



ФГОС ВО
(версия 3++)

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ
«ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»**

**ЧЕЛЯБИНСК
ЧГИК
2026**

МИНИСТЕРСТВО КУЛЬТУРЫ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ
УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«ЧЕЛЯБИНСКИЙ ГОСУДАРСТВЕННЫЙ ИНСТИТУТ КУЛЬТУРЫ»

кафедра дизайна и компьютерных технологий

Фонд оценочных средств
по дисциплине
«ДИЗАЙН-ПРОЕКТИРОВАНИЕ»

по программе магистратуры
«Дизайн и визуальные коммуникации в архитектурной среде»
по направлению подготовки 54.04.01 Дизайн
квалификация: магистр

ЧЕЛЯБИНСК
ЧГИК
2026

Фонд оценочных средств по дисциплине «Дизайн-проектирование» составлен в соответствии с требованиями ФГОС ВО программа магистратуры «Дизайн и визуальные коммуникации в архитектурной среде» по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн»

Автор-составитель: Чернева Ж. Ю., зав. кафедрой дизайна и компьютерных технологий доцент, член союза архитекторов РФ, член союза дизайнеров РФ.

Фонд оценочных средств по дисциплине «Дизайн-проектирование» рассмотрению экспертной комиссией, протокол № 7 от 19.04.2023.

Экспертиза проведена 15.05.2023, акт № 2023/Дм

Фонд оценочных средств по дисциплине «Дизайн-проектирование» как составная часть ОПОП утвержден на заседании Ученого совета института протокол № 08 от 29.05.2023.

Срок действия фонда оценочных средств по дисциплине «Дизайн-проектирование» продлен на заседании Ученого совета института:

Учебный год	№ протокола, дата утверждения
2024/25	Протокол №11 от 27.05.2024
2025/26	Протокол № 8 от 26.05.2025
2026/27	Протокол № 10 25.05.2026
2027/28	

1. СОСТАВНЫЕ ЧАСТИ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Фонд оценочных средств (далее – ФОС) представлен:

- ФОС в составе рабочей программы дисциплины;
- комплектом аттестационных педагогических измерительных материалов;
- материалами, необходимыми для оценки умений и владений (практико-ориентированные задания, используемые в период проведения промежуточной аттестации).

2. ФОС В СОСТАВЕ РАБОЧЕЙ ПРОГРАММЫ ДИСЦИПЛИНЫ

ФОС в соответствии с Положением «О порядке разработки и утверждении основных профессиональных образовательных программ – программ бакалавриата, специалитета и магистратуры» (утв. Ученым советом, протокол № 7 от 22.04.2019, приказ 83-п от 24.04.2019) входит в состав рабочей программы дисциплины (раздел № 6) и включает следующие пункты и подпункты:

6. Фонд оценочных средств для проведения промежуточной аттестации обучающихся по дисциплине.

6.1. Перечень компетенций с указанием этапов их формирования в процессе освоения образовательной программы. Таблица 6, 7.

6.2. Описание показателей и критериев оценивания компетенций на различных этапах их формирования, описание шкал оценивания.

6.2.1. *Показатели и критерии оценивания компетенций на различных этапах их формирования* Таблицы 8, 9

6.2.2. *Описание шкал оценивания.*

6.2.2.1. Описание шкалы оценивания ответа на экзамене (зачете) (пятибалльная система). Таблица 10.

6.2.2.2. Описание шкалы оценивания Таблица 11.

6.3. Типовые контрольные задания или иные материалы, необходимые для оценки знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций в процессе освоения образовательной программы.

6.3.1. *Материалы для подготовки к экзамену и зачету.* Таблица 12, 13.

6.3.2. *Темы и методические указания по подготовке рефератов, эссе и творческих заданий по дисциплине.*

6.3.3. *Методические указания по выполнению курсовой работы.*

6.3.4. *Типовые задания для проведения текущего контроля формирования компетенций.*

6.3.4.1. Планы семинарских занятий.

6.3.4.2. Задания для практических занятий.

6.3.4.3. Темы и задания для мелкогрупповых/индивидуальных занятий.

6.3.4.4. Типовые темы и задания контрольных работ (контрольного урока).

6.3.4.5. Тестовые задания.

