы?	a) Создание узнаваемого логотипа b) Установление контакта с потенциальными клиентами c) Расширение ассортимента продукции d) Повышение ценности акций компании	b)	ПК 2.3.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
1	Какой принцип композиции отвечает за разделение кадра на горизонтальные или вертикальные секции?	а) Ритм б) Баланс в) Линии движения г) Зональность	г)	ОК 09.;
2	Что такое Shape-слои?	а) Слои с текстовой анимацией б) Векторные слои в) Иллюстрации сложной формы г) Слои с трехмерной анимацией	б)	ПК 1.2.;
3	Какой эффект позволяет изменить цветовую палитру видео?	а) Color Balance б) Blur в) Warp Stabilizer г) Glow	а)	ПК 1.2.;
4	Какой принцип анимации используется для создания ощущения мягкости и эластичности объектов?	а) Основные акселерации и замедления б) Дополнительная анимация в) Преувеличение	б)	ПК 2.3.

МДК. 02.08 Дизайн сайтов на Tilda

1	Какие элементы интерфейса используются для создания сайта на Tilda?	А. Блоки Б. Таблицы В. Фреймы Г. Слайдеры	А.	ОК 01.;
---	---	--	----	---------

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
2	Какая функция позволяет легко настраивать внешний вид блоков на Tilda?	A. Настройка CSS B. Редактор стилей C. Графический дизайнер D. Виджеты	B	OK 01.;
3	Какие компоненты используются для создания сайта-портфолио на Tilda?	A. Галереи и слайдеры B. Видео и аудио плееры C. Фоторамки и отзывы D. Все вышеперечисленное	D.	OK 01.;
4	Что представляет собой многостраничный сайт на Tilda?	A. Один длинный скроллируемый лендинг B. Несколько отдельных страниц, соединенных между собой C. Сайт, представляющий собой только одну страницу D. Сайт без возможности добавления анимации и интерактивности	B.	OK 01.;
5	Какие виджеты можно добавить на Tilda сайт-портфолио?	A. Онлайн-чат и формы обратной связи B. Карта и контактная информация C. Кнопки для социальных сетей D. Все вышеперечисленное	D.	OK 09.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
6	Какие инструменты используются для адаптивной верстки сайта на Tilda?	A. Медиа-запросы CSS B. Стандартные шаблоны C. JavaScript библиотеки D. Верстка адаптируется автоматически	A.	ПК 2.3.

3.1.2. Практические задания

Номер практического задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн		
1	Расположите следующие шаги разработки фирменного стиля в правильной последовательности: a) Анализ рынка и конкурентов. b) Определение целевой аудитории. c) Создание логотипа и визуальных элементов. d) Разработка цветовой палитры и типографики. e) Создание брендбука с правилами использования элементов фирменного стиля.	ОК 01.;
2	Расположите следующие шаги поддержки фирменного стиля в правильной последовательности: a) Обучение сотрудников правильному использованию фирменного стиля. b) Оценка эффективности и соответствия фирменного стиля. c) Регулярное обновление брендбука и визуальных материалов. d) Применение фирменного стиля во всех коммуникационных каналах.	ОК 01.;

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	е) Мониторинг использования фирменного стиля и исправление нарушений.	
3	Упорядочите следующие действия по составлению плана действий на основе анализа и интерпретации брифа: а) Определение основных каналов и инструментов продвижения. б) Разработка бюджета и временных рамок рекламной кампании. с) Выделение ключевых сообщений и уникального предложения клиента. д) Определение стратегии и тактики коммуникации в рамках рекламной кампании. е) Установление KPI и механизмов оценки эффективности рекламы.	ОК 02.;
4	Составьте план действий по анализу и определению ключевых элементов айдентики для компании/бренда. Укажите ключевые шаги и этапы, которые необходимо пройти, чтобы определить и создать уникальные элементы айдентики, такие как логотип, цветовая палитра, типографика и т.д.	ОК 02.;
5	Расположите следующие этапы создания бренд имиджа в правильной последовательности: А - Оценка результатов и внесение корректировок В - Установление целей и ценностей бренда С - Разработка логотипа и визуальной идентификации Д - Создание ключевых сообщений и контента Е - Исследование конкурентов	ОК 09.;
6	Расположите следующие этапы ребрендинга в правильной последовательности:	ПК 1.2.;

