КОЛЛЕДЖ КАСПИЙ

Подписано цифровой подписью: КОЛЛЕДЖ КАСПИЙ

Автономная некоммерческая организация
профессионального образования
«Колледж информационных технологий «КАСПИЙ»
367013, г. Махачкала, пр-кт. Гамидова, зд.18м
ОГРН: 1220500003580, ИНН: 0572030404

УТВЕРЖДЕНО
Директор
Колледжа КАСПИЙ
М.И. Абакаров
от «27» июня 2024г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Комплект контрольно-оценочных средств для промежуточной аттестации по профессиональному модулю

ПМ.05 Медиа-дизайн
специальность 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Махачкала, 2024

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
МДК 05.01 КОММУНИКАЦИОННЫЙ ДИЗАЙН

1.1. Общие положения

Комплект контрольно-оценочных средств предназначен для проверки результатов освоения междисциплинарного курса МДК 05.01 Коммуникационный дизайн профессионального модуля ПМ.05 Медиа-дизайн и составляющих его профессиональных и общих компетенций основной образовательной программы среднего профессионального образования — программы подготовки специалистов среднего звена в соответствии с ФГОС по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

Формой аттестации по профессиональному модулю является экзамен (квалификационный). Итогом экзамена является однозначное решение: «вид профессиональной деятельности освоен / не освоен».

Форма проведения экзамена — выполнение заданий.

Нормативная основа разработки ФОС:

- Федеральный закон от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» (ст. 28, 58);
- ФГОС СПО по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утв. приказом Минпросвещения России от 05.05.2022 № 308 (с изменениями);
- Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по образовательным программам среднего профессионального образования, утв. приказом Минпросвещения России от 24.08.2022 № 762;
- основная профессиональная образовательная программа по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям).

1.2. Формы контроля и оценивания элементов профессионального модуля

Таблица 1 — Формы контроля и оценивания

Элемент профессионального модуля (МДК, УП, ПП)	Форма контроля и оценивания	
	Промежуточная аттестация	**Текущий контроль**
МДК 05.01 Коммуникационный дизайн	Контрольная работа Дифференцированный зачёт	• наблюдение за выполнением практических работ; • контроль результата выполнения практических и самостоятельных работ; • защита практических работ; • тестирование.
УП.05 Учебная практика	Дифференцированный зачёт	наблюдение за выполнением работ во время прохождения учебной практики

1.3. Результаты освоения профессионального модуля, подлежащие проверке

В результате аттестации по профессиональному модулю комплексная проверка профессиональных и общих компетенций профессионального модуля осуществляется в форме оценки качества выполнения заданий на экзамене квалификационном.

Таблица 2 — Общие компетенции

Код	Наименование общих компетенций
ОК 02	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности
ОК 03	Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие, предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере, использовать знания по правовой и финансовой грамотности в различных жизненных ситуациях
ОК 04	Эффективно взаимодействовать и работать в коллективе и команде
ОК 09	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках

Таблица 3 — Вид деятельности и профессиональные компетенции

Код	Наименование вида деятельности и профессиональных компетенций
ВД 5	**Разработка объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с использованием современных информационных технологий**
ПК 5.1	Разрабатывать и создавать эффективные визуальные символы
ПК 5.2	Разрабатывать системы эффективного взаимодействия пользователя с медиапродуктом
ПК 5.3	Разрабатывать графический интерфейс на основе визуальных символов и системы взаимодействия
ПК 5.4	Разрабатывать 3Д-графику для объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации

Распределение общих и профессиональных компетенций по элементам профессионального модуля ПМ.05 (МДК и учебная практика) приведено в таблице 3а в соответствии с рабочей программой профессионального модуля ПМ.05.

