

**Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
Московский государственный институт культуры**

**УТВЕРЖДЕНО:
Председатель УМС
Факультета МАИС
Кот Ю.В.**

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
ОСНОВЫ ГРАФИЧЕСКОГО ДИЗАЙНА**

Направление подготовки *54.04.01. ДИЗАЙН*

Профиль подготовки *КРЕАТИВНЫЙ ДИЗАЙН*

Квалификация выпускника *магистр*

Форма обучения *очная*

*(РПД адаптирована для лиц
с ограниченными возможностями
здоровья и инвалидов)*

Химки

1. ЦЕЛИ И ЗАДАЧИ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Цели освоения дисциплины:

- Целью освоения дисциплины является использование и рассмотрение объектов графического дизайна применительно к проектированию предметно-пространственной и архитектурной среды.

Задачи освоения дисциплины:

- Сформировать способность определять круг задач в рамках поставленной цели, определяет связи между ними и ожидаемые результаты их решения
- Развить навыки представлять результаты проекта, предлагает возможности их использования и/или совершенствования
- Выработать способность осуществлять художественную деятельность в академических рисунке, живописи, скульптуре; интегрировать собственные художественные разработки в дизайн-проект.
- Сформировать способность осуществлять творческую и проектную деятельность в дизайне среды, в смежных областях и видах искусства и дизайна с использованием профессиональных методов и инструментариев дизайнера.

2. МЕСТО ДИСЦИПЛИНЫ В СТРУКТУРЕ ОПОП ВО

Дисциплина «Основы графического дизайна» относится к части, формируемой участниками образовательных отношений, дисциплины (модули) по выбору 2 (ДВ.2), ОПОП ВО по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, профиль Креативный дизайн.

Дисциплина «Основы графического дизайна» изучается в 2 семестре. Дисциплина занимает значительное место в подготовке специалистов: технологов, конструкторов, дизайнеров. Знания, полученные при изучении данной дисциплины, дают возможность студентам принимать оригинальные и грамотные проектные решения, интегрируя в архитектурно-пространственную среду элементы графического дизайна при проектировании архитектурно-пространственной среды.

В результате освоения дисциплины формируются знания, умения и навыки, необходимые для изучения указанных в таблице дисциплин и прохождения практик.

Блок 1. Дисциплины (модули) — «Основы графического дизайна»	Наименование дисциплин учебного плана.
Требования к предварительной подготовке обучающегося:	Прикладная графика в дизайне Event-дизайн в культурной среде 3D визуализация
Дисциплины и практики, для которых освоение данной дисциплины необходимо как предшествующее:	Дизайн-проектирование

Взаимосвязь курса с другими дисциплинами ООП способствует планомерному формированию необходимых компетенций и углубленной подготовке студентов к решению базовых проектных профессиональных задач.

3. КОМПЕТЕНЦИИ ОБУЧАЮЩЕГОСЯ, ФОРМИРУЕМЫЕ В РЕЗУЛЬТАТЕ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Процесс освоения дисциплины направлен на формирование компетенций *ПК-1, ПК-2, ПК-4* в соответствии с ФГОС ВО и ОПОП ВО по данному направлению подготовки 54.04.01 Дизайн, профиль Креативный дизайн.

Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине.

Компетенция (код и наименование)	Индикаторы компетенций	Результаты обучения
<p>ПК-1</p> <p>Творческая проектная деятельность</p> <p>Способен создавать сложные комплексные художественные и дизайн-проекты; находить креативные решения открытых проблем в дизайне; вырабатывать оригинальный подход с выраженным авторским мировоззрением к проектам различного назначения и большой социальной значимости; прогнозировать и формировать парадигму дизайна ближайшего будущего.</p>	<p>ПК-1.2.</p> <p>Способен создавать сложные комплексные и междисциплинарные проекты в области дизайна по острым запросам современности</p> <p>ПК-1.3.</p> <p>Владеет на профессиональном уровне инструментарием дизайнера, использует его для решения стандартных задач и закрытых проблем</p> <p>ПК-1.6.</p> <p>Оформляет проектные решения установленным в отрасли образом, с соблюдением проектных норм, требованиями ГОСТ, СНИП и других нормативных документов</p>	<p>Знать:</p> <p>Формы и инструменты научного и прикладного исследования;</p> <p>Нормативные требования к оформлению проектной документации;</p> <p>Уметь:</p> <p>Определять актуальную проблематику проекта;</p> <p>Проектировать с использованием междисциплинарного подхода;</p> <p>Сформулировать авторский взгляд на проектную задачу;</p> <p>Владеть:</p> <p>Создавать сложные комплексные дизайн-проекты;</p> <p>Находит оригинальные решения в работе над проектом;</p> <p>Оформляет проектные решения по установленным требованиям к проектной документации</p>