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	А - Анализ текущего состояния бренда и причин ребрендинга В - Реализация и коммуникация ребрендинга С - Разработка новой стратегии бренда и определение целей Д - Подготовка плана внедрения нового бренда Е - Создание нового логотипа, визуального стиля и коммуникационных материалов	
7	Расставьте следующие этапы в процессе определения цветовой схемы для знака в правильной последовательности: а) Изучение психологии цвета б) Определение основного цвета знака с) Выбор дополнительных цветов д) Тестирование цветовых комбинаций е) Адаптация цветовой схемы для разных сред и носителей	ПК 2.2.
8	Упорядочите следующие этапы создания композиции знака и текста в правильной последовательности: а) Позиционирование и масштабирование знака и текста б) Определение источников света и тени с) Размещение текста рядом или внутри знака д) Выбор подходящего шрифта для текста е) Балансировка визуальных элементов композиции	ПК 2.3.
9	Расставьте следующие этапы в процессе определения цветовой схемы для знака в правильной последовательности: а) Изучение психологии цвета б) Адаптация цветовой схемы для разных сред и носителей с) Определение основного цвета знака д) Выбор дополнительных цветов	ПК 2.4.

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	е) Тестирование цветовых комбинаций	

МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа

1	Соотнесите формат листовки с его размером. Варианты ответов: a. A5 b. A4 c. A3 d. A2 - 148x210 мм - 210x297 мм - 297x420 мм - 420x594 мм	ОК 01.;
2	Соотнесите формат плаката с его размером. Варианты ответов: a. A1 b. A2 c. A3 d. A4 - 297x420 мм - 210x297 мм - 594x841 мм - 420x594 мм	ОК 09.;
3	Соотнесите тип продукции с его назначением. Варианты ответов:	ПК 1.1.;

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	а. Ролл ап б. Билборд с. Листовка d. Вывеска - большой наружный рекламный щит - небольшой лист с информацией - портативный выставочный стенд - рекламная конструкция над входом в здание	
4	Составьте последовательность шагов для создания наружной вывески. Варианты ответов: - Изготовление вывески - Создание дизайна - Приобретение необходимых инструментов - Выбор материала	ПК 2.2.
5	Расставьте шаги визуального оформления веб-сайта в правильном порядке. - Разработка типографики - Размещение контента - Создание логотипа - Выбор цветовой палитры	ПК 2.3.
МДК. 02.03 Многостраничный дизайн		
1	Соотнесите типовые форматы книжной продукции с их описанием:	ОК 02.;

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	а. А4 б. А5 с. Покетбук д. Журнал Описания: 1 - Большой формат книги 2 - Средний формат книги 3 - Не является типовым форматом книжной 4 - Маленький формат книги	
2	Упорядочите следующие элементы книги в порядке их расположения: а. Заголовок главы б. Сноски с. Оглавление д. Иллюстрации	ОК 02.;
3	Расположите следующие шаги создания оглавления книги в правильной последовательности: а. Пронумеровать страницы б. Определить структуру книги и ее разделы с. Вставить оглавление в начало книги д. Создать оглавление с указанием названий разделов и страниц	ОК 09.;
4	Расположите следующие типовые макеты журнала в порядке увеличения сложности верстки: а. Макет в виде модульной сетки	ОК 09.;

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	b. Стандартный двухколоночный макет c. Одноколоночный макет d. Многоколоночный макет	
5	Перечислите основные шаги, которые необходимо выполнить при создании макета газеты	ПК 2.2.
6	Перечислите основные шаги, которые необходимо выполнить при создании макета для вывода при помощи спуска полос.	ПК 2.3.
7	Расположите следующие этапы подготовки макета для вывода при помощи спуска полос в правильной последовательности: a. Проверка цветовых профилей и настроек цветов b. Создание снимка макета для дальнейшего использования c. Обрезка макета под формат печатной машины d. Добавление обрезных и маркерных линий	ПК 2.4.
8	Объясните, какие границы следует учесть при создании макета для вывода при помощи спуска полос.	ПК 2.4.
9	Объясните, что включает в себя "зеркалирование" при создании макета для вывода при помощи спуска полос и как оно применяется.	ПК-2.5.
10	Опишите алгоритм добавления стилей и форматирования текста.	ПК-2.5.
11	Опишите порядок действий для создания шаблона страницы.	ПК-2.5.
12	Опишите алгоритм по оформлению брошюры.	ПК-2.5.