Таблица 3а — Распределение компетенций по элементам профессионального модуля

Элемент модуля	Формируемые компетенции и способ их подтверждения
МДК 05.01 (темы МДК)	**ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 09; ПК 5.1, ПК 5.2, ПК 5.3, ПК 5.4** Подтверждаются: тестирование, защита практических работ, контрольная работа, дифференцированный зачёт, экзамен по модулю (квалификационный).
УП.05 Учебная практика	**ОК 02, ОК 03, ОК 04, ОК 09; ПК 5.1, ПК 5.2, ПК 5.3** Подтверждаются: дифференцированный зачёт, наблюдение за выполнением работ, отчёт по практике.

1.4. Требования к результатам освоения МДК 05.01

Таблица 4 — Умения, знания и практический опыт

Уметь	• выбирать технические и программные средства для разработки дизайн-макета с учетом особенностей исполнения; • выполнять основные операции над объектами (удаление, перемещение, масштабирование, вращение, зеркальное отражение и др.); • создавать UV-развертку для трехмерных объектов и анимировать их; • собирать и использовать метрики для улучшения пользовательского опыта; • проектировать пользовательский опыт и создавать интерактивные прототипы; • применять в дизайн-макетах и стилизациях корректные элементы пользовательского интерфейса; • использовать данные веб-аналитики для принятия дизайн-решений; • подготавливать макеты к передаче дизайна в производство/заказчику; • проектировать корпоративные, информационные, одностраничные сайты, интернет-магазины и спецпроекты.
Знать	• основные понятия коммуникационного дизайна; • основные понятия и принципы дизайна интерфейсов и пользовательского опыта UX/UI, веб-дизайна; • основные понятия трехмерной графики; • назначение и функции программ по созданию и обработке проектов; • особенности основных графических пакетов; • этапы создания дизайн-продукта; • основные способы создания, редактирования и анимации дизайн-продукта; • законы композиции; • основы типографики; • основы инфографики; • основы проектирования объектов информационного дизайна; • основы проектирования объектов дизайна в трехмерной сцене; • способы хранения дизайн-продукта в файлах различных форматов.
Иметь практический опыт	• разработки технического задания согласно требованиям заказчика; • проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации; • выполнения работ по созданию элементов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации в соответствии с техническим заданием (ТЗ) заказчика; • создания и применения текстур; • визуализации и анимации моделей; • подготовки макетов к передаче дизайна в производство/заказчику; • проведения расчетов технико-экономического обоснования предлагаемого проекта.

2. МАТЕРИАЛЫ ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ПО МДК 05.01 (КОНТРОЛЬНАЯ РАБОТА, ДИФФЕРЕНЦИРОВАННЫЙ ЗАЧЁТ)

2.1. Перечень теоретических вопросов

Перечень используется при подготовке к контрольной работе, дифференцированному зачёту и экзамену. В последней колонке указан номер соответствующего тестового задания (раздел 2.2).

Таблица 5 — Теоретические вопросы по темам (всего: 60)

№	Вопрос	Тест №
Тема 1. Аспекты восприятия визуальной информации *Формируемые компетенции: ОК2; ОК3; ОК4; ОК9; ПК5.1*		
1	Что такое коммуникационный дизайн?	1
2	Какие элементы изображения в первую очередь привлекают внимание зрителя?	2
3	Что означает мультисенсорная природа коммуникационного дизайна?	3
4	Какие компоненты коммуникаций воздействуют на человека?	4
5	Что такое визуальная иерархия?	5
Тема 2. Современные требования к коммуникационному дизайну *Формируемые компетенции: ОК2; ОК3; ОК4; ОК9; ПК5.1; ПК5.2*		
6	Какие области проектной деятельности относятся к коммуникационному дизайну?	6
7	Что такое веб-дизайн?	7
8	Какие современные тенденции характерны для коммуникационного дизайна?	8
9	Что означает принцип «mobile first»?	9
10	Что понимается под доступностью (accessibility) цифрового продукта?	10
11	Обоснуйте, почему цифровой продукт должен быть доступным (accessibility).	60
Тема 3. Проектные технологии и инструменты коммуникационного дизайна *Формируемые компетенции: ОК2; ОК3; ОК4; ОК9; ПК5.1; ПК5.3; ПК5.4*		
12	Какой графический формат является векторным?	11
13	Для чего используется формат PNG?	12
14	Чем векторная графика отличается от растровой?	13
15	Какая цветовая модель используется для подготовки макета к печати?	14
16	Какой формат используется для хранения видеоматериала?	15
17	Перечислите не менее трёх графических форматов и укажите, для каких задач применяется каждый.	54
18	Объясните, чем цветовая модель RGB отличается от CMYK, указав сферу применения каждой.	56
Тема 4. Создание объектов коммуникационного дизайна *Формируемые компетенции: ОК2; ОК3; ОК4; ОК9; ПК5.1*		
19	Что такое корпоративная идентичность (фирменный стиль)?	16