6.4. Методические материалы, определяющие процедуры оценивания знаний, умений и владений, характеризующих этапы формирования компетенций.

3. КОМПЛЕКТ АТТЕСТАЦИОННЫХ ПЕДАГОГИЧЕСКИХ ИЗМЕРИТЕЛЬНЫХ МАТЕРИАЛОВ

Спецификация АПИМ

Цель АПИМ	Оценка учебных достижений
Функция АПИМ	Контроль, диагностика
Вид контроля	Текущий контроль знаний обучающихся. Возможно применение в рамках промежуточной аттестации и проверки остаточных знаний
Модель АПИМ	Уровневая модель представлена в трех взаимосвязанных блоках заданий: – Блок 1. Задания на уровне «знать» в форме «выбор одного, двух и более правильных ответов из предложенных» выявляют в основном знаниевый компонент по дисциплине и оцениваются по бинарной шкале «правильно-неправильно»; – Блок 2. Задания на уровне «знать» и «уметь» в форме «установление соответствия (последовательности)», в которых нет явного указания на способ выполнения, для их решения обучающийся самостоятельно выбирает один из изученных способов. Задания данного блока позволяют оценить не только знания по дисциплине, но и умения пользоваться ими при решении стандартных, типовых задач. – Блок 3. Задания на уровне «знать», «уметь», «владеть» представлены в форме кейс-задания, содержание которого предполагает использование комплекса умений и навыков, для того чтобы обучающийся мог самостоятельно сконструировать способ решения, комбинируя известные ему способы и привлекая междисциплинарные знания. Кейс-задание представляет собой учебное задание, состоящее из описания реальной ситуации и совокупности сформулированных к ней вопросов. Выполнение обучающимся кейс-заданий требует решения поставленной проблемы (ситуации) в целом и проявления умения анализировать конкретную информацию, проследивать причинно-следственные связи, выделять ключевые проблемы и методы их решения. – Блок 4. Задания на уровне «знать», «уметь», «владеть» представлены в форме открытых вопросов, предполагающих краткий свободный ответ.
Количество тестовых заданий	Не каждую компетенцию должно быть разработано 40 задний, в т. ч. Блок 1 – 10 тестовых заданий; Блок 2 – 10 тестовых заданий; Блок 3 – 4 кейса Блок 4 – 16 открытых вопросов
Время тестирования (мин)	90 мин.
Планируемые результаты освоения	УК-2; ОПК-3; ОПК-4
Перечень документов, используемых при планировании содержания теста	ФГОС ВО по направлению подготовки 54.04.01 «Дизайн», Дизайн и визуальные коммуникации в архитектурной среде», рабочая программа дисциплины
Разработчики	Неклюдов М.И. доцент кафедры дизайна и компьютерных технологий, член союза дизайнеров РФ.
Экспертиза тестовых заданий	Проведена в рамках общей экспертизы ОПОП

Банк заданий с ответами

УК-2. Способен управлять проектом на всех этапах его жизненного цикла

Код задания	Задание	Ключ правильного ответа
Блок 1	Выберите правильный ответ(ы)	
1.1	<i>Что является основой при создании планировочной структуры общественного или жилого пространства?</i> 1) Подбор цветовой палитры; 2) Функциональность; 3) Мебель и оборудование; 4) Освещение.	2
1.2	<i>Какой принцип дизайна среды подразумевает создание комфортного и безопасного пространства для пользователей?</i> 1) Эстетика; 2) Устойчивость; 3) Удобство; 4) Инновации.	3
1.3	<i>Какой из следующих материалов считается наиболее экологичным в дизайне?</i> 1) Пластик; 2) Стекло; 3) Дерево; 4) Металл	3
1.4	<i>Какова роль обоснования проектных предложений в профессиональной деятельности дизайнера?</i> 1) Для формального соблюдения требований заказчика; 2) Для аргументированного выбора решений и убеждения заинтересованных сторон; 3) Для увеличения стоимости проекта; 4) Для ускорения процесса разработки без анализа.	2
1.5	<i>Каким образом дизайнер может реализовать проектную идею, основанную на творческом подходе?</i> 1) Используя инновационные методы и инструменты; 2) Повторяя предыдущие успешные проекты без изменений; 3) Ограничиваясь минимальными требованиями заказчика и используя свой творческий потенциал; 4) Игнорируя мнение команды и клиента.	3
1.6	<i>Какое освещение считается наиболее подходящим для создания уютной атмосферы в общественном пространстве</i> 1) Яркое неоновое освещение; 2) Мягкое рассеянное освещение; 3) Прямое солнечное освещение; 4) Флуоресцентное освещение.	2
1.7	<i>Какое понятие в проектировании среды описывает выразительное отражение в форме объекта особенностей его конструкции и материала?</i> 1) Стилизация;	2