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
1	Перечислите правильный порядок действий при комплексном чертеже.	ОК 01.;
2	Назовите этапы выполнения чертежа в методе проекций.	ОК 01.;
3	Расставьте шаги разделения окружности на равные части в правильном порядке. - Проведение линий, соединяющих точки пересечения - Определение количества частей - Проведение радиусов с равным углом между ними	ОК 02.;
4	Назовите порядок действий при построении аксонометрической проекции детали.	ОК 02.;
5	Назовите этапы разработки правил оформления чертежей.	ОК 09.;
6	Расставьте шаги процесса литья под давлением в правильном порядке. - Впрыскивание раскаленного материала под высоким давлением - Нагрев материала до температуры плавления - Охлаждение и отверждение материала - Подготовка формы для литья	ПК 1.2.;

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
7	Укажите правильный порядок операций в процессе экструзии. - Охлаждение и зачистка изделия - Подогрев и плавление пластмассовой массы - Формирование изделия под действием высокого давления - Прохождение через экструдерную головку	ПК 2.1.
8	Назовите этапы ротационного формования в правильной последовательности. - Охлаждение и отверждение материала - Вращение формы вдоль двух осей - Извлечение готового изделия - Загрузка сырья в форму и ее закрытие	ПК 2.1.
9	Расставьте этапы выдувного формования в правильном порядке. - Обрезка и финальная обработка изделия - Охлаждение и отделение изделия от формы - Прогрев пластика до плавления - Надувание пластика внутрь формы	ПК 2.1.
10	Укажите последовательность этапов выбора типа пластика для конкретного изделия. - Анализ температурных условий эксплуатации изделия - Понимание требований к механическим свойствам пластика	ПК 2.1.

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	- Рассмотрение возможности переработки и утилизации пластика - Изучение влияния воздействия химических веществ на пластик	
11	Укажите правильный порядок этапов процесса шелкографии. - Нанесение краски на шелкографский кадр и его перенос на упаковку - Подготовка эскиза для будущей печати - Сушка краски и окончательная подготовка упаковки - Подготовка шелкографского кадра для каждого цвета изображения	ПК 2.2.
12	Расставьте этапы флексопечати в правильной последовательности. - Установка флексоформы на печатное оборудование - Подготовка флексоформы (формы для печати) - Подготовка цветов для печати - Сушка краски и окончательная подготовка упаковки - Нанесение краски на флексоформу и передача изображения на упаковку	ПК 2.3.
13	Расставьте шаги подготовки шелкографского кадра в правильном порядке. - Наложение фотошаблона на шелк и его фиксация - Очистка шелкографского кадра от предыдущей печати - Высушивание краски и окончательная подготовка кадра - Натяжение шелка на каркас и подготовка кадра для печати	ПК 2.4.

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
14	Расставьте этапы выбора цветовой схемы для дизайна упаковки в правильной последовательности. - Тестирование цветовой гаммы на различных вариантах упаковки - Разработка цветowych композиций, соответствующих бренду и продукту - Изготовление образцов упаковки с применением выбранной цветовой схемы - Анализ ассортимента продукции и ее целевой аудитории	ПК 2.4.

МДК. 02.05 Шрифт в дизайне

1	Сопоставьте параметры шрифта со значениями: Параметры шрифта: а) Кегль б) Стилъ в) Межбуквенное расстояние г) Жирность Значения: 1) Размер шрифта, измеряемый в пунктах. 2) Отступ между буквами. 3) Толщина шрифта. 4) Вид шрифта, например, обычный, курсив или полужирный.	ОК 01.;
2	Определите правильную последовательность задания параметров шрифта: а) Выбрать стилъ б) Указать кегль в) Установить жирность г) Задать межбуквенное расстояние	ОК 01.;

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
3	Определите правильную последовательность знаков в составе шрифта: а) Знаки препинания б) Буквы в) Символы и специальные знаки г) Цифры	ПК 2.3.
4	Определите правильную последовательность современных шрифтовых технологий: а) OpenType б) TrueType в) Variable Fonts г) Web Fonts	ПК 4.1.;
5	Установите правильную последовательность применения микротипографических методов: а) Оптимизация пробелов б) Замена символов в) Выравнивание кегля г) Коррекция кеглевых размеров	ПК 4.1.;

