

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.03 Подготовка дизайн-макета к печати (публикации)

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 ее 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	Довлестворительно	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.
ОК-3. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональ	ОР-3.1 Планировать и осуществлять профессиональное и личностное развитие Знания: возможные траектории профессионального развития и самообразования; Содержание актуальной нормативно-правовой документации; современная научная и профессиональная терминология;	Студент не может планировать и осуществлять личностное и профессиональное развитие.	Студент может планировать и осуществлять личностное и профессиональное развитие в ограниченном объеме.	Студент может планировать и осуществлять личностное и профессиональное развитие с небольшой поддержкой.	Студент может самостоятельно планировать и осуществлять личностное и профессиональное развитие.

ной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях	Умения: определять и выстраивать траектории профессионального развития и самообразования; Определять актуальность нормативно-правовой документации в профессиональной деятельности; применять современную научную профессиональную терминологию;				
ОК-4. Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде	ОР-4.1 Вести эффективную коммуникацию в коллективе, способствующую решению задач. Знания: Психологические основы деятельности коллектива, психологические особенности личности; основы проектной деятельности. Умения: Взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами в ходе профессиональной деятельности.	Студент не может вести эффективную коммуникацию, способствующую решению задач.	Студент может вести ограниченную коммуникацию, способствующую решению задач.	Студент может вести коммуникацию, способствующую решению задач с небольшими недочетами.	Студент может вести полноценную эффективную коммуникацию с коллегами, способствующую решению задач.
	ОР-4.2 Организовывать эффективную работу команды. Знания: Психологические основы деятельности коллектива,	Студент не может организовать эффективную	Студент может организовать работу команды с небольшими	Студент может организовать эффективную	Студент может самостоятельно организовать

	психологические особенности личности; основы проектной деятельности. Умения: Организовывать работу коллектива и команды;	ую работу команды.	ми недочетами.	работу команды с поддержкой.	эффективную работу команды.
ОК-5. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста	ОР-5.1 Вести грамотную устную и письменную профессиональную коммуникацию с учетом культурного контекста. Знания. Особенности социального и культурного контекста; правила оформления документов и построения устных сообщений Умения. Грамотно излагать свои мысли и оформлять документы по профессиональной тематике на государственном языке, проявлять толерантность в рабочем коллективе.	Студент не может вести грамотную устную и письменную коммуникацию, учитывая культурный контекст.	Студент может вести частично грамотную коммуникацию или частично учитывая культурный контекст.	Студент может вести грамотную устную и письменную коммуникацию, учитывая культурный контекст с минимальными недочетами.	Студент может самостоятельно вести грамотную устную и письменную коммуникацию, учитывая культурный контекст.
ОК-6. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе	ОР-6.1 Описывать суть гражданско-патриотической позиции на основе историко-культурных знаний и применять стандарты антикоррупционного поведения. Знания: Сущность гражданско-патриотической позиции, общечеловеческих ценностей; значимость	Студент не может описывать суть гражданско-патриотической позиции на основе историко-культурных знаний и применять стандарты	Студент может частично или с ошибками описывать суть гражданско-патриотической позиции на основе историко-культурных знаний и применять стандарты	Студент может описывать суть гражданско-патриотической позиции на основе историко-культурных знаний с незначительными	Студент может уверенно, полно и без ошибок описывать суть гражданско-патриотической позиции на основе историко-культурных знаний

традиционных российских духовно-нравственных ценностей, в том числе с учетом гармонизации межнациональных и межрелигиозных отношений, применять стандарты антикоррупционного поведения	профессиональной деятельности по профессии; основные исторические понятия, события, явления. Умения: Описывать значимость своей профессии; описывать гражданско-патриотическую позицию на основе исторических событий и явлений; применять стандарты антикоррупционного поведения.	антикоррупционного поведения.	культурных знаний; демонстрирует понимание стандартов антикоррупционного поведения.	недочетами; демонстрировать понимание и применять стандарты антикоррупционного поведения.	знаний; демонстрировать понимание и применять стандарты антикоррупционного поведения.
ОК-7. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, применять знания об изменении климата, принципы бережливого производства,	ОР-7.1 Соблюдать нормы экологической безопасности Знания: правила экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности; основные ресурсы, задействованные в профессиональной деятельности; Умения: соблюдать нормы экологической безопасности;	Студент не может соблюдать нормы экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности.	Студент может частично соблюдать нормы экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности.	Студент может соблюдать нормы экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности с небольшой поддержкой.	Студент может уверенно соблюдать нормы экологической безопасности при ведении профессиональной деятельности.

эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	ОР-7.2 Беречь ресурсы и определять направления ресурсосбережения. Знания: пути обеспечения ресурсосбережения Умения: определять направления ресурсосбережения в рамках профессиональной деятельности по профессии.	Студент не может беречь ресурсы и определять направления ресурсосбережения.	Студент может беречь ресурсы и определять направления ресурсосбережения с небольшими недочетами.	Студент может беречь ресурсы и определять направления ресурсосбережения с минимальной поддержкой.	Студент может беречь ресурсы и определять направления ресурсосбережения самостоятельно.
	ОР-7.3 Эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях Знания: основы военной службы и обороны государства; основные виды вооружения, военной техники и специального снаряжения, состоящих на вооружении (оснащении) воинских подразделений, в которых имеются военно-учетные специальности, родственные специальностям СПО; область применения получаемых профессиональных знаний при исполнении обязанностей военной службы; порядок и правила оказания первой помощи пострадавшим Умения: эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях	Студент не может эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях.	Студент может действовать в некоторых чрезвычайных ситуациях или действовать с ошибками.	Студент может действовать в чрезвычайных ситуациях с минимальной поддержкой.	Студент может эффективно и самостоятельно действовать в чрезвычайных ситуациях.
ОК-8. Использовать	ОР-8.1 Знать и применять средства физической культуры для	Студенты не знают и не могут	Студенты частично знают и	Студенты знают и могут	Студенты уверенно владеют