№	Вопрос	Тест №
20	Что такое логобук?	17
21	Что такое инфографика?	18
22	Что такое охранное поле логотипа?	19
23	Какие задачи решает информационный дизайн?	20
24	Дополните определение, вписав пропущенные слова: «Фирменный стиль — это совокупность _____ элементов (логотип, цвета, шрифты), которая обеспечивает единый облик и _____ компании».	52
Тема 5. Что такое UX/UI дизайн. Проектирование *Формируемые компетенции: ОК2; ОК3; ОК4; ОК9; ПК5.2; ПК5.3*		
25	Что такое UX-дизайн?	21
26	Чем UI-дизайн отличается от UX-дизайна?	22
27	Что такое персона в UX-проектировании?	23
28	Что такое карта пути пользователя (CJM)?	24
29	Что такое прототип низкой детализации (wireframe)?	25
30	Дополните определение, вписав пропущенные слова: «UX-дизайн — это проектирование _____ опыта, то есть того, насколько продукт _____ и понятен для пользователя».	51
31	Расшифруйте аббревиатуру CJM и кратко поясните, для чего используется этот инструмент.	59
Тема 6. Визуальный дизайн *Формируемые компетенции: ОК2; ОК3; ОК4; ОК9; ПК5.2; ПК5.3*		
32	Что такое лендинг (landing page)?	26
33	Что такое UI-кит?	27
34	Для чего в Figma используется функция Auto layout?	28
35	Что такое модульная сетка и для чего она используется?	29
36	Что такое адаптивный дизайн?	30
37	Объясните, чем адаптивный дизайн отличается от фиксированного макета.	57
Тема 7. Визуальный дизайн. Аналитика и исследования *Формируемые компетенции: ОК2; ОК3; ОК4; ОК9; ПК5.2*		
38	Что такое бриф и зачем он нужен?	31
39	Что такое веб-аналитика?	32
40	Что показывает показатель отказов?	33
41	Какие методы относятся к качественным исследованиям пользователей?	34
42	Что такое конверсия сайта?	35
43	Приведите пример качественного метода исследования пользователей и поясните, что он позволяет узнать.	58

№	Вопрос	Тест №
Тема 8. 3D-графика. Основы интерфейса программы *Формируемые компетенции: ОК2; ОК3; ОК4; ОК9; ПК5.4*		
44	Что такое трёхмерная (3D) графика?	36
45	Какие основные элементы входят в трёхмерную сцену?	37
46	Какие основные операции выполняются над объектами в 3D-редакторе?	38
47	Из чего состоит полигональная сетка?	39
48	Что такое примитивы в 3D-графике?	40
49	Перечислите основные элементы трёхмерной сцены и кратко поясните роль каждого.	55
Тема 9. 3D-графика. Базовые принципы работы программы *Формируемые компетенции: ОК2; ОК3; ОК4; ОК9; ПК5.4*		
50	Что такое UV-развёртка?	41
51	Что такое текстура в 3D-графике?	42
52	Для чего применяются модификаторы в 3D-редакторе?	43
53	Что такое рендеринг?	44
54	Какие форматы используются для обмена 3D-моделями между программами?	45
55	Дополните определение, вписав пропущенные слова: «Рендеринг — это процесс получения _____ изображения по трёхмерной _____ сцены».	53
Тема 10. Приемы создания объемных форм в 3D-графике и анимации *Формируемые компетенции: ОК2; ОК3; ОК4; ОК9; ПК5.4*		
56	Что такое риггинг (скелет персонажа)?	46
57	Что такое ключевой кадр в анимации?	47
58	Что такое трёхточечная схема освещения 3D-сцены?	48
59	Для чего выполняется привязка модели к скелету (скиннинг)?	49
60	Какой параметр рендера определяет разрешение итогового изображения?	50

2.2. Тестовые задания

Проверочная работа включает в себя **60 заданий**.