	2) Тектоника; 3) Масштабность; 4) Ритм											
1.8	Какой стиль дизайна среды акцентирует особое внимание на минимализме и функциональности? 1) Барокко; 2) Арт-деко; 3) Скандинавский; 4) Бидермеер.	3										
1.9	Какой из следующих аспектов является ключевым при проектировании жилых пространств? 1) Эстетика интерьера; 2) Экономия бюджета; 3) Пространственная организация; 4) Модные тенденции.	3										
1.10	Какой метод часто используется для оценки качества общественного пространства? 1) Опросы пользователей; 2) Анализ затрат; 3) Сравнение с конкурентами; 4) Исследование материалов.	1										
Блок 2	Установите соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого. Учтите, что один из элементов правого столбца лишний. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр и букв, соблюдая последовательность левого столбца, без пробелов и знаков препинания. Например, 1А2Б3В											
2.1	Какое из следующих решений по дизайну среды наиболее эффективно способствует созданию комфортного и функционального общественного пространства? Установите соответствие между проектным решением с его основным преимуществом <table><tr><th>Проектное решение</th><th>Основное преимущество</th></tr><tr><td>1) Использование натуральных материалов</td><td>А) Способствует улучшению микроклимата и настроения</td></tr><tr><td>2) Создание зон для отдыха и общения</td><td>Б) Способствует социальной активности и взаимодействию людей</td></tr><tr><td>3) Обеспечение хорошего освещения и вентиляции</td><td>В) Обеспечивает долговечность и экологичность материалов</td></tr><tr><td>4) Размещение объектов искусства и зелени</td><td>Г) Первоначальный набросок идеи</td></tr></table>	Проектное решение	Основное преимущество	1) Использование натуральных материалов	А) Способствует улучшению микроклимата и настроения	2) Создание зон для отдыха и общения	Б) Способствует социальной активности и взаимодействию людей	3) Обеспечение хорошего освещения и вентиляции	В) Обеспечивает долговечность и экологичность материалов	4) Размещение объектов искусства и зелени	Г) Первоначальный набросок идеи	1Г2Б3А4В
Проектное решение	Основное преимущество											
1) Использование натуральных материалов	А) Способствует улучшению микроклимата и настроения											
2) Создание зон для отдыха и общения	Б) Способствует социальной активности и взаимодействию людей											
3) Обеспечение хорошего освещения и вентиляции	В) Обеспечивает долговечность и экологичность материалов											
4) Размещение объектов искусства и зелени	Г) Первоначальный набросок идеи											
2.2	Установите соответствия принципов проектирования общественных пространств с их соответствующими описаниями <table><tr><th>Принцип проектирования</th><th>Описание</th></tr><tr><td>1) Принцип доступности</td><td>А) Обеспечение легкого доступа для людей с ограничен-</td></tr></table>	Принцип проектирования	Описание	1) Принцип доступности	А) Обеспечение легкого доступа для людей с ограничен-	1А2В3Б4Г						
Принцип проектирования	Описание											
1) Принцип доступности	А) Обеспечение легкого доступа для людей с ограничен-											