средств а физичес кой культуры для сохране ния и укрепле ния здоровья в процессе профес сиональ ной деятельн ости и поддерж ания необход имого уровня физичес кой подготов ленност и.	поддержания здорового образа жизни и профилактики перенапряжения. Знания: роль физической культуры в общекультурном, профессиональном и социальном развитии человека; основы здорового образа жизни; условия профессиональной деятельности и зоны риска физического здоровья для профессии; средства профилактики перенапряжения. Умения: использовать физкультурно-оздоровительную деятельность для укрепления здоровья, достижения жизненных и профессиональных целей; применять рациональные приемы двигательных функций в профессиональной деятельности; пользоваться средствами профилактики перенапряжения характерными для данной профессии.	применить средства физическо й культуры для поддержан ия здорового образа жизни и профилат ики перенапря жения.	могут применить средства физическ ой культуры для поддержа ния здорового образа жизни и профилат ики перенапр яжения.	применить широкий спектр средств физическ ой культуры для поддержа ния здорового образа жизни и профилат ики перенапр яжения.	средствам и физическо й культуры и могут выбрать нужные в соответстви и с конкретным и целями, в том числе для профилат ики перенапря жения.
ОК-09. Пользова ться профес сиональ ной докумен тацией на государ ственно м и иностран	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	Студент не может вести устную и письменну ю деловую коммуника цию на государств енном и иностранно м языках	Студент может вести устную и письменн ую деловую коммуник ацию на государств енном и иностранн	Студент может вести устную и письменн ую деловую коммуник ацию на государств енном и иностранн	Студент может уверенно вести устную и письменну ю деловую коммуника цию на государств енном и иностранно

нном языках	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 простые связные сообщения на знакомые или интересующие профессиональные темы		ом языках с ошибками, которые могут частично мешать коммуникативным целям.	ом языках с ошибками, которые не мешают коммуникативным целям.	м языках и достигать коммуникативные цели.
	ОР-09.2 Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках Знания: правила чтения текстов профессиональной направленности	Студенты не могут пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.	Студент может пользоваться ограниченным количеством источников в профессиональной	Студенты могут пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках	Студенты могут уверенно и без помощи пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

	Умения: понимать тексты на базовые профессиональные темы;		документации на государственном и иностранных языках или делать это неуверенно.	с небольшой поддержкой.	енном и иностранных 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; 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.	Студент собирает недостаточное количество данных для анализа и разработки технического задания дизайна продукта	Студент собирает достаточное количество данных, организует сборные данные, проводит общий анализ собранных данных, а также демонстрирует некоторое понимание технической стороны и требований для разработки и технического задания дизайна продукта	Студент собирает достаточное количество данных, организует сборные данные, проводит общий анализ, идентифицирует основные тенденции, паттерны или проблемы, выполняет задачи, следуя соответствующим процедурам сбора данных, применяя адекватные методы структурирования и	Студент аккуратно и полно собирает все необходимые данные, не упуская важные детали или элементы, организует собранные данные в структурированную форму, обеспечивая их логическое и последовательное размещение для облегчения последующего анализа, детальный и всесторонний анализ

	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.			анализа, а также демонстрация некоторого понимания технического их аспектов и требований для разработки и технического задания дизайна продукта	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 процедурам сбора данных, применяя адекватные методы структурирования и анализа, а также демонстрируя глубокое понимание технических аспектов и требований
--	---	--	--	--	--

					для разработки технического задания дизайна продукта
ПК-3.1. Выполнять настройки у технических параметров печати (публикации) дизайн-макета	ОР-3.1.1 Осуществлять выбор и настройку необходимых параметров документов для подготовки к печати дизайн-макетов Знания: технологии настройки макетов к печати или публикации; Умения: выбирать и применять настройки технических параметров печати или публикации;	Студент не может выбирать и настраивать необходимые параметры документов для подготовки к печати дизайн-макетов	Студент может выбрать и настроить ограниченные параметры документов для подготовки к печати дизайн-макетов	Студент может выбрать и настроить различные параметры документов для подготовки к печати дизайн-макетов	Студент может выбрать и настроить необходимые параметры документов для подготовки к печати дизайн-макетов
ПК-3.2. Оценивать соответствие готового дизайн-продукта требованиям качества печати (публикации)	ОР-3.2.1 Осуществлять подготовку и проверку требуемых параметров качества готового дизайн-продукта для печати или публикации; Знания: технологии настройки макетов к печати или публикации; Умения: подготавливать документы для проведения подтверждения соответствия качеству печати или публикации;	Студент не может подготовить и проверить требуемые параметры качества готового дизайн-продукта в для печати или публикации ;	Студент может подготовить и проверить требуемые параметры качества готового дизайн-продукта в для печати или публикации и с использованием минимальной поддержки.	Студент может подготовить и проверить требуемые параметры качества готового дизайн-продукта для печати или публикации с незначительными недочетами.	Студент может самостоятельно подготовить и проверить требуемые параметры качества готового дизайн-продукта для печати или публикации .
ПК-3.3. Осуществ	ОР-3.3.1 Обеспечивать своевременное и	Студент не может	Студент может	Студент может	Студент может