МДК. 02.06 Графический дизайн

1	Перечисленные обязательные элементы, которые должны присутствовать на дизайн обложки и одного разворота (две смежные страницы) для каталога компании «Магнит».	ОК 01.;
---	---	---------

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
2	Перечислите последовательность шагов при разработке элементов бренд-платформы?	ОК 01.;
3	Назовите этапы разработки технического задания?	ОК 02.;
4	В какой последовательности проводятся этапы создания визуальной и вербальной идентичности бренда?	ОК 02.;
5	Какие этапы включает работа с цветом в графике и стилизации?	ОК 09.;
6	В какой последовательности проводятся этапы разработки мудборда?	ПК 1.2.;
7	Опишите последовательность действий при верстке оглавления.	ПК 2.2.
8	Установите последовательность действий для проведения конкурентного и потребительского анализа в digital. а) Идентифицируйте конкурентов и соберите данные о них. б) Используйте полученные данные для определения конкурентных преимуществ и возможностей для улучшения. в) Выберите критерии для сравнения и анализа конкурентов. г) Анализируйте маркетинговые стратегии и активности конкурентов.	ПК 2.3.

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	е) Оцените потребности и предпочтения целевой аудитории. ф) Сравните продукты и услуги конкурентов с вашими.	

МДК.02.07 Основы анимации

1	Какие основные композиции используются в motion-дизайне?	ОК 09.;
2	Какой тип анимации используется для изменения размера объекта?	ПК 1.2.;
3	Перечислите возможности анимирования текста в After Effects?	ПК 2.3.

МДК. 02.08 Дизайн сайтов на Tilda

1	Расположите шаги создания первой страницы на Tilda в правильном порядке. - Публикация страницы - Добавление блоков с контентом - Настройка внешнего вида блоков с помощью редактора стилей - Выбор темы и заголовка страницы	ОК 01.;
2	Упорядочите шаги создания анимированного блока на Tilda. - Установка шагов анимации с помощью step-by-step animation - Настройка времени и скорости анимации - Просмотр и тестирование анимации - Добавление "zero-блока" на страницу	ОК 01.;

Номер практич еского задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
3	Организуйте шаги создания многостраничного сайта на Tilda в правильном порядке. - Добавление навигационного меню - Настройка переходов и ссылок между страницами - Публикация и опубликование изменений на сайте - Создание дополнительных страниц на сайте	ОК 09.;
4	Определение последовательности шагов оптимизации SEO на Tilda. - Подбор ключевых слов и фраз - Настройка мета-тегов и заголовков страниц - Оптимизация скорости загрузки сайта - Создание уникального и информативного контента	ПК 2.3.

3.2. Типовые задания для проведения промежуточной аттестации по модулю

3.2.1. Типовые вопросы для подготовки к зачету с оценкой

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируема я компетенция
МДК.02.07 Основы анимации		
1	Какой эффект используется для изменения цвета?	ОК 09.;
2	Сколько существует принципов анимации?	ПК 1.2.;
3	Используется ли анимация текста в After Effects?	ПК 2.3.

3.2.2. Типовые вопросы для подготовки к экзамену

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
МДК 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн		
1	Главная функция фирменного стиля в рекламной коммуникации?	ОК 01.;
2	Какой элемент является основным в фирменном стиле?	ОК 01.;
3	Какой элемент может быть дополнительным в фирменном стиле?	ОК 01.;
4	Какой метод эффективно использовать для анализа брифа?	ОК 01.;
5	Каково основное требование к знаку в дизайне айдентики?	ОК 02.;
6	Какой вид продукции позволяет привлечь внимание потенциальных клиентов?	ОК 02.;
7	Что может быть использовано для повышения узнаваемости бренда на выставках?	ОК 02.;
8	Как называется процесс изучения и оценки содержания брифа?	ОК 02.;
9	Как называется документ, который подробно описывает требования и цели создания проекта?	ОК 09.;
10	Назовите одним словом документ, в котором определяются основные правила создания логотипа.	ПК 1.2.;
11	Как называется документ, который содержит стандарты и рекомендации по использованию бренда?	ПК 2.2.
12	Какое слово используется для обозначения правил создания и использования логотипа?	ПК 2.3.