В заданиях № 1–50 необходимо выбрать один верный вариант ответа; в заданиях № 51–60 необходимо дать краткий письменный ответ: дополнить определение, перечислить, сравнить, привести пример или обосновать.

1. **Коммуникационный дизайн — это:**
   a) только разработка печатной рекламы
   b) проектная деятельность по созданию визуальных и мультимедийных сообщений, обеспечивающих эффективную передачу информации адресату
   c) программирование веб-сайтов
   d) проектирование промышленного оборудования

2. **Какой элемент изображения зритель, как правило, замечает в первую очередь?**
   a) самый мелкий элемент композиции
   b) элемент в правом нижнем углу
   c) текст, набранный мелким кеглем
   d) наиболее контрастный по яркости, цвету или размеру

3. **Мультисенсорный характер коммуникационного дизайна означает:**
   a) воздействие на человека одновременно через несколько каналов восприятия (зрение, слух, осязание)
   b) использование только одного цвета в макете
   c) работу исключительно с печатной продукцией
   d) отказ от звукового и видеосопровождения

4. **К компонентам коммуникаций, воздействующих на человека, относятся:**
   a) только текстовые
   b) только звуковые
   c) только тактильные
   d) цвето-графические, видео-, аудиовизуальные и сенсорные

5. **Визуальная иерархия — это:**
   a) расположение всех элементов одинакового размера
   b) алфавитная сортировка текстовых блоков
   c) упорядочение элементов по значимости с помощью размера, цвета, контраста и положения, задающее порядок восприятия
   d) список слоёв в графическом редакторе

6. **К областям коммуникационного дизайна относятся:**
   a) ландшафтная архитектура и озеленение
   b) дизайн рекламы, веб-дизайн, дизайн электронных СМИ, дизайн среды, дизайн игр
   c) машиностроительное черчение
   d) технология швейного производства

7. **Веб-дизайн — это:**
   a) настройка серверного оборудования
   b) написание серверной логики на языке программирования
   c) проектирование структуры, интерфейса и визуального оформления веб-сайтов и веб-приложений
   d) администрирование баз данных

8. **Какая тенденция характерна для современного коммуникационного дизайна?**
   a) отказ от цифровых каналов коммуникации
   b) использование только статичных печатных носителей
   c) адаптивность под разные устройства и использование моушн-элементов в интерфейсах
   d) перегруженность декоративными элементами без функции

9. Принцип «mobile first» означает:

a) проектирование интерфейса сначала для мобильных устройств с последующей адаптацией к большим экранам
b) разработку только мобильных приложений
c) отказ от версии сайта для компьютеров
d) первоочерёдную разработку логотипа

10. Доступность (accessibility) цифрового продукта — это:

a) низкая цена продукта
b) бесплатное распространение продукта
c) наличие продукта в магазине приложений
d) возможность пользоваться продуктом людям с различными ограничениями (зрения, слуха, моторики)

11. Какой из перечисленных форматов является векторным?

a) JPEG
b) SVG
c) PNG
d) BMP

12. Формат PNG целесообразно использовать:

a) для хранения видеороликов
b) для многостраничной вёрстки
c) для хранения 3D-сцен
d) для растровых изображений с прозрачным фоном без потери качества

13. Основное отличие векторной графики от растровой состоит в том, что:

a) изображение состоит из пикселей
b) векторная графика не поддерживает цвет
c) изображение описывается математическими объектами и масштабируется без потери качества
d) векторная графика используется только для фотографий