влять сопровождение печати (публикации)	качественное выполнение связанных с предпечатной подготовкой, печатью и публикацией материалов, используя оптимальные методы и технологии. Знания: технологии печати или публикации продуктов дизайна; Умения: осуществлять консультационное или прямое сопровождение печати или публикации;	самостоятельно обеспечивать своевременное и качественное выполнение задач, связанных с предпечатной подготовкой, печатью и публикацией материалов, используя оптимальные методы и технологии.	обеспечивать своевременное и качественное выполнение задач, связанных с предпечатной подготовкой, печатью и публикацией материалов, используя оптимальные методы и технологии.	обеспечивать своевременное и качественное выполнение задач, связанных с предпечатной подготовкой, печатью и публикацией материалов, используя оптимальные методы и технологии.	самостоятельно обеспечивать своевременное и качественное выполнение задач, связанных с предпечатной подготовкой, печатью и публикацией материалов, используя оптимальные методы и технологии.
ПК-4.3 Разрабатывать предложения по использованию новых технологий в целях повышения	ОР-4.3.1 Разрабатывать предложения по внедрению новых технологий в дизайн-продукты. Знания: системы управления трудовыми ресурсами в организации; Умения:	Студенты не могут разрабатывать предложения по внедрению новых технологий в дизайн-продукты.	Студенты могут разработать предложения по внедрению новых технологий с ограничениями.	Студенты могут разработать предложения по внедрению новых технологий с минимальной	Студенты могут самостоятельно разработать предложения по внедрению новых технологий для

качества создания дизайн-продуктов и обслуживания заказчиков.	принимать самостоятельные решения по вопросам совершенствования организации работы; применять логические и интуитивные методы поиска новых идей и решений; Практический опыт в: самоорганизации, обеспечении профессионального саморазвития и развития профессии.			поддержкой.	повышения качества.
---	--	--	--	-------------	---------------------

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 03.01 Финальная сборка дизайн - макетов и подготовка их к печати типографии, к публикации			
1	Тема 1.1. Файловая система и форматы файлов	ПК 3.1-3.3; ОК 01-09	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
2	Тема 1.2. Макетирование	ПК 3.1-3.3; ОК 01-09	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
3	Тема 1.3 Правила подготовки дизайн- макета к печати	ПК 3.1-3.3; ОК 01-09	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
4	Тема 1.4. Правила подготовки дизайн макетов с использованием тиснения и лака, и других способов печати	ПК 3.1-3.3; ОК 01-09	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
5	Тема 1.5. Подготовка продукции графического дизайна к публикации в сети интернет	ПК 3.1-3.3; ОК 01-09	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации

6	Тема 1.6. Подготовка продукции графического дизайна к публикации различных устройств	ПК 3.1-3.3; ОК 01-09	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
МДК.03.02. UX-дизайн			
1	Тема 1.1. Карьера в UX	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
2	Тема 1.2. Бонус-модуль. Сервисный дизайн	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
3	Тема 1.3. Бонус-модуль. Кейсы	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
4	Тема 1.4. Бонус-модуль. UX + Agile	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
5	Тема 2.1 Концепции и стратегии развития продуктов	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
6	Тема 2.2 Data-исследование	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
7	Тема 2.3 UX-исследования	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3.	Тесты, практические задания, вопросы для промежуточной аттестации
8	Тема 2.4 Формирование и проверка гипотез	ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3.	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

3.1.1. Тестовые задания

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
---------------	---------------	------------------	------------------	-------------------------

МДК 03.01 Финальная сборка дизайн - макетов и подготовка их к печати типографии, к публикации