		ными возможностями и удобного передвижения для всех пользователей.	
	2) Принцип функциональности	Б) Создание пространств, которые гармонично вписываются в окружающую среду и учитывают экологические факторы	
	3) Принцип устойчивости	В) Проектирование зон, которые способствуют социальному взаимодействию и удовлетворяют потребности общества.	
	4) Принцип эстетики	Г) Использование визуальных элементов и материалов, которые создают привлекательную и вдохновляющую атмосферу	
2.3	Установите соответствие между типом пространства и ключевым принципом его проектирования.		1Г2В3А4Б
	Тип пространства	Принцип проектирования	
	1) Библиотека	А) Создание терапевтической, стерильной и спокойной среды	
	2) Торговый центр	Б) Обеспечение акустического комфорта и концентрации внимания	
	3) Больничная палата	В) Максимальная визуальная доступность товаров и стимулирование движения потоков	
	4) Учебная аудитория	Г) Организация зон для разных видов деятельности: индивидуальной, групповой, открытого доступа	
		Д) Необходимы для установления того, что действия, которые должен выполнять человек, осуществимы и для выявления тех из них, которые вызывают наибольшую нагрузку	
2.4	В рамках проектирования в ландшафтном дизайне, сопоставьте предложенные проектные характеристики с соответствующими преимуществами для проектируемой среды		1Д2А3Б4В5Г6Е
	Проектные характеристики	Преимуществами для проектируемой среды	
	1) Разнообразие растений и деревьев	А) Улучшение качества воздуха	

	<table><tr><td>2) Наличие водоемов и фонтанов</td><td>Б) Повышение безопасности</td></tr><tr><td>3) Освещенные дорожки для прогулок</td><td>В) Стимулирование физической активности</td></tr><tr><td>4) Площадки для занятий спортом</td><td>Г) Создание общественного взаимодействия</td></tr><tr><td>5) Места для проведения мероприятий</td><td>Д) Эстетическое обогащение пространства</td></tr><tr><td>6) Устойчивые системы полива</td><td>Е) Рациональное использование ресурсов</td></tr></table>	2) Наличие водоемов и фонтанов	Б) Повышение безопасности	3) Освещенные дорожки для прогулок	В) Стимулирование физической активности	4) Площадки для занятий спортом	Г) Создание общественного взаимодействия	5) Места для проведения мероприятий	Д) Эстетическое обогащение пространства	6) Устойчивые системы полива	Е) Рациональное использование ресурсов			
2) Наличие водоемов и фонтанов	Б) Повышение безопасности													
3) Освещенные дорожки для прогулок	В) Стимулирование физической активности													
4) Площадки для занятий спортом	Г) Создание общественного взаимодействия													
5) Места для проведения мероприятий	Д) Эстетическое обогащение пространства													
6) Устойчивые системы полива	Е) Рациональное использование ресурсов													
2.5	Установите соответствие между объектами проектирования и методами их предпроектного анализа. <table><tr><th>Объекты проектирования</th><th>Метод предпроектного анализа</th></tr><tr><td>1) Историческая городская площадь</td><td>А) Метод исследования, при котором визуально фиксируются маршруты передвижения и виды активности пользователей в пространстве.</td></tr><tr><td>2) Креативное пространство для фрилансеров</td><td>Б) Анализ визуальных связей — изучение зон видимости и восприятия пространства из ключевых точек.</td></tr><tr><td>3) Навигационная система в аэропорту</td><td>В) Психологическое тестирование — оценка когнитивных способностей и эмоциональных реакций целевой группы.</td></tr><tr><td>4) Жилая ячейка в доме-интернате для пожилых</td><td>Г) Эргономический анализ — изучение антропометрических, биомеханических и сенсорных характеристик пользователя</td></tr><tr><td></td><td>Д) это изделия, предназначенные для обстановки различных помещений, квартир, дач, для использования на открытом воздухе</td></tr></table>	Объекты проектирования	Метод предпроектного анализа	1) Историческая городская площадь	А) Метод исследования, при котором визуально фиксируются маршруты передвижения и виды активности пользователей в пространстве.	2) Креативное пространство для фрилансеров	Б) Анализ визуальных связей — изучение зон видимости и восприятия пространства из ключевых точек.	3) Навигационная система в аэропорту	В) Психологическое тестирование — оценка когнитивных способностей и эмоциональных реакций целевой группы.	4) Жилая ячейка в доме-интернате для пожилых	Г) Эргономический анализ — изучение антропометрических, биомеханических и сенсорных характеристик пользователя		Д) это изделия, предназначенные для обстановки различных помещений, квартир, дач, для использования на открытом воздухе	1Б2В3А4Д
Объекты проектирования	Метод предпроектного анализа													
1) Историческая городская площадь	А) Метод исследования, при котором визуально фиксируются маршруты передвижения и виды активности пользователей в пространстве.													
2) Креативное пространство для фрилансеров	Б) Анализ визуальных связей — изучение зон видимости и восприятия пространства из ключевых точек.													
3) Навигационная система в аэропорту	В) Психологическое тестирование — оценка когнитивных способностей и эмоциональных реакций целевой группы.													
4) Жилая ячейка в доме-интернате для пожилых	Г) Эргономический анализ — изучение антропометрических, биомеханических и сенсорных характеристик пользователя													
	Д) это изделия, предназначенные для обстановки различных помещений, квартир, дач, для использования на открытом воздухе													
	Расположите следующие события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр, которыми обозначены события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности, без пробелов и знаков препинания. Например, 3421													
2.6	Расположите в правильной последовательности следующие этапы процесса проектирования общественного пространства в правильной последовательности: 1) Проведение анализа потребностей пользователей; 2) Разработка концептуального дизайна;	124356												