14. Для подготовки макета к офсетной печати используется цветовая модель:

a) CMYK
b) RGB
c) HSB
d) Grayscale

15. Какой формат предназначен для хранения видеоматериала?

a) SVG
b) MP4
c) TTF
d) PSD

16. Фирменный стиль — это:

a) только логотип компании
b) рекламный слоган компании
c) штатное расписание компании
d) совокупность графических, цветовых и шрифтовых элементов, обеспечивающих единство и узнаваемость коммуникаций компании

17. Логобук — это:

a) каталог продукции компании
b) бухгалтерский отчёт компании
c) документ с правилами использования логотипа и основных элементов фирменного стиля
d) набор системных шрифтов операционной системы

18. Инфографика — это:

a) любая фотография в макете
b) графический способ подачи информации и данных, при котором сложное представлено наглядно и кратко
c) текст без иллюстраций
d) рукописный шрифт

19. Охранное поле логотипа — это:

a) декоративная рамка вокруг логотипа
b) свободное пространство вокруг логотипа, в которое запрещено помещать другие элементы
c) цветной фон под логотипом
d) водяной знак на документе

20. Основная задача информационного дизайна:

a) сделать информацию понятной и удобной для восприятия и использования
b) только украсить носитель
c) увеличить объём текста
d) скрыть данные от пользователя

21. UX-дизайн — это:

a) рисование иконок
b) вёрстка HTML-страниц
c) подбор шрифтов
d) проектирование пользовательского опыта, то есть всего взаимодействия человека с продуктом

22. UI-дизайн отвечает за:

a) визуальную часть интерфейса — внешний вид экранов, элементов управления, типографику и цвет
b) исследование рынка
c) логистику продукта
d) серверную архитектуру

23. Персона в UX-проектировании — это:

a) руководитель проекта
b) обобщённый образ типичного пользователя продукта, созданный на основе исследований
c) аватар в социальной сети
d) сотрудник службы поддержки

24. Customer Journey Map (CJM) — это:

a) карта местности
b) схема базы данных
c) визуализация шагов, действий, эмоций и точек контакта пользователя при взаимодействии с продуктом
d) календарный план проекта

25. Прототип низкой детализации (wireframe) — это:

a) финальный дизайн с анимацией
b) готовый программный код
c) схематичный макет экрана, показывающий структуру и расположение блоков без детального визуального оформления
d) рекламный баннер

26. Landing page — это:

a) многостраничный интернет-магазин
b) одностраничный сайт, направленный на конкретное целевое действие пользователя
c) корпоративная почта
d) социальная сеть

27. UI-кит — это:

a) набор кистей для рисования
b) комплект компьютерного оборудования
c) учебник по графическому редактору
d) набор стандартизированных элементов интерфейса (кнопки, поля, иконки, компоненты) для единообразного дизайна продукта

28. Функция Auto layout в Figma используется для:

a) рисования кривых
b) экспорта видео
c) автоматического выстраивания элементов и изменения размеров фрейма при изменении содержимого
d) создания 3D-моделей

29. Модульная сетка в веб-дизайне используется для:

a) увеличения размера файла
b) замены шрифтов
c) упорядоченного размещения элементов на странице и обеспечения единства композиции
d) создания анимации

30. Адаптивный дизайн — это:

a) дизайн только для печати
b) проектирование интерфейса, корректно отображающегося на экранах разных размеров (компьютер, планшет, смартфон)
c) дизайн с одной фиксированной шириной страницы
d) чёрно-белый дизайн

31. Бриф — это:

a) документ (анкета), фиксирующий цели, задачи, аудиторию и требования заказчика к проекту
b) договор купли-продажи
c) счёт на оплату
d) итоговый макет проекта

32. Веб-аналитика — это:

a) сбор, измерение и анализ данных о поведении посетителей сайта для его улучшения
b) разработка логотипа
c) создание 3D-моделей
d) печать рекламной продукции