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
1	Какие из перечисленных форматов файлов обычно используются для архивации данных?	A. .txt B. .zip C. .mp4 D. .png	B.	ОК 01.;
2	Какой из перечисленных форматов файлов обычно используется для хранения компьютерных программ?	A. .docx B. .jpg C. .exe D. .mp3	C	ОК 01.;
3	Какие из перечисленных форматов файлов могут содержать метаданные о файлах и каталогах?	A. JPEG B. PDF C. NTFS D. WAV	C	ОК 01.;
4	Какой формат файловой системы используется в операционной системе Windows?	A. NTFS B. HFS+ C. Ext4 D. FAT32	A	ОК 01.;
5	Какой вид макета используется для создания прототипов и тестирования пользовательского опыта?	A. Wireframe B. Макет интерфейса C. Макет контента D. Полноценный макет страницы	A	ОК 02.;
6	Какие материалы используются для создания физических макетов продуктов?	A. Карточка B. Пластилин C. Картон D. Мягкая ткань	C	ОК 02.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
7	Какой тип макета чаще всего используется для построения скелета и структуры дизайна?	A. Wireframe B. Макет блока контента C. Макет макета D. Макет дизайна	A	ОК 03.;
8	Какой вид макета обычно используется для демонстрации визуального вида и компоновки конкретной страницы или экрана?	A. Макет блока контента B. Макет нескольких страниц C. Макет интерфейса D. Wireframe	C	ОК 03.;
9	Какой из перечисленных видов печати является процессом нанесения краски на бумагу при помощи цилиндра с рельефным образцом?	A. Офсетная печать B. Трафаретная печать C. Тиснение D. Флексография	A	ОК 04.;
10	Какой формат файлов чаще всего используется для подготовки дизайн-макетов к печати?	A. .DOC B. .PDF C. .JPG D. .PNG	B	ОК 04.;
11	Какой из перечисленных алгоритмов является шагом подготовки файла к печати?	A. Контроль тиража B. Наложение элементов дизайна C. Наложение оверпринта D. Установка параметров принтера	C.	ОК 04.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
12	Что представляет собой оверпринт при подготовке файла к печати?	A. Дублирование текста на макете B. Наложение одного цвета на другой C. Уменьшение масштаба элементов дизайна D. Скрытие некоторых элементов дизайна	B.	ОК 05.;
13	Какой из перечисленных видов цветоделения чаще всего используется при подготовке файлов к печати?	A. RGB B. CMYK C. HSL D. Pantone	B	ОК 05.;
14	Какой из перечисленных видов печати характеризуется использованием рамы с переплетом и готовых шаблонов?	A. Флексография B. Трафаретная печать C. Тиснение D. Офсетная печать	B	ОК 06.;
15	Какой вид файлов нельзя использовать для подготовки дизайн-макетов к печати?	A. .PDF B. .JPG C. .AI D. .EPS	B	ОК 06.;
16	Какой из перечисленных форматов файлов обеспечивает сохранность	A. .JPG B. .TIFF C. .AI	C	ОК 07.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
	векторной графики при печати?	D. .PNG		
17	Для чего обычно создают несколько версий макетов при подготовке дизайна к печати?	A. Для экономии бумаги B. Для выбора наиболее подходящего варианта C. Для продвижения товара D. Для оригинальности	B.	ОК 07.;
18	Какой файловый формат чаще всего используется для публикации статических графических изображений в интернете?	A. .JPEG B. .TIFF C. .BMP D. .PSD	A. .	ОК 07.;
19	Какой стандарт обеспечивает наилучшую совместимость цветов при публикации изображений в интернете?	A. sRGB B. Adobe RGB C. ProPhoto RGB D. CMYK	A.	ОК 08.;
20	Какой вид файлов чаще всего используется для публикации анимированных баннеров и рекламы в интернете?	A. .MP4 B. .SWF C. .WebP D. .GIF	D	ОК 08.;
21	Какие форматы файлов наиболее подходят для хранения векторной графики в веб-дизайне?	A. .AI B. .EPS C. .SVG D. .PDF	C	ОК 09.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
22	Какой формат файлов предпочтительнее использовать для сохранения изображений с прозрачным фоном для web?	A. .JPG B. .GIF C. .TIFF D. .PNG	D	ОК 09.;
23	Какой вид файлов чаще всего используется для публикации видео на веб-страницах?	A. .AVI B. .MOV C. .MP4 D. .WMV	C	ОК 03.;
24	Какой стандарт цветовой гаммы обычно используется для печати графических изображений?	A. RGB B. CMYK C. Pantone D. HSL	B.	ОК 03.;
25	Какие технологии анимации наиболее распространены в веб-дизайне?	A. CSS B. Flash C. JavaScript D. HTML	A	ОК 03.;
26	Какой вид файлов предпочтительнее использовать для публикации электронных изданий с поддержкой мультимедийных элементов?	A. .PDF B. .HTML C. .DOCX D. .TXT	B	ПК 3.1.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
27	Какой файловый формат можно использовать для быстрой загрузки и отображения анимированных изображений в интернете?	A. .MP4 B. .WebP C. .GIF D. .AVI	B	ПК 3.1.;
28	Какой формат файлов предпочтителен для публикации высококачественных изображений в интерактивных изданиях?	A. .JPEG B. .TIFF C. .BMP D. .GIF	B	ПК 3.1.;
29	Какой вид файлов наиболее часто используется для анимации в веб-дизайне?	A. .GIF B. .MP4 C. .PNG D. .SVG	A	ПК 3.1.;
30	Какой формат файлов предпочтительнее использовать для публикации дизайна в интернете?	A. .AI B. .PSD C. .JPG D. .PDF	C	ПК 3.2.;
31	Какой формат файлов предпочтительнее использовать для	A. .AI B. .PSD C. .PNG D. .SVG	C	ПК 3.2.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
	публикации дизайна в мобильных приложениях?			
32	Какой вид файлов наиболее часто используется для анимации в мобильных приложениях?	A. .GIF B. .MP4 C. .PNG D. .SVG	B	ПК 3.2.;
33	Какой формат файлов предпочтительнее использовать для публикации высококачественных изображений в интерактивных электронных изданиях?	A. .JPEG B. .TIFF C. .BMP D. .GIF	B	ПК 3.2.;
34	Какие форматы файлов поддерживаются для публикации анимаций в мобильных приложениях?	A. .GIF B. .SWF C. .APNG D. .MPEG	A / C	ПК 3.3.
35	Какую технологию можно использовать для мультимедийной анимации в мобильных приложениях?	A. Silverlight B. HTML5 C. Flash D. Java	B	ПК 3.3.
36	Какой формат файлов можно использовать для	A. .GIF B. .WebP	B	ПК 3.3.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
	быстрой загрузки и отображения анимированных изображений в мобильных приложениях?	C. .PNG D. .TIFF		
37	Какой стандарт цветовой гаммы обычно используется для изображений и анимации в мобильных приложениях?	A. RGB B. CMYK C. Pantone D. HSL	A	ПК 3.3.
38	Какие технологии анимации чаще всего используются в мобильных приложениях?	A. CSS B. Flash C. JavaScript D. HTML5	C	ПК 3.3.
39	Какой формат файлов стоит использовать для растровой графики с альфа-каналом в мобильных приложениях?	A. .JPEG B. .PNG C. .GIF D. .SVG	B	ПК 3.3.
40	Какой вид файлов предпочтительнее использовать для публикации интерактивных изданий на мобильных устройствах?	A. .PDF B. .HTML C. .DOCX D. .TXT	B	ПК 3.3.

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
41	Какой формат изображения поддерживает прозрачность и наилучшим образом подходит для анимации в мобильных приложениях?	A. .JPEG B. .GIF C. .PNG D. .TIFF	C	ПК 3.3.