<p>ПК-2 Инновационно-технологическая деятельность Способен проводить прикладные экспериментальные исследования и изыскания в области инновационных технологий дизайна; определять перспективные направления развития технологий дизайна; осваивать и использовать инновационные технологии в своей творческой проектной деятельности.</p>	<p>ПК-2.1. Способен проводить теоретические, прикладные и научно-практические исследования в профессиональной области; оформлять результаты исследований и использовать практической и творческой работе. ПК-2.3. Применяет новые продукты и инновационные технологии дизайна, обновляет свою технологическую базу ПК-2.6. Оформляет результаты инновационной исследовательской и технологической деятельности установленным образом для проектных, научных работ, патентов, регистрации авторского права и т.п.</p>	<p>Знать: Источники и банки хранения научной информации; Нормативные требования к оформлению результатов научной работы; Уметь: Работать с научной литературой; Осуществлять мониторинг научной литературы и информационной среды по специализации; Владеть: Проводить самостоятельные научные исследования и эксперименты; Интегрирует результаты своей научной и инновационной деятельности в практическую работу по специализации;</p>
<p>ПК-4 Способен осуществлять разработки технологической документации, образцов, прототипов, для промышленного, полиграфического производства и креативной индустрии; планировать и организовать</p>	<p>ПК-4.2. Обладает навыками профессиональной коммуникации с Заказчиком, коллегами по авторскому коллективу и со специалистами производственного цикла ПК-4.3. Разрабатывает полный комплекс технической и рабочей документации по</p>	<p>Знать: Основы производственной деятельности в области специализации; Технологическую цепочку по производству дизайн-продукции или реализации дизайн-проекта; Нормативные требования к оформлению технической документации на производство; Уметь: Разрабатывать технические проекты, технологические карты изделий;</p>

<p>производственный процесс макета, модели, прототипа, промышленного образца с использованием производственного комплекса студии, мастерской, предприятия; контролировать точность исполнения изделия, элементов проекта в материале, качество производства работ, реализацию проекта в целом.</p>	<p>проекту для реализации в материале ПК-4.5. Способен самостоятельно выполнять часть работ производственного цикла в материале в процессе производственных исполнительских работ ПК-4.7. Способен осуществлять авторский надзор над производственным циклом дизайн-проекта лично и в составе авторского коллектива</p>	<p>Оформлять рабочую документацию к проекту;</p> <p>Планировать производственную работу;</p> <p>Владеть:</p> <p>Организует реализацию проекта на производстве;</p> <p>Выполняет авторский надзор;</p> <p>Осуществляет контроль качества производственных работ</p>
--	---	---

4. СТРУКТУРА И СОДЕРЖАНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

4.1 Объем дисциплины

Объем (общая трудоемкость) дисциплины «Основы графического дизайна» составляет - 3 з.е., 108 акад. часов, из них контактных - 60 акад.ч., СРС - 48 акад.ч., форма контроля – зачет с оценкой в форме просмотра.

Виды учебной деятельности	Всего	Семестры
		5
Контактная работа обучающихся		60
в том числе:		
Занятия лекционного типа		4
Занятия семинарского типа		56
Индивидуальные и другие виды занятий		
Групповые консультации		
Самостоятельная работа (включая часы контроля)		48
Форма промежуточной аттестации	Зачет с оценкой в форме просмотра	Зачет с оценкой в форме просмотра
Общая трудоемкость акад. час	108	108

з.е.	3	3
------	---	---

5. ОЦЕНОЧНЫЕ СРЕДСТВА ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО ИТОГАМ ОСВОЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

Оценочные средства освоения дисциплины обучающимся включают:

- текущую аттестацию;
- рубежную аттестацию;
- промежуточную аттестацию.