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
13	Как называется логотип, состоящий только из текста?	ПК 2.4.
14	Как называется логотип, который меняет свой цвет или форму в зависимости от контекста или использования?	ПК 2.4.

МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа

1	Какой тег используется для создания заголовка первого уровня?	ОК 01.;
2	Какой свойство CSS задает размер шрифта?	ОК 01.;
3	Какой принцип дизайна подразумевает размещение элементов на экране по принципу гармонии и равновесия?	ОК 01.;
4	Какая платформа использует иконки с закругленными углами?	ОК 01.;
5	Какое пространство позволяет создать эффект глубины и объемности в интерфейсе?	ОК 09.;
6	Как называется конструкция, содержащая информацию о магазине или компании на здании или улице?	ПК 1.1.;
7	Как называется процесс создания и оптимизации интерфейса веб-сайта для удовлетворения потребностей пользователей?	ПК 1.1.;
8	Какой аспект веб-дизайна связан с представлением информации на веб-сайте?	ПК 2.2.
9	Как называется элемент веб-дизайна, обеспечивающий навигацию по страницам и разделам?	ПК 2.3.

МДК. 02.03 Многостраничный дизайн

1	Как можно объединить несколько публикаций в одну книгу? (способ объединения)	ОК 02.;
---	---	---------

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
2	Как называют двухколоночные, трехколоночные макеты журналов?	ОК 02.;
3	Что является типом продукции - брошюра или каталог?	ОК 02.;
4	Обязательно ли графический материал присутствует в буклете?	ОК 02.;
5	Какой тип продукции можно использовать для организации товаров?	ОК 09.;
6	Как называется специальная раскладка текста, применяемая в рекламной продукции для увеличения эффективности?	ОК 09.;
7	Как называется справочное хранилище, содержащее шрифты, стили, графические элементы и другие ресурсы для верстки?	ПК 2.2.
8	Какой формат используется для большой книжной продукции?	ПК 2.3.
9	Как называется оформление последней страницы книжной продукции?	ПК 2.4.
10	Какой тип продукции используется для объединения нескольких публикаций?	ПК 2.4.
11	Как называется создание макета, который соответствует физическому размеру окончательного издания?	ПК-2.5.
12	Что такое бледный вывод в макете?	ПК-2.5.
13	Как называется заданное расстояние между содержимым и краями полосы, чтобы предотвратить обрезку при печати?	ПК-2.5.
14	Как называется процесс подготовки макета для печати в виде отдельных полос?	ПК-2.5.

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
---------------	---------------	-------------------------

МДК 02.04 Дизайн упаковки

1	Что обеспечивает структурную целостность упаковки?	ОК 01.;
2	Что указывает на содержание и свойства товара?	ОК 01.;
3	Как называется изображение, созданное с использованием фигурных элементов и цветов?	ОК 01.;
4	Что обеспечивает единообразие и привлекательность дизайна?	ОК 01.;
5	Как называется способ представления объемных объектов на плоскости?	ОК 02.;
6	Каким способом можно обозначить границы и контуры объектов на упаковке?	ОК 02.;
7	Каким образом можно обеспечить хорошую читаемость текста на упаковке?	ОК 02.;
8	Какой тип формования пластика используется для создания длинных изделий с постоянным сечением?	ОК 02.;
9	Как называется процесс формования, при котором пластик прессуется под высоким давлением в закрытых формах?	ОК 09.;
10	Какой вид формования используется для создания изделий с ассиметричными стенками?	ПК 1.2.;
11	Какой вид формования пластика обеспечивает возможность получения изделий из термопластичных материалов при помощи воздушного или газового давления?	ПК 2.1.

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
12	Как называется тип пластика, который мягкий и гибкий, идеально подходит для производства упаковки и изоляционных материалов?	ПК 2.1.
13	Какой тип формования используется для создания монолитных изделий с преимущественно одинаковой стенкой?	ПК 2.1.
14	Какой тип пластика отличается высокой термостабильностью и применяется в электротехнике и электронике?	ПК 2.1.
15	Какой вид пластика характеризуется высокой прочностью, жаропрочностью и используется для изготовления изделий авиационной, автомобильной и строительной отрасли?	ПК 2.2.
16	Какой тип формования пластика позволяет получить изделия с долговечной и однородной поверхностью без заусенцев и пустот?	ПК 2.3.
17	Какой вид формования пластика используется для производства изделий с применением различных матриц?	ПК 2.4.
18	Как называется пластик, который устойчив к воздействию воды, щелочей, кислот и применяется для производства труб и водоотводных систем?	ПК 2.4.