МДК.03.02. UX-дизайн

1	Какой из следующих принципов наиболее важен в сервисном дизайне?	A. Креативное мышление B. Эстетика C. Стратегическое мышление D. Технические навыки	C.	ОК 01.;
2	Что такое "пользовательская история" в контексте сервисного дизайна?	A. Описание конкурентов B. Набор шаблонов для дизайна C. Описание опыта пользователя взаимодействия с продуктом D. Список необходимых изменений в дизайне	C	ОК 01.;
3	Какие методы исследования пользовательского опыта широко применяются в сервисном дизайне?	A. Анкетирование B. Наблюдение за поведением пользователей C. Анализ продаж D. Медитация	B	ОК 01.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
4	Как Agile методологии могут быть применены в UX-дизайне?	A. В обучении дизайнеров B. В управлении проектами C. В разработке прототипов и тестировании D. В проектировании ландшафта	C	ОК 01.;
5	Что в UX-дизайне представляет собой "A/B-тестирование"?	A. Тестирование пользователями B. Сравнение двух версий продукта C. Разработка новых функций D. Сетевой анализ	B	ОК 02.;
6	Какую роль играет UX-аналитика в процессе продуктового дизайна?	A. Определение красочности дизайна B. Анализ поведения пользователей на сайте или в приложении C. Работа с видео-контентом D. Развитие маркетинговой стратегии	B	ОК 02.;
7	Какие методы можно использовать для поиска респондентов для UX-исследований?	A. Рандомизированный отбор B. Рекламные баннеры C. Социальные сети	D.	ОК 02.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		D. Все вышеперечисленные		
8	Чем опросы отличаются от интервью в рамках UX-исследований?	A. Опросы требуют меньше времени B. Интервью дают более глубокое понимание C. Опросы проводятся онлайн D. Интервью более дешевы	B	ОК 02.;
9	Что является целью проведения юзабилити тестов в UX-исследованиях?	A. Определение цветовой палитры B. Проверка функциональности интерфейса C. Анализ структуры сайта D. Размещение рекламы	B	ОК 09.;
10	Зачем необходимо формировать портрет ЦА перед началом UX-исследования?	A. Для создания креативного дизайна B. Для понимания потребностей и характеристик аудитории C. Для увеличения ценности продукта на рынке D. Для проведения финансового аудита компании	B	ПК 1.1.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
11	Какие данные обычно включаются в портрет целевой аудитории?	A. Паспортные данные пользователей B. Демографические характеристики, интересы, привычки и проблемы C. Количественные показатели производительности продукта D. Информация о конкурентах компании	B	ПК 1.1.;
12	Какие методы можно использовать для сбора информации о целевой аудитории при формировании портрета ЦА?	A. Анализ активности в социальных сетях B. Атрибуция каналов C. Сравнительный анализ продуктов D. Составление бюджета на маркетинговые исследования	A	ПК 3.1.;
13	Какие преимущества может принести использование портрета ЦА в UX-дизайне?	A. Улучшение скорости загрузки страниц B. Увеличение конверсии C. Сокращение бюджета на маркетинг D. Повышение квалификации сотрудников	B	ПК 3.1.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
14	Как можно использовать портрет ЦА после завершения UX-исследования?	A. Для написания статей о продукте B. Для участия в маркетинговых акциях C. Для обучения сотрудников компании D. Для оптимизации UX-дизайна и улучшения пользовательского опыта	D.	ПК 3.1.;
15	Какие виды данных чаще всего используются для анализа в Big Data проектах?	A. Структурированные данные B. Неструктурированные данные C. Полуструктурированные данные D. Оперативные данные	B	ПК 3.1.;
16	Какая из перечисленных структур данных чаще всего используется для хранения упорядоченной последовательности элементов?	A. Стек B. Очередь C. Массив D. Связанный список	C	ПК 3.2.;
17	Какой метод машинного обучения чаще всего используется для задачи классификации?	A. К-ближайших соседей B. Линейная регрессия C. Дерево принятия решений D. Кластерный анализ	C	ПК 3.2.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
18	Какой метод тестирования чаще всего используется для проверки гипотез в UX-аналитике?	А. А/В-тестирование В. Нейронные сети С. Факториальный анализ D. Линейная регрессия	А	ПК 3.2.;
19	Какие из перечисленных факторов обычно учитываются при формулировании гипотез для UX-анализа?	А. Цветовая гамма В. Пользовательский опыт С. Метрики SEO D. Цены на рекламу	В	ПК 3.2.;
20	Какой оценочный метод используется для измерения удовлетворенности пользователей в UX-аналитике?	А. Net Promoter Score (NPS) В. Круговая диаграмма С. Линейный график	А	ПК 4.3
21	Какой тип теста чаще всего используется для проверки гипотез о влиянии дизайна на конверсию?	А. Тестирование воронки продаж В. Тестирование удобства использования С. Тестирование скорости загрузки страницы	В	ПК 4.3

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
		D. Тестирование влияния цвета на анализ		
22	Какие методы сбора данных могут применяться для анализа пользовательского поведения на сайте или в приложении?	A. A/B-тестирование B. Наблюдение за поведением пользователей C. Опросы пользователей D. Все вышеперечисленное	D.	ПК 4.3
23	Что такое целевая аудитория в контексте UX-дизайна?	A. Группа людей, которая покупает продукт B. Группа людей, которую мы хотим привлечь к продукту C. Группа людей, которая оценивает наш продукт D. Группа людей, которая рекламирует наш продукт	B	ПК 4.3
24	Какие ключевые шаги включает процесс сервисного дизайна?	A. Исследование пользователя и контекста использования B. Определение проблем и потребностей пользователей C. Прототипирование и тестирование концепций D. Все вышеперечисленное	D.	ПК 4.3

Номер вопроса	Текст вопроса	Варианты ответов	Правильный ответ	Формируемая компетенция
25	Что такое сервисный дизайн в контексте UX-дизайна?	A. Процесс создания дизайна для конкретных продуктов B. Дизайн, ориентированный на создание пользовательских интерфейсов C. Методология проектирования и улучшения полного опыта пользователей D. Все вышеперечисленное	D.	ПК 4.3
26	Чем отличается сервисный дизайн от традиционного пользовательского интерфейса?	A. Сфокусированность на отдельных элементах B. Ориентация на создание целостного пользовательского опыта в рамках всего сервиса C. Отсутствие необходимости анализировать контекст использования D. Стремление к минимизации взаимодействий пользователя	B	ПК 4.3

3.1.2. Практические задания

Номер практического о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
МДК 03.01 Финальная сборка дизайн - макетов и подготовка их к печати типографии, к публикации		
1	Перечислите шаги извлечения файла из архива в правильном порядке.	ОК 01.;
2	Сопоставьте тип макета с его областью применения. Виды макетов: a. Wireframe b. Макет контента c. Макет структуры d. Окончательный макет Область применения: 1. Подготовка к созданию дизайна 2. Отображение расположения и взаимодействия элементов 3. Представление финального вида продукта 4. Отображение контентных блоков	ОК 01.;
3	Соотнесите материалы и инструменты с их использованием в макетировании. Материалы и инструменты: a. Бумага и карандаши b. Графические редакторы c. Макетные ножницы и клей d. Цветные маркеры Использование: 1. Создание цифровых макетов	ОК 02.;