33. Показатель отказов в веб-аналитике отражает:

a) общее число страниц сайта
b) долю посетителей, покинувших сайт после просмотра одной страницы
c) скорость интернет-соединения
d) количество ошибок сервера

34. К качественным исследованиям пользователей относится:

a) анализ счётчиков посещаемости
b) A/B-тест на большой выборке
c) массовый онлайн-опрос с закрытыми вопросами
d) глубинное интервью

35. Конверсия сайта — это:

a) отношение числа посетителей, совершивших целевое действие, к общему числу посетителей
b) количество страниц сайта
c) стоимость хостинга
d) число цветов в палитре сайта

36. 3D-графика — это:

a) плоская векторная графика
b) раздел компьютерной графики, создающий изображения объектов в трёхмерном пространстве по их моделям
c) фотография объекта
d) покадровая анимация на бумаге

37. К основным элементам 3D-сцены относятся:

a) объекты (модели), источники света и камеры
b) только слои
c) только текстовые блоки
d) только пиксели

38. Базовые трансформации объекта в 3D-редакторе:

a) печать и сканирование
b) кадрирование и ретушь
c) перемещение, вращение, масштабирование
d) кернинг и трекинг

39. Полигональная сетка (mesh) состоит из:

a) пикселей
b) слоёв и масок
c) кадров и ключей
d) вершин, рёбер и граней (полигонов)

40. Примитивы в 3D-редакторе — это:

a) простейшие геометрические тела (куб, сфера, цилиндр, конус, плоскость), из которых строятся сложные модели
b) готовые персонажи
c) текстуры поверхности
d) источники света

41. UV-развёртка — это:

a) вращение модели вокруг оси

b) проекция поверхности трёхмерной модели на плоскость для корректного наложения текстуры
c) освещение сцены
d) экспорт модели в видео

42. Текстура в 3D-графике — это:

a) каркас модели
b) источник света
c) изображение, накладываемое на поверхность модели для придания ей цвета и детализации
d) траектория камеры

43. Модификатор (например, Subdivision Surface) применяется для:

a) изменения цвета интерфейса программы
b) сохранения файла
c) добавления камеры
d) неразрушающего изменения геометрии объекта (сглаживания, повторения, деформации)

44. Рендеринг — это:

a) получение итогового изображения или видео по трёхмерной сцене с учётом материалов, освещения и камеры
b) моделирование объекта
c) создание UV-развёртки
d) удаление объекта со сцены

45. Какой формат используется для обмена 3D-моделями между программами?

a) DOCX
b) FBX
c) MP3
d) XLSX

46. Риггинг — это:

a) наложение текстуры
b) настройка рендера
c) создание системы костей (скелета) и управляющих элементов для анимации модели
d) печать модели на 3D-принтере

47. Ключевой кадр в анимации — это:

a) первый кадр фильма
b) любой кадр с текстом
c) кадр, в котором задаётся значение параметра объекта, а промежуточные значения рассчитываются программой автоматически
d) кадр без объектов

48. Трёхточечная схема освещения включает:

a) только солнечный свет
b) только фоновый свет
c) только свет от экрана монитора
d) ключевой, заполняющий и контровой свет

49. Привязка модели к скелету (скиннинг) нужна для того, чтобы:

a) поверхность модели деформировалась вместе с движением костей
b) изменить цвет модели

c) уменьшить число полигонов

d) добавить на сцену камеру

50. Какой параметр рендера непосредственно определяет разрешение итогового изображения?

a) имя файла сцены

b) цвет интерфейса программы

c) количество объектов в коллекции

d) размер кадра в пикселях (Resolution X/Y)

51. Дополните определение, вписав пропущенные слова: «UX-дизайн — это проектирование _____ опыта, то есть того, насколько продукт _____ и понятен для пользователя».

52. Дополните определение, вписав пропущенные слова: «Фирменный стиль — это совокупность _____ элементов (логотип, цвета, шрифты), которая обеспечивает единый облик и _____ компании».

53. Дополните определение, вписав пропущенные слова: «Рендеринг — это процесс получения _____ изображения по трёхмерной _____ сцены».