	3) Оценка и выбор материалов; 4) Создание окончательного проекта; 5) Реализация проекта на месте; 6) Получение обратной связи от пользователей.	
2.7	<i>Расположите в правильной последовательности следующие этапы процесса создания ландшафтного дизайна в правильной последовательности:</i> 1) Исследование участка и его особенностей; 2) Разработка предварительного плана; 3) Выбор растений и материалов; 4) Реализация ландшафтного проекта; 5) Уход за растениями и поддержание ландшафта; 6) Оценка результата и внесение изменений.	123465
2.8	<i>Расположите в правильной последовательности следующие архитектурные формы от меньшей к большей по размеру:</i> 1) Индивидуальный жилой дом; 2) Павильон; 3) Многоэтажное здание; 4) Комплекс зданий; 5) Городской квартал.	21345
2.9	<i>Расположите в правильной последовательности этапы проектирования и установки малых архитектурных форм</i> 1) Выбор места для установки; 2) Разработка дизайна малой архитектурной формы; 3) Подготовка основания и фундамента; 4) Закупка материалов; 5) Монтаж и установка конструкции	12435
2.10	<i>Упорядочите этапы выбора цветового решения в дизайне интерьера от начального до конечного:</i> 1) Определение целевой аудитории и назначения пространства; 2) Исследование цветовой теории и психологии цвета; 3) Создание цветовой палитры; 4) Применение выбранных цветов в дизайне; 5) Оценка и корректировка цветового решения на основе обратной связи.	12345
Блок 3	Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После его прочтения необходимо ответить на поставленные вопросы или выполнить задания	
3.1	Каким образом цветовая палитра влияет на восприятие бренда?	Цвета вызывают эмоции и ассоциации, формируют идентичность.
3.2	Какое программное обеспечение используется для графического дизайна?	Adobe Photoshop, Illustrator, Figma
3.3	Как определяется целевая аудитория для проекта?	Анализируются демографические данные, социальное поведение, гендерные различия, возрастные группы и т.д.

3.4	<i>Что такое адаптивный дизайн и почему он важен?</i>	Адаптивный дизайн обеспечивает оптимальное отображение на разных устройствах, улучшая пользовательский опыт
Блок 4		
4.1	<i>Дайте определение ландшафтному дизайну</i>	проектирование открытых пространств с учетом природных и искусственных элементов
4.2	<i>Климатический дизайн это ...</i>	проектирование с учетом климатических условий и их влияния на здания и открытые пространства.
4.3	<i>Что такое зонирование в проектной деятельности?</i>	разделение территории на функциональные зоны для различных видов использования
4.4	<i>Текстура это ...</i>	визуальное и тактильное восприятие поверхности материалов
4.5	<i>Пропорции в дизайне это...</i>	соотношение размеров элементов в архитектуре и дизайне.
4.6	<i>Светотень в пространстве используется для...</i>	использование света и тени для создания глубины и объема в пространстве
4.7	<i>Масштаб в проектировании...</i>	размер объекта относительно других объектов или человека.
4.8	<i>Архитектурная композиция это...</i>	организация элементов здания или пространства в гармоничное целое
4.9	<i>Что такое модернизм?</i>	архитектурное движение, стремившееся к простоте и функциональности