Номер практическог о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	2. Предварительное моделирование макета 3. Реализация и отладка идей 4. Создание коллажей и композиций	
4	Сопоставьте виды макетирования с их методиками. Виды макетирования: а. Цифровое макетирование б. Бумажное макетирование с. Макетирование в 3D д. Типографское макетирование Методики: 1. Использование специализированных программ 2. Работа с физическими материалами 3. Применение трехмерных моделей и объектов 4. Особенности оформления текста и изображений	ОК 02.;
5	Сопоставьте типы макетов с их основными характеристиками. Виды макетов: а. Композиционный макет б. Пробный макет с. Иллюстративный макет д. Цветовой макет Основные характеристики: 1. Определение расположения элементов на макете 2. Проверка внешнего вида и структуры продукта 3. Отображение цветовых решений и палитры 4. Предварительное изображение окончательного продукта	ОК 03.;

Номер практического о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
6	Сопоставьте виды макетов с их назначением. Виды макетов: а. Макет веб-сайта б. Макет упаковки с. Макет рекламного буклета д. Макет книжной обложки Назначение: 1. Визуализация структуры веб-страницы 2. Представление дизайна обертки продукта 3. Отображение композиции информационных блоков 4. Предварительное изображение обложки книги или журнала	ОК 04.;
7	Сопоставьте виды печати с их особенностями. Виды печати: а. Офсетная б. Трафаретная с. Цифровая д. Флексографская Особенности: 1. Применяется для печати на гофрокартоне 2. Использует специальные сетки или экраны 3. Подходит для крупных тиражей 4. Позволяет получить высокое качество печати	ОК 05.;
8	Сопоставьте цветовые модели с их характеристиками. Цветовые модели: а. CMYK	ОК 06.;

Номер практическог о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	b. RGB c. Pantone d. HSL Характеристики: 1. Используется для цифровой и веб-графики 2. Предназначена для печати 3. Используется для описания цветов в форме чисел 4. Сочетание основных цветов	
9	Сопоставьте форматы файлов с их областями применения. Форматы файлов: a. PDF b. AI c. EPS d. TIFF Области применения: 1. Используется для векторной графики 2. Подходит для хранения и обработки растровой графики 3. Позволяет сохранить документ без потери качества 4. Подходит для создания документов для печати	ОК 07.;
10	Соотнесите способы контроля готовности файла к печати и их описания. Способы контроля: a. Проверка грамотности наименования слоев b. Поиск и устранение растеризированных объектов	ОК 08.;

Номер практического о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	с. Оценка цветопередачи d. Проверка разрешения изображений Описания: 1. Проверка количества чернил 2. Позволяет избежать некорректного отображения элементов 3. Позволяет выявить потенциальные проблемы при печати 4. Проверка наличия и корректности шрифтов	
11	Сопоставьте виды файлов с их возможностями сохранения прозрачности. Виды файлов: a. JPEG b. PNG c. GIF d. TIFF Возможности сохранения прозрачности: 1. Поддерживает многослойные изображения 2. Поддерживает прозрачный фон 3. Позволяет сохранить только прозрачные области 4. Не поддерживает сохранение прозрачности	ОК 09.;
12	Сопоставьте алгоритмы подготовки файлов к печати с их последовательностью действий. Алгоритмы подготовки файлов к печати: a. Проверка раstra b. Проверка цветов	ОК 09.;

Номер практического о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	с. Проверка экспорта d. Проверка шрифтов Последовательность действий: 1. Устранение проблем в шрифтах 2. Оценка точности цветопередачи 3. Проверка наличия и корректности изображений 4. Определение правильности наложения раstra	
13	Сопоставьте способы контроля готовности файла к печати с их описанием. Способы контроля: a. Проверка применения цветного оверпринта b. Проверка отсутствия путаницы с цветами c. Проверка применения прозрачности d. Проверка отсутствия лишних слоев и объектов Описания: 1. Избежание спутывания цветов в полученном изображении 2. Проверка способа наложения цвета на цвет при печати 3. Обеспечение корректного отображения прозрачных элементов 4. Проверка отсутствия элементов, не предназначенных для печати	ОК 03.;
14	Сопоставьте форматы файлов с их областями применения. Форматы файлов: a. PSD	ПК 3.1.;

Номер практическог о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	b. AI c. PDF d. CDR Области применения: 1. Применяется для создания макетов, фотошоп-коллажей, иллюстраций 2. Подходит для создания векторной графики 3. Используется для обмена и печати документов 4. Применяется для создания дизайнерских проектов и изготовления печатной продукции	
15	Сопоставьте тип файла с его областью применения. Типы файлов: a. HTML b. GIF c. MP4 d. JPEG Области применения: 1. Используется для статичных изображений с сжатием без потерь 2. Подходит для анимированных изображений 3. Является основным форматом для веб-страниц 4. Подходит для видеозаписей и анимации	ПК 3.1.;
16	Сопоставьте типы файлов изображений с их особенностями. Типы файлов:	ПК 3.2.;

Номер практического о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	a. PNG b. SVG c. PSD d. TIFF Особенности: 1. Поддерживает прозрачность и альфа-каналы 2. Предназначен для векторной графики 3. Используется для растровой графики и фото 4. Предназначен для хранения многослойных изображений	
17	Сопоставьте форматы видеофайлов с их характеристиками. Форматы файлов: a. AVI b. MOV c. WMV d. FLV Характеристики: 1. Разработан компанией Apple 2. Поддерживает высокое качество видео 3. Имеет хорошую совместимость с Windows 4. Подходит для воспроизведения на веб-сайтах	ПК 3.2.;
18	Сопоставьте формат анимации с его типом. Форматы анимации: a. GIF b. MP4 c. SWF	ПК 3.3.