МДК. 02.05 Шрифт в дизайне

1	Какая категория шрифта имеет наклон?	ОК 01.;
2	Какое свойство шрифта важно для обеспечения хорошего качества печати?	ОК 01.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
3	Как называется технология, позволяющая масштабировать шрифт без потери качества?	ОК 01.;
4	Какая технология позволяет добавлять дополнительные глифы в шрифт?	ОК 01.;
5	Какая техника позволяет улучшить рендеринг букв в маленьком размере?	ПК 2.3.
6	Какое свойство шрифта важно для лучшей читаемости маленького текста?	ПК 4.1.;
7	Какой формат шрифта широко используется в печатной продукции?	ПК 4.1.;

МДК. 02.06 Графический дизайн

1	Какие методы помогают в создании креативных идей?	ОК 01.;
2	Какая главная задача бренд-платформа в отношении целевой аудитории?	ОК 01.;
3	Какой эффект производит непрерывно изменяющуюся палитру цветов?	ОК 01.;
4	Как называется эффект стильного искажения изображения?	ОК 01.;
5	Как называется эффект, имитирующий видимую сетку на изображении?	ОК 02.;
6	Какой эффект позволяет создавать глубину и трехмерность на изображении?	ОК 02.;
7	Как называется эффект добавления свечения или сияния на изображение?	ОК 02.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
8	Как называется процесс формирования положительного впечатления о бренде в онлайн-среде?	ОК 02.;
9	Какой фактор является ключевым в создании успешного digital-бренда?	ОК 09.;
10	Как называется дизайнерская платформа, на которой размещается портфолио?	ПК 1.2.;
11	Что включает в себя брендбук, кроме логотипов?	ПК 1.2.;
12	Что представляют собой "кейсы" в портфолио на Behance?	ПК 2.2.
13	Как называется первый этап создания визитки, на котором определяются цель, аудитория и стиль?	ПК 2.2.
14	Как называется способ добавления текстуры на визитку с использованием физической поверхности?	ПК 2.3.

МДК. 02.08 Дизайн сайтов на Tilda

1	Как называется функция Tilda, позволяющая создавать движение иллюстраций без программирования?	ОК 01.;
2	Сколько страниц можно добавить в бесплатный аккаунт Tilda?	ОК 01.;
3	Какой тип страницы подходит для отображения различных продуктов с ценами в интернет-магазине?	ОК 01.;
4	Какая функция позволяет оптимизировать заголовки страниц и мета-теги для улучшения позиций в поисковых системах?	ОК 01.;
5	Как называется элемент интерфейса Tilda, используемый для создания слайд-шоу с изображениями?	ОК 09.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
6	Какой инструмент Tilda позволяет отслеживать посещаемость и поведение пользователей на сайте?	ПК 2.3.

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания образовательных результатов обучения

Результаты обучения по модулю соотнесенные с компетенциями ОК-01, ОК-02, ОК-03, ОК-04, ОК-05, ОК-06, ОК-07, ОК-08, ОК-09, ПК-1.1., ПК-1.2., ПК-1.3., ПК-1.4., ПК-2.1., ПК-2.2., ПК-2.3., ПК-2.4., ПК-2.5 оцениваются по пятибалльной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно».

Оценивание уровня сформированности компетенций по дисциплине осуществляется на основе «Положения об организации балльно-рейтинговой системы оценки результатов учебных достижений обучающихся» АНПОО «Образовательные технологии «Скилбокс (Коробка навыков)» в актуальной редакции.

4.1. Методические материалы для оценки текущего контроля успеваемости по дисциплине.

4.1.1. Оценка результата выполнения тестовых заданий

Тестовые задания считаются принятыми, если студенты правильно ответил на более, чем 60% вопросов.

Тестовые задания считаются не принятыми, если студенты правильно ответил на 59% и менее вопросов.