Текущая аттестация (контроль формирования компетенций) осуществляется постоянно, начиная с первой недели семестра (входящий контроль). Средствами текущей аттестации является контроль готовности к занятиям, учитывающий посещение занятий студентом; обеспеченность необходимыми материалами и инструментами для аудиторной работы; наличие работ, самостоятельно выполненных внеаудиторно; его готовность к консультации по выполненным в процессе самостоятельной работы заданиям. Результаты текущей аттестации преподаватель фиксирует в журнале учебной группы, где указывает посещение и качество аудиторной работы студента.

Рубежная аттестация осуществляется по окончании освоения раздела дисциплины. Рубежная аттестация проводится в виде оценки доклада-презентации по выбранной студентом теме раздела 2 и 3. Таким образом, рубежная аттестация проводится на 9 неделе 2 семестра.

Промежуточные аттестации – экзамен – проводится в рамках экзаменационной сессии по итогам 2 семестра обучения в форме просмотра, с коллегиальной оценкой всем преподавательским составом кафедры индивидуальных достижений студентов по освоению дисциплины.

5.1. Система оценивания

Форма контроля	Компетенция/ индикатор компетенции	Оценка аттестации / неаттестации
Текущая аттестация		
- опрос по пройденным темам	ПК-1.2;1.3;1.6 ПК-2.1;2.3;2.6 ПК-4.2;4.3;4.5;4.7	зачтено/не зачтено
- консультация по самостоятельной работе	ПК-1.2;1.3;1.6 ПК-2.1;2.3;2.6 ПК-4.2;4.3;4.5;4.7	зачтено/не зачтено
Рубежная аттестация		

- контроль по завершении каждого раздела	ПК-1.2;1.3;1.6 ПК-2.1;2.3;2.6 ПК-4.2;4.3;4.5;4.7	отлично, хорошо, удовлетворительно / /неудовлетворительно
Промежуточная аттестация		
- зачет с оценкой в форме просмотра	ПК-1.2;1.3;1.6 ПК-2.1;2.3;2.6 ПК-4.2;4.3;4.5;4.7	отлично, хорошо, удовлетворительно / / неудовлетворительно

5.2. Критерии оценки результатов по дисциплине

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
«отлично»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закрепленные за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) в полном объеме на уровне «высокий», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся глубоко и прочно усвоил теоретический и практический материал, продемонстрировал это на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся умеет сочетать теорию с практикой, справляется с решением задач профессиональной направленности высокого уровня сложности, правильно обосновывает принятые решения.</p> <p>Свободно ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p> <p>Обучающийся посещает около 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с высоким уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляется обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«хорошо»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «продвинутой», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся знает теоретический и практический материал, грамотно применяет его на занятиях и в ходе промежуточной аттестации, не допуская существенных неточностей.</p> <p>Обучающийся правильно применяет теоретические положения при решении практических задач профессиональной направленности разного уровня сложности, владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Достаточно хорошо ориентируется в учебной и профессиональной литературе.</p>

Оценка по дисциплине	Критерии оценки результатов обучения по дисциплине
	<p>Обучающийся посещает от 75% до 100% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с достаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«удовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «достаточный», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает отдельные ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации;</p> <p>Обучающийся испытывает определённые затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, владеет необходимыми для этого базовыми навыками и приёмами;</p> <p>Демонстрирует достаточный уровень знания учебной литературы по дисциплине;</p> <p>Обучающийся посещает от 50% до 75% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с минимально достаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>
«неудовлетворительно»	<p>Выставляется обучающемуся, если компетенции, закреплённые за дисциплиной, не сформированы (по индикаторам/ результатам обучения) на уровне «достаточный», и обучающийся демонстрирует как результат обучения следующие знания, умения и навыки:</p> <p>Обучающийся не знает на базовом уровне теоретический и практический материал, допускает грубые ошибки при его практическом использовании на занятиях и в ходе промежуточной аттестации.</p> <p>Обучающийся испытывает серьёзные затруднения в применении теоретических положений при решении практических задач профессиональной направленности стандартного уровня сложности, не владеет необходимыми для этого навыками и приёмами.</p> <p>Демонстрирует фрагментарные знания учебной литературы по дисциплине.</p> <p>Обучающийся посещает менее 50% занятий, работает на аудиторных занятиях с педагогом с недостаточным уровнем взаимодействия.</p> <p>Оценка по дисциплине выставляются обучающемуся с учётом результатов текущей и промежуточной аттестации.</p>