Номер практического о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	d. MOV Типы: 1. Растровая анимация 2. Видео анимация 3. Векторная анимация 4. Анимация с микшированием	
19	Сопоставьте формат файлов графики с их соответствующими характеристиками. Форматы файлов: a. JPEG b. PNG c. TIFF d. SVG Характеристики: 1. Поддержка прозрачности 2. Сжатие без потерь 3. Используется для векторной графики 4. Подходит для фотографий	ПК 3.3.
20	Сопоставьте вид публикации с ее основными требованиями по разрешению. Виды публикации: a. Мобильное приложение b. Интерактивное издание c. Электронное издание d. Анимация Требования по разрешению:	ПК 3.3.

Номер практического о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	1. Разрешение для экранов Retina 2. Адаптивное разрешение 3. Фиксированное разрешение 4. HD-разрешение Ответ:	
21	Сопоставьте формат анимации с его преимуществами. Форматы анимации: а. GIF б. MP4 с. SWF d. MOV Преимущества: 1. Поддержка прозрачности 2. Малый размер файла 3. Использование веб-браузерами без дополнительных плагинов 4. Высококачественное воспроизведение	ПК 3.3.

МДК.03.02. UX-дизайн

1	Сопоставьте основные принципы сервисного дизайна с их описанием: а. Центрирование на пользователя б. Динамичность с. Коллаборация d. Контекстуальность Описания:	ОК 01.;
---	---	---------

Номер практического о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	1 Уделяет первоочередное внимание потребностям и опыту пользователя. 2 Отражает изменчивость и разнообразие взаимодействий в сервисе. 3 Подразумевает сотрудничество всех участников процесса дизайна. 4 Учитывает специфические условия и ситуации использования сервиса.	
2	Разместите следующие шаги процесса сервисного дизайна в логической последовательности: a. Исследование и анализ потребностей пользователей b. Создание и тестирование прототипов c. Определение ключевых моментов контакта с пользователями d. Разработка стратегии пользовательского опыта	ОК 01.;
3	Соотнесите термины сервисного дизайна с их определениями: a. Сервисная экспертиза b. Жизненный цикл сервиса c. Touchpoint d. Blueprint Определения: 1 Подробное описание процесса оказания сервиса. 2 Точка контакта между пользователем и сервисом. 3 Систематическое изучение имеющихся сервисов и их улучшение.	ОК 02.;

Номер практическог о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	4 Общий опыт, который пользователь получает взаимодействуя с сервисом на всех его этапах.	
4	Установите логическую последовательность действий при объединении Service design и UX-дизайна: a. Проведение тестирования пользователями b. Анализ пользовательского опыта и выявление улучшений c. Создание информационной архитектуры d. Исследование целевой аудитории и их потребностей	ОК 02.;
5	Сопоставьте основные инструменты сервисного дизайна с их описанием: a. Customer journey map b. Service blueprint c. Persona d. Wireframe Описания: 1 Визуализирует взаимодействие пользователя с сервисом на разных этапах. 2 Детальная схема процессов, ролей и ресурсов, необходимых для предоставления сервиса. 3 Архетип конечного пользователя сервиса с описанием его потребностей и характеристик. 4 Простая схема интерфейса или экрана без дизайна, показывающая расположение элементов и структуру.	ОК 09.;

Номер практического о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
6	Разместите следующие шаги Agile подхода в UX-дизайне в правильной последовательности: а. Итеративное создание прототипов и тестирование б. Формирование backlog'a задач с. Проведение стендапов и ретроспектив д. Планирование спринтов	ПК 1.1.;
7	Сопоставьте основные принципы Agile методологии с их описаниями: а. Минимизация рисков б. Гибкость и адаптивность с. Постоянное взаимодействие с заказчиком д. Итерационность и инкрементальность Описания: 1 Стремление уменьшить вероятность неудачных сценариев. 2 Способность быстро реагировать на изменения и вносить коррективы. 3 Длительное и регулярное взаимодействие с клиентом. 4 Постепенное развитие и улучшение продукта через циклические итерации.	ПК 1.1.;
8	Организуйте действия продуктового дизайнера в рамках процесса UX-аналитики в правильной последовательности: а. Сбор и анализ данных о поведении пользователей на сайте б. Определение ключевых показателей эффективности продукта	ПК 3.1.;

Номер практическог о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	с. Построение воронки взаимодействия пользователя с продуктом d. Формулирование рекомендаций по улучшению UX	
9	Установите правильную последовательность основных шагов в применении UX-аналитики для продуктового дизайнера: a. Сбор данных с помощью аналитических инструментов b. Анализ данных и выявление проблемных зон с. Создание гипотез для улучшения UX d. Тестирование и проверка гипотез	ПК 3.1.;
10	Сопоставьте основные принципы UX-аналитики с их описаниями: a. Данные об использовании продукта b. Анализ пользовательского поведения с. Методы сбора информации d. Определение ключевых метрик Описания: 1 Изучение и оценка действий пользователей при взаимодействии с продуктом. 2 Способы получения и анализа информации о поведении пользователей. 3 Настройка систем мониторинга и сбора информации о пользовательском опыте. 4 Критически важные показатели для измерения эффективности UX.	ПК 3.2.;

Номер практического о задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
11	Расставьте в правильной последовательности основные этапы работы с данными в UX-аналитике: а. Сбор данных б. Визуализация результатов с. Обработка и анализ данных д. Принятие решений на основе анализа данных	ПК 3.2.;
12	Соотнесите основные этапы работы с данными в UX-аналитике с их описаниями: а. Сегментация пользователей б. Оценка эффективности UX с. Анализ пользовательского поведения д. Мониторинг ключевых метрик Описания: 1 Разделение пользователей на группы для более детального анализа и понимания их потребностей. 2 Изучение действий, предпочтений и поведения пользователей в системе. 3 Оценка успешности дизайнерских решений в плане взаимодействия с продуктом. 4 Постоянное отслеживание и анализ важных показателей в пользовательском опыте.	ПК 4.3
13	Установите правильную последовательность основных шагов аналитики UX для продуктового дизайнера: а. Сбор данных о пользовательском поведении б. Формулирование рекомендаций по улучшению UX	ПК 4.3