54. Перечислите не менее трёх графических форматов и укажите, для каких задач применяется каждый.

Ответ: _____

55. Перечислите основные элементы трёхмерной сцены и кратко поясните роль каждого.

Ответ: _____

56. Объясните, чем цветовая модель RGB отличается от CMYK, указав сферу применения каждой.

Ответ: _____

57. Объясните, чем адаптивный дизайн отличается от фиксированного макета.

Ответ: _____

58. Приведите пример качественного метода исследования пользователей и поясните, что он позволяет узнать.

Ответ: _____

59. Расшифруйте аббревиатуру CJM и кратко поясните, для чего используется этот инструмент.

Ответ: _____

60. Обоснуйте, почему цифровой продукт должен быть доступным (accessibility).

Ответ: _____

2.3. Критерии оценивания теста

Тестовые оценки коррелируются с общепринятой пятибалльной системой. Ответ на задание засчитывается (1 балл), если он не содержит ошибок; в заданиях № 51–60 ответ засчитывается, если он по смыслу соответствует эталону, приведённому в ключе к тестовым заданиям.

Таблица 6 — Шкала перевода результатов тестирования в оценку

Оценка	Доля правильных ответов от общего количества заданий
«5» (отлично)	91 % и более
«4» (хорошо)	от 71 % до 90 %
«3» (удовлетворительно)	от 50 % до 70 %
«2» (неудовлетворительно)	менее 50 %

3. МАТЕРИАЛЫ ЭКЗАМЕНА ПО МОДУЛЮ

3.1. Инструкция для экзаменующегося

1. Внимательно прочитайте задание.
2. Работа содержит задания по разработке объектов визуальной идентификации и информационного дизайна, проектированию пользовательского опыта и графического интерфейса, созданию 3D-графики и анимации. Все работы должны быть выполнены в соответствии с техническим заданием.
3. Результаты выполнения экзаменационного задания оформляются в виде отдельных файлов соответствующих форматов и сохраняются на ПК. Для проверки и оценки результаты выполнения экзаменационного задания предоставляются комиссии в электронном виде.
4. В процессе выполнения задания вы можете воспользоваться методическими пособиями, предоставленной учебной литературой и информацией сети Интернет.

3.2. Теоретические вопросы к экзамену

Теоретические вопросы к экзамену берутся из перечня, приведённого в разделе 2.1 (**таблица 5, 60 вопросов**).

3.3. Практические задания

Общие условия выполнения всех практических заданий приведены в таблице 8, перечень заданий — в таблице 9.

Таблица 8 — Общие условия выполнения практических заданий

Место выполнения	Мастерская (лаборатория) компьютерной графики и медиадизайна (компьютерный класс)
Допускается использовать	компьютеры (рабочие станции) с установленным программным обеспечением: Figma, векторный и растровый графические редакторы (Adobe Illustrator, Adobe Photoshop или аналоги — Inkscape, GIMP), Blender; браузер, выход в глобальную сеть, комплекты учебно-методической документации
Требования охраны труда	инструктаж по технике безопасности
Оборудование	литература для экзаменующихся (справочная, методическая)
Средства обучения	раздаточный материал — бриф (ТЗ) заказчика, исходные данные, комплект учебно-методической документации; технические средства (оборудование) — графический планшет (по желанию), листок бумаги, ручка

Таблица 9 — Практические задания к экзамену

№ ПЗ	Задание	Требования к результатам работы
Задания по визуальной идентификации и информационному дизайну		
1	По брифу заказчика составьте краткое техническое задание и разработайте логотип компании (знак и логотип в цветном и монохромном вариантах); рассчитайте трудоёмкость и ориентировочную стоимость работ. Результат сохранить в файл с именем ЛОГОТИП.	ТЗ; логотип в векторном формате (SVG/PDF), два варианта; расчёт стоимости