4.1.2. Оценка результата выполнения практических заданий

При проведении практических (лабораторных) занятий за выполнение заданий обучающемуся по итогам начисляют баллы.

При выполнении практического (лабораторного) задания оцениваются:

- правильность выполнения, за данный критерий начисляется от 0 до 70 % баллов за задание;
- точность оформления результата, за данный критерий начисляется от 0 до 30 % баллов за задание.

Критерии оценки за практические (лабораторные) занятия:

Оценка «отлично» выставляется студенту, если он набрал от 80% до 100 % баллов за задание.

Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он набрал от 70% до 79 % баллов за задание.

Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он набрал от 60% до 69% баллов за задание.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он набрал менее 59% баллов за задание.

4.2. Методические материалы для проведения промежуточной аттестации по дисциплине.

Промежуточная аттестация по дисциплине МДК.02.07 Основы анимации проходит в виде зачета, в форме устного и/или письменного опросов.

Оценка «зачтено» выставляется студенту, если изучаемый материал освоен полностью, без пробелов; исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно излагает материал; свободно справляется с задачами, вопросами и другими видами применения знаний; использует в ответе дополнительный материал все предусмотренные программой задания выполнены, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к максимальному; анализирует полученные результаты; проявляет самостоятельность при выполнении заданий. Результаты обучения по дисциплине МДК.02.07 Основы анимации в рамках освоения компетенций ОК 9; ПК 1.2; ПК 2.3 достигнуты.

Оценка «не зачтено» выставляется студенту, если он допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями выполняет практические работы, необходимые практические компетенции не сформированы, большинство предусмотренных программой обучения учебных заданий не выполнено, качество их выполнения оценено числом баллов, близким к минимальному. Результаты обучения по дисциплине МДК.02.07 Основы анимации в рамках освоения компетенций ОК 9; ПК 1.2; ПК 2.3 не достигнуты.

Промежуточная аттестация по дисциплинам МДК. 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн, МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа, МДК 02.03 Многостраничный дизайн, МДК 02.04 Дизайн упаковки, МДК.02.05 Шрифт в дизайне, МДК.02.06 Графический дизайн, МДК.02.08

Дизайн сайтов на Tilda проходят в виде экзамена, в форме устного и/или письменного опросов. Результаты обучения оцениваются по пятибалльной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно».

4.2.1. Оценка результатов устного/письменного опросов

- Оценка «отлично» выставляется студенту, если он глубоко и прочно усвоил программный материал, исчерпывающе, последовательно, четко и логически стройно его излагает, умеет тесно связывать теорию с практикой, свободно справляется с вопросами и другими видами применения знаний, причем не затрудняется с ответом при видоизменении заданий, использует в ответе дополнительные материалы, правильно обосновывает принятое решение, владеет разносторонними навыками и приемами при ответе на практикоориентированные вопросы, владеет навыками и приемами решения практических задач.

Результаты обучения по дисциплине МДК. 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн в рамках освоения компетенций ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4 достигнуты на высоком уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа в рамках освоения компетенций ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3 достигнуты на высоком уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.03 Многостраничный дизайн в рамках освоения компетенций ОК 02, ОК 09, ПК 2.1 - 2.5. достигнуты на высоком уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.04 Дизайн упаковки в рамках освоения компетенций ОК 1 ОК 2 ОК 9 ПК 1.2 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК.2.3 ПК 2.4 достигнуты на высоком уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.05 Шрифт в дизайне в рамках освоения компетенций ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1. достигнуты на высоком уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.06 Графический дизайн в рамках освоения компетенций ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3; достигнуты на высоком уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.07 Основы анимации в рамках освоения компетенций ОК 9 ПК 1.2 ПК 2.3 достигнуты на высоком уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.08 Дизайн сайтов на Tilda в рамках освоения компетенций ОК 1 ОК 9 ПК 2.3. достигнуты на высоком уровне.

- Оценка «хорошо» выставляется студенту, если он твердо знает материал, грамотно и по существу излагает его, не допуская существенных неточностей в ответе на вопрос, правильно применяет теоретические положения при решении практических вопросов, владеет необходимыми навыками и приемами ответов на них, правильно применяет теоретические положения при решении практических задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.

Результаты обучения по дисциплине МДК. 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн в рамках освоения компетенций ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4 достигнуты на хорошем уровне..