		нальности в дизайне
4.10	<i>Реконструкция это...</i>	процесс восстановления или изменения существующих зданий и пространств
4.11	<i>Дайте определение что такое интерьер?</i>	дизайн внутренних пространств зданий, включая выбор материалов, мебели и освещения.
4.12	<i>Пейзажная архитектура это...</i>	искусство и наука проектирования внешних пространств, включая парки, сады и общественные площади, с акцентом на экологические аспекты.
4.13	<i>Сенсорная среда это...</i>	концепция, касающаяся восприятия пространства через различные органы чувств, включая зрение, слух, обоняние и осязание
4.14	<i>Что такое геодезия ?</i>	наука о измерении и представлении Земли, важная для проектирования и строительства, обеспечивающая точность в определении границ и форм участков.
4.15	<i>Что такое градостроительство?</i>	наука и практика планирования и организации городской среды, включая распределение функций, инфраструктуры и общественных пространств.
4.16	<i>Что такое малая архитектурная форма?</i>	элементы городской среды, которые имеют небольшие размеры и выполняют функциональные,

		эстетические или декоративные задачи.
--	--	---------------------------------------

ОПК – 3. Способен разрабатывать концептуальную проектную идею; синтезировать набор возможных решений и научно обосновать свои предложения при проектировании дизайн-объектов, удовлетворяющих утилитарные и эстетические потребности человека (техника и оборудование, транспортные средства, интерьеры, среда, полиграфия, товары народного потребления); выдвигать и реализовывать креативные идеи

Код задания	Задание	Ключ правильного ответа
Блок 1	Выберите правильный ответ(ы)	
1.1	Какой из следующих подходов в дизайне фокусируется на создании продуктов, учитывающих потребности и предпочтения конечного пользователя? 1) Дизайн для всех; 2) Человеко-ориентированный дизайн; 3) Функциональный дизайн; 4) Эстетический дизайн.	2
1.2	Какой из следующих принципов дизайна описывает использование визуальных элементов для создания структуры и организации информации? 1) Контраст; 2) Иерархия; 3) Баланс; 4) Симметрия.	2
1.3	Какой метод исследования пользователей включает в себя наблюдение за тем, как они взаимодействуют с продуктом в реальном времени? 1) Интервью; 2) Анкетирование; 3) Полевая работа; 4) Фокус-группы.	3
1.4	Какой из следующих терминов описывает процесс, при котором дизайнеры создают несколько вариантов решения одной и той же задачи? 1) Прототипирование; 2) Идеация; 3) Тестирование; 4) Редизайн.	2
1.5	Какой метод оценки дизайна позволяет получить качественную обратную связь от пользователей через тестирование прототипов? 1) А/В тестирование; 2) Пользовательское тестирование; 3) Анализ конкурентов; 4) SWOT- анализ.	2
1.6	Какой из следующих элементов дизайна не является	4

	частью системы визуальной идентичности бренда? 1) Логотип; 2) Цветовая палитра; 3) Комплект фирменных шрифтов; 4) Интерьеры.									
1.7	Какой метод в UX-дизайне используется для выявления проблем в пользовательском интерфейсе до его окончательной реализации? 1) Картирование пользовательского пути; 2) Моделирование данных; 3) Дизайн-мышление; 4) Аудит интерфейса.	1								
1.8	Какой из следующих подходов к дизайну ориентирован на создание доступных продуктов для людей с ограниченными возможностями? 1) Инклюзивный дизайн; 2) Минималистичный дизайн; 3) Дизайн с учетом устойчивого развития; 4) Эстетический дизайн.	1								
1.9	Какой принцип дизайна подразумевает использование пространства вокруг элементов для улучшения восприятия и фокусировки внимания? 1) Принцип единства; 2) Принцип близости; 3) Принцип пустоты; 4) Принцип контраста.	3								
1.10	Какой из следующих программных продуктов чаще всего используется для создания 3D-моделей и анимации? 1) Adobe Photoshop; 2) Blender; 3) CorelDRAW; 4) Microsoft Excel.	2								
Блок 2	Установите соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого. Учтите, что один из элементов правого столбца лишний. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр и букв, соблюдая последовательность левого столбца, без пробелов и знаков препинания. Например, 1А2Б3В									
2.1	Установите соответствие между этапами проектирования и их описанием <table><tr><th>Этапы проектирования</th><th>Описание</th></tr><tr><td>1) Этап исследования</td><td>А) Создание модели для проверки идей</td></tr><tr><td>2) Концептуальный дизайн</td><td>Б) Подготовка окончательного продукта</td></tr><tr><td>3) Прототипирование</td><td>В) Формирование первоначальных идей и реше-</td></tr></table>	Этапы проектирования	Описание	1) Этап исследования	А) Создание модели для проверки идей	2) Концептуальный дизайн	Б) Подготовка окончательного продукта	3) Прототипирование	В) Формирование первоначальных идей и реше-	1В2Д3А4Г5Б
Этапы проектирования	Описание									
1) Этап исследования	А) Создание модели для проверки идей									
2) Концептуальный дизайн	Б) Подготовка окончательного продукта									
3) Прототипирование	В) Формирование первоначальных идей и реше-									