№ ПЗ	Задание	Требования к результатам работы
2	Разработайте фрагмент логобука для заданного логотипа: корпоративные цвета (HEX, RGB, CMYK), шрифтовая пара, охранное поле, минимальный размер, недопустимые варианты использования. Результат сохранить в файл с именем ЛОГОБУК.	многостраничный PDF не менее чем из 4 разворотов
3	Разработайте информационный плакат (афишу) по ТЗ в двух форматах: для социальных сетей (1080×1350 px, RGB) и для печати (A3, CMYK, вылеты 3 мм); соблюдите иерархию типографики. Результат сохранить в файл с именем ПЛАКАТ.	файлы PNG и PDF для печати; соответствие ТЗ
4	По заданному набору данных (не менее трёх показателей) разработайте инфографику для публикации в цифровой среде. Результат сохранить в файл с именем ИНФОГРАФИКА.	инфографика в формате PNG или SVG; данные переданы без искажений
Задания по проектированию пользовательского опыта и интерфейсов		
5	Для заданного цифрового сервиса составьте персону пользователя и карту пути пользователя (CJM) с этапами, действиями, эмоциями и точками контакта. Результат сохранить в файл с именем CJM.	персона; CJM в Miro, FigJam или Figma (экспорт в PDF/PNG)
6	Постройте пользовательский сценарий (user flow) оформления заказа и информационную архитектуру (карту сайта) интернет-магазина. Результат сохранить в файл с именем USER_FLOW.	схема user flow; карта сайта
7	В Figma создайте UI-кит: кнопки (обычное, наведение, неактивное состояние), поля ввода, переключатели, иконки; оформите элементы как компоненты с Auto layout. Результат сохранить в файл с именем UI_KIT.	файл Figma (ссылка) или экспорт в PDF; компоненты с вариантами
8	По брифу разработайте макет лендинга для компьютера (1440 px) и смартфона (360 px) с использованием модульной сетки и UI-кита; подготовьте макет к передаче в разработку (стили, экспорт ресурсов). Результат сохранить в файл с именем ЛЕНДИНГ.	два адаптива; стили цвета и текста; экспортированные ресурсы
9	Соберите интерактивный прототип мобильного приложения (не менее четырёх экранов) с переходами и анимацией между экранами. Результат сохранить в файл с именем ПРОТОТИП.	кликабельный прототип; переходы работают
10	По предоставленному отчёту веб-аналитики (показатель отказов, конверсия, глубина просмотра, карта кликов) выявите проблемные места страницы и внесите изменения в дизайн-макет. Результат сохранить в файл с именем АНАЛИТИКА.	перечень проблем с обоснованием по метрикам; исправленный макет

№ ПЗ	Задание	Требования к результатам работы
Задания по 3D-графике и анимации		
11	Создайте 3D-модель объекта фирменного стиля (упаковка, сувенир) из примитивов, выполните UV-развёртку, назначьте материалы и текстуры, установите свет и камеру и получите визуализацию. Результат сохранить в файл с именем 3D_МОДЕЛЬ.	файл сцены (.blend или .fbx); рендер в PNG не менее 1920×1080 px
12	Выполните анимацию 3D-логотипа длительностью 3–5 секунд (появление, вращение) с ключевыми кадрами; настройте рендер и сохраните видео. Результат сохранить в файл с именем 3D_АНИМАЦИЯ.	файл сцены; видео MP4

3.4. Критерии оценки результатов экзамена

Решение по результатам экзамена принимается на основании выполнения практического задания по следующим показателям:

Таблица 10 — Показатели оценки практического задания

№	Показатель	Критерий
1	**Соответствие результата заданию**	результат соответствует техническому заданию: выдержаны формат, состав элементов и требования заказчика
2	**Качество дизайн-решения**	соблюдены законы композиции, типографики и цвета; элементы интерфейса, прототип или 3D-сцена работают корректно
3	**Оформление результата**	результат сохранён с указанным в задании именем в соответствующем формате и представлен комиссии в электронном виде
Вид профессиональной деятельности освоен		выполнены все три показателя
Вид профессиональной деятельности не освоен		не выполнен хотя бы один из показателей