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа в рамках освоения компетенций ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3 достигнуты на хорошем уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.03 Многостраничный дизайн в рамках освоения компетенций ОК 02, ОК 09, ОК 09, ПК 2.1 - 2.5. достигнуты на хорошем уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.04 Дизайн упаковки в рамках освоения компетенций ОК 1 ОК 2 ОК 9 ПК 1.2 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК.2.3 ПК 2.4 достигнуты на хорошем уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.05 Шрифт в дизайне в рамках освоения компетенций ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1. достигнуты на хорошем уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.06 Графический дизайн в рамках освоения компетенций ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3; достигнуты на хорошем уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.07 Основы анимации в рамках освоения компетенций ОК 9 ПК 1.2 ПК 2.3 достигнуты на хорошем уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.08 Дизайн сайтов на Tilda в рамках освоения компетенций ОК 1 ОК 9 ПК 2.3. достигнуты на хорошем уровне.

- Оценка «удовлетворительно» выставляется студенту, если он имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения

логической последовательности в изложении программного материала, испытывает затруднения при ответе на вопросы и при выполнении практических заданий и решении кейс-задач.

Результаты обучения по дисциплине МДК. 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн в рамках освоения компетенций ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4 достигнуты на удовлетворительном уровне

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа в рамках освоения компетенций ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3 достигнуты на удовлетворительном уровне

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.03 Многостраничный дизайн в рамках освоения компетенций ОК 02, ОК 09, ОК 09, ПК 2.1 - 2.5. достигнуты на удовлетворительном уровне

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.04 Дизайн упаковки в рамках освоения компетенций ОК 1 ОК 2 ОК 9 ПК 1.2 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК.2.3 ПК 2.4 достигнуты на удовлетворительном уровне

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.05 Шрифт в дизайне в рамках освоения компетенций ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1. достигнуты на удовлетворительном уровне

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.06 Графический дизайн в рамках освоения компетенций ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3; достигнуты на удовлетворительном уровне

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.07 Основы анимации в рамках освоения компетенций ОК 9 ПК 1.2 ПК 2.3 достигнуты на удовлетворительном уровне

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.08 Дизайн сайтов на Tilda в рамках освоения компетенций ОК 1 ОК 9 ПК 2.3. достигнуты на удовлетворительном уровне

- Оценка «неудовлетворительно» выставляется студенту, если он не знает значительной части программного материала, допускает существенные ошибки, неуверенно, с большими затруднениями отвечает на вопросы, допускает существенные ошибки при решении заданий практического уровня.

Результаты обучения по дисциплине МДК. 02.01 Фирменный стиль и корпоративный дизайн в рамках освоения компетенций ОК 01; ОК 02; ОК 09; ПК 1.2; ПК 2.2; ПК 2.3; ПК 2.4 не достигнуты.

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.02 Информационный дизайн и медиа в рамках освоения компетенций ОК 01; ОК 09; ПК 1.2, ПК 2.2, ПК 2.3 не достигнуты.

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.03 Многостраничный дизайн в рамках освоения компетенций ОК 02, ОК 09, ОК 09, ПК 2.1 - 2.5. не достигнуты.

Результаты обучения по дисциплине МДК 02.04 Дизайн упаковки в рамках освоения компетенций ОК 1 ОК 2 ОК 9 ПК 1.2 ПК 2.1 ПК 2.2 ПК.2.3 ПК 2.4 не достигнуты.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.05 Шрифт в дизайне в рамках освоения компетенций ОК-1; ПК-2.3; ПК-4.1. не достигнуты.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.06 Графический дизайн в рамках освоения компетенций ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.2; ПК-2.2; ПК-2.3; не достигнуты.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.07 Основы анимации в рамках освоения компетенций ОК 9 ПК 1.2 ПК 2.3 не достигнуты.

Результаты обучения по дисциплине МДК.02.08 Дизайн сайтов на Tilda в рамках освоения компетенций ОК 1 ОК 9 ПК 2.3. не достигнуты.

Итоговая оценка по дисциплине выставляется в соответствии с положением об организации балльно-рейтинговой системы оценки результатов учебных достижений обучающихся АНПОО «Образовательные технологии «Скилбокс (Коробка навыков)» в актуальной редакции.