5.3. Оценочные средства (материалы) для текущего контроля успеваемости, промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине

5.3.1. Типовые темы докладов - презентаций к рубежной аттестации 5 семестра по разделу 1:

1. Основные стилистические направления, формирующие рекламу и графический дизайн в начале XX века.
2. Влияние социокультурной ситуации на становление советского графического дизайна и рекламы.
3. Социокультурные и экономические причины возникновения концепции «хороший дизайн».
4. Тенденции в графическом дизайне и рекламе 90-х гг. XX в.
5. Постмодернизм в современном дизайне.
6. Роль графического дизайна в формировании инновационной среды города.
7. Основные функции рекламного дизайна.
8. Особенности, виды и способы изготовления наружной рекламы.
9. Дизайн в информационной среде.
10. Роль социальной рекламы в городской среде.
11. Функции элементов городского дизайна.
12. Влияние эстетики графического дизайна на городской дизайн.
13. Роль графического знака в системах ориентирующей визуальной коммуникации.
14. Принципы построения систем ориентирующей визуальной информации.
15. Графический дизайн в обеспечении идентификации городских объектов.

5.3.2. Типовые задания для семинарских занятий 5 семестра к разделу 4:

Раздел 4:

«Дизайн наружной рекламы». Реклама должна быть эстетичной и неотъемлемой частью формирования городской пространственной среды. Проанализировать основной композиционный строй в графическом и средовом дизайне. Выполнение фирменных шрифтов к дизайну наружной рекламы. Показать цветовую подачу проекта.

1. Выбор темы по критериям;
2. Подбор материала (выбор похожего реализованного проекта);
3. Обсуждение нескольких идей, принятие обоюдного решения с преподавателем;
4. Эскизный поиск способов решения выбранной идеи;
5. Поисковый макет;
6. Компоновка на планшете;
7. Графическая подача;
8. Чертежи в масштабе 1:2;
9. Создание нескольких проектных ситуаций интеграции рекламы в городскую среду.

5.4 Тестовые задания, контролирующие сформированность компетенций -,ПК-1, ПК-2, ПК-4

1. Какая из следующих фаз является первой в процессе создания дизайн-проекта?

- а) Исполнение
- б) Документирование
- в) Исследование**
- г) Разработка концепции

2. Какой из нижеперечисленных элементов НЕ является ключевым для графического дизайна?

- а) Композиция
- б) Цвет
- в) Текстура
- г) Возвышение**

3. Какое программное обеспечение чаще всего используется при работе с графическим дизайном?

- а) Adobe Photoshop**
- б) Microsoft Word
- в) Google Chrome
- г) Microsoft Excel

4. Какая техника графического дизайна создает впечатление глубины и объемности объекта?

- а) Шероховатость
- б) Перспектива**
- в) Искусственные тени
- г) Градиент

5. Какие из следующих факторов следует учитывать при разработке дизайна среды?

- а) Правила эргономики**
- б) Политические взгляды
- в) Музыкальные предпочтения
- г) Время года

6. Какая из приведенных ниже техник может быть использована для создания эффекта текстуры на графическом элементе?

- а) Симметрия
- б) Масштабирование
- в) Трафарет**
- г) Отзеркаливание

7. Как называется процесс соединения разных фотографий или графических элементов в одной композиции?

- а) Фотомонтаж
- б) Коллаж**
- в) Вращение
- г) Клонирование

8. Какое из предложенных ниже определений наиболее правильно характеризует термин "брендинг"?

- а) Создание свежих и оригинальных идей
- б) Интегрирование логотипа в дизайн-проект
- в) Установление и поддержание уникального образа компании**
- г) Повышение производительности сотрудников

9. Что означает термин "пиксель" в графическом дизайне?

- а) Единица измерения длины
- б) Единица измерения цвета
- в) Единица измерения площади
- г) Единица измерения оптической плотности**

10. Какую из нижеперечисленных художественных техник можно использовать для создания реалистичного эффекта света и тени?