Номер практического задания	Практическое задание	Формируемая компетенция
	с. Проведение А/В-тестирования d. Оценка пользовательского опыта	
14	Расположите следующие шаги в создании и проверке гипотезы в правильной последовательности: а. Определение проблемы или вопроса b. Сбор и анализ данных с. Формулирование гипотезы d. Проверка гипотезы на основе данных	ПК 4.3
15	Установите правильную последовательность шагов для создания АВ-теста: а. Разработка вариаций b. Проведение эксперимента с. Определение метрик успеха d. Генерация гипотез	ПК 4.3

3.2. Типовые задания для проведения промежуточной аттестации по модулю

3.2.2. Типовые вопросы для подготовки к экзамену

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
МДК 03.01 Финальная сборка дизайн - макетов и подготовка их к печати типографии, к публикации		
1	Какой формат изображений поддерживает прозрачность?	ОК 01.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
2	Какой символ разделяет иерархические уровни в пути к файлу?	ОК 01.;
3	Какой формат изображений поддерживает анимацию?	ОК 01.;
4	Какой вид файловой системы поддерживает файлы более 4 ГБ?	ОК 01.;
5	Какой формат файла используется для интерактивных документов?	ОК 02.;
6	Какой материал обычно используется для создания прототипов макетов?	ОК 02.;
7	Какой вид макета используется для демонстрации расположения элементов интерфейса?	ОК 02.;
8	Какой тип покрытия обычно применяется для придания блеска печатной продукции?	ОК 02.;
9	Какой цвет обычно включает индивидуальные детали печатной продукции и делает их более выразительными?	ОК 03.;
10	Какой метод печати создает выразительные осязаемые узоры на поверхности материала?	ОК 03.;
11	Какое прозрачное покрытие (материал) иногда используется для защиты и придания блеска печатной продукции?	ОК 04.;
12	Какой метод печати использует высокое давление для создания выпуклых или вдавленных изображений?	ОК 05.;
13	Какой специальный эффект позволяет интегрировать цвета в края изображений для создания более естественного внешнего вида?	ОК 06.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
14	Какой формат файла часто используется для изображений в интернете?	ОК 06.;
15	Какое расширение файла обычно имеют веб-графика?	ОК 07.;
16	Какой цветовой пространство применяется в графическом дизайне для web?	ОК 07.;
17	Какой размер изображения на сайте можно описать как "favicon"?	ОК 08.;
18	Какой тип шрифта часто используется для веб-дизайна?	ОК 08.;
19	Какой атрибут указывает путь к файлу стилей на веб-странице?	ОК 09.;
20	Как называется текстовая ссылка на другую страницу?	ОК 09.;
21	Какая единица измерения ширины часто применяется в веб-дизайне?	ОК 03.;
22	Как называется использование различных типов источников веб-шрифтов?	ОК 03.;
23	Какой тип файла создается в программе Adobe Photoshop?	ПК 3.1.;
24	Какая характеристика является ключевой при публикации на мобильных приложениях?	ПК 3.1.;
25	Какое расширение у видеофайла обеспечивает высокое качество изображения?	ПК 3.2.;
26	Какая техника используется для создания движущихся изображений?	ПК 3.2.;

Номер вопроса	Текст вопроса	Формируемая компетенция
27	Какой формат используется для интерактивных изданий с анимацией?	ПК 3.3.
28	Что используется для создания анимации на веб-странице?	ПК 3.3.
29	Что является частью мобильного приложения для интерактивных изданий?	ПК 3.3.
30	Какой формат используется для сохранения видеофайлов?	ПК 3.3.

4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания образовательных результатов обучения

Результаты обучения по модулю соотнесенные с компетенциями ПК ОК-1; ОК-2; ОК-3; ОК-4; ОК-5; ОК-6; ОК-7; ОК-8; ОК-9; ОК-10; ОК-11; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК 3.3; ПК-4.3 оцениваются по пятибалльной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно».

Оценивание уровня сформированности компетенций по модулю 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 модулю.

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 модулю.

Промежуточная аттестация по дисциплине МДК 03.01 Финальная сборка дизайн - макетов и подготовка их к печати типографии, к публикации проходит в виде экзамена, в форме устного и/или письменного опросов. Результаты обучения оцениваются по пятибалльной системе: «отлично», «хорошо», «удовлетворительно» и «неудовлетворительно».

Промежуточная аттестация по дисциплине МДК.03.02. UX-дизайн проходит 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 03.01 Финальная сборка дизайн - макетов и подготовка их к печати типографии, к публикации в рамках освоения компетенций ПК 3.1-3.3; ОК 01-09 достигнуты на высоком уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.03.02. UX-дизайн в рамках освоения компетенций ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3. 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 03.01 Финальная сборка дизайн - макетов и подготовка их к печати типографии, к публикации в рамках освоения компетенций ПК 3.1-3.3; ОК 01-09 достигнуты на хорошем уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.03.02. UX-дизайн в рамках освоения компетенций ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3. 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 03.01 Финальная сборка дизайн - макетов и подготовка их к печати типографии, к публикации в рамках освоения компетенций ПК 3.1-3.3; ОК 01-09 достигнуты на удовлетворительном уровне.

Результаты обучения по дисциплине МДК.03.02. UX-дизайн в рамках освоения компетенций ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3. 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 03.01 Финальная сборка дизайн - макетов и подготовка их к печати типографии, к публикации в рамках освоения компетенций ПК 3.1-3.3; ОК 01-09 не достигнуты.

Результаты обучения по дисциплине МДК.03.02. UX-дизайн в рамках освоения компетенций ОК-1; ОК-2; ОК-9; ПК-1.1; ПК-3.1; ПК-3.2; ПК-4.3. не достигнуты.

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