- а) Инкрустация
- б) Сплетение
- в) Контраварийная техника**
- г) Акварельная живопись

ПК-2

1. Что такое "сетка" в контексте графического дизайна?

- а) Каркас дома
- б) Панель, используемая для картографии
- в) Система линий, используемая для организации элементов дизайна на странице**
- г) Трафарет для нанесения узоров на поверхность

3. Что означает акроним RGB?

- а) Red, Green, Blue (красный, зеленый, синий)**
- б) Random, Geek, Bagel (случайный, чудака, бублик)
- в) Realistic, Great, Beautiful (реалистичный, великолепный, красивый)
- г) Rapid, Grunge, Bold (быстрый, гранж, смелый)

4. Какое из перечисленных изображений является векторным?

- а) Фотография
- б) Иллюстрация с использованием пикселей
- в) Шрифт**
- г) Художественная картина

5. Какой из перечисленных цветов находится в противоположности к "синему" на цветовом круге?

- а) Красный**
- б) Желтый
- в) Зеленый
- г) Серый

ПК-4

1. Какие навыки необходимы для успешной разработки технологической документации?

- a) Знание промышленной техники
- b) Опыт в полиграфической индустрии
- c) Креативность и идеи для инновационных проектов
- d) Владение программами компьютерного дизайна
- e) **Все варианты ответов верны**

2. Что входит в процесс разработки прототипов и образцов?

- a) Создание эскизов и чертежей
- b) Выбор необходимых материалов и инструментов
- c) Осуществление планирования производственного процесса
- d) Изготовление макета или модели
- e) **Все варианты ответов верны**

3. Какие навыки необходимы для качественного контроля исполнения изделия?

- a) Умение проводить испытания и тестирование
- b) Владение инструментами измерения и контроля качества
- c) Знание стандартов и требований в отрасли
- d) Опыт работы с промышленным оборудованием
- e) **Все варианты ответов верны**

4. Какую роль играет производственный комплекс в процессе работы?

- a) Обеспечение необходимых материалов и инструментов
- b) Создание комфортных условий для работы
- c) Предоставление доступа к специализированному оборудованию
- d) Поддержка и содействие в процессе разработки и производства
- e) **Все варианты ответов верны**

5. Какой уровень владения основами графического дизайна требуется для данной профессии?

- a) **Базовые навыки работы с программами компьютерного дизайна**
- b) Экспертный уровень знания графического дизайна
- c) Умение создавать уникальные дизайн-концепции
- d) Опыт в создании полиграфических материалов
- e) **Все варианты ответов верны**

6. УЧЕБНО-МЕТОДИЧЕСКОЕ И ИНФОРМАЦИОННОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ДИСЦИПЛИНЫ

6.1. Список литературы и источников

Основная:

1. **Графический дизайн. Современные концепции** [Электронный ресурс] : учеб. пособие / Е. Э. Павловская [и др.]. - 2-е изд. ; пер. и доп. - М. : Юрайт, 2018. - 183 с. - (Университеты России). - ISBN 978-5-534-06028-7 : 779.00. ЮРАЙТ
2. **Инженерная 3d-компьютерная графика** [Электронный ресурс] : учебник и практикум : в 2 т. Т. 2 / А. Л. Хейфец [и др.]. - 3-е изд. ; пер. и доп. - М. : Юрайт, 2017. - 602 с. - (Бакалавр. Академический курс). - ISBN 978-5-534-03620-6 : 1359.00. ЮРАЙТ.

Дополнительная:

1. **Рунге, В. Ф.** Основы теории и методологии дизайна : учеб. пособие. - М. : МЗ-Пресс, 2001. - 252 с. : ил. - ISBN 5-94073-011-6 : 72-.1чз1

6.2. Перечень ресурсов информационно-телекоммуникационной сети «Интернет».

Для освоения дисциплины обучающимся обеспечен доступ к электронным информационным ресурсам, содержащим профессиональную базу данных и литературные источники, дополняющие перечень литературы:

Доступ в ЭБС:

ООО «Электронное издательство ЮРАЙТ».

ООО «Издательство Лань».

ООО «Компания Ай Пи Ар Медиа».

ООО «Центральный коллектор библиотек «БИБКОМ»