		ний	
	4) Тестирование	Г) Оценка удобства и функциональности	
	5) Визуализация	Д) Представление проекта в графическом виде	
2.2	Установите соответствие между этапами проектирования и их описанием		1В2А3Б4Г5Д
	Этапы проектирования	Описание	
	1) Этапы проектирования	А) Опросы	
	2) Методы исследования пользователей	Б) Бумажные прототипы	
	3) Типы прототипов	В) Эстетика	
	4) Критерии оценки дизайна	Г) Интерактивные прототипы	
	5) Инструменты для создания макетов	Д) Интервью	
2.3	Установите соответствие между терминами и их описанием		1Д2В3Г4Б5А
	Термин	Описание	
	1) Персонаж	А) Структура и навигация сайта	
	2) Пользовательский сценарий	Б) Элементы, определяющие эмоциональное восприятие	
	3) Адаптивный дизайн	В) Описание действий пользователя в процессе взаимодействия	
	4) Цветовая палитра	Г) Подход к проектированию для разных устройств	
	5) Карта сайта	Д) Визуальный образ целевой аудитории	
2.4	Установите соответствие между терминами и их описанием		1А2Д3В4Г5Б
	Термин	Описание	
	1) Прототип	А) Проверка удобства использования	
	2) Юзабилити-тестирование	Б) Начальная реализация концепции	
	3) Мобильное приложение	В) Программное обеспечение для мобильных устройств	
	4) Интерактивный элемент	Г) Элемент, с которым пользователь взаимодействует	

	5) Первая версия продукта	Д) Обратная связь от пользователей	
2.5	Установите соответствие между терминами и их описанием		1Б2А3В4Г5Д
	Термин	Описание	
	1) Аудитория	А) Создание уникального имиджа компании	
	2) Брендинг	Б) Определение целевой группы пользователей	
	3) Прототипирование	В) Процесс создания предварительной версии продукта	
	4) Визуальная иерархия	Г) Организация элементов на странице	
	5) Концепция дизайна	Д) Описание технических характеристик	
	Расположите следующие события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр, которыми обозначены события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности, без пробелов и знаков препинания. Например, 3421		
2.6	Установите последовательность этапов процесса проектирования 1) Создание вайрфрейтов; 2) Исследование конкурентов; 3) Разработка визуального стиля; 4) Тестирование с пользователями; 5) Обсуждение и сбор обратной связи		12345
2.7	Установите последовательность оценки пользовательского опыта 1) Формирование рекомендаций по улучшению; 2) Определение ключевых метрик; 3) Проведение тестов с реальными пользователями; 4) Сбор данных и анализ поведения пользователей; 5) Внедрение изменений на основе обратной связи		23415
2.8	Установите последовательность создания пользовательских персонажей 1) Создание описания и визуализации персонажей; 2) Применение персонажей в процессе проектирования; 3) Сбор данных о пользователях; 4) Анализ собранной информации; 5) Определение ключевых характеристик персо-		45123

	нажей	
2.9	Упорядочите принципы композиции от наиболее общего к более конкретному: 1) Пропорция 2) Баланс 3) Иерархия 4) Контраст 5) Единство	15234
2.10	Установите последовательность процесса проектирования продукта 1) Исследование и анализ; 2) Идеация и концептуализация; 3) Прототипирование; 4) Тестирование и итерация; 5) Реализация.	12345
Блок 3	Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После его прочтения необходимо ответить на поставленные вопросы или выполнить задания	
3.1	Назовите основные этапы процесса дизайн-проектирования?	Исследование, Концептуализация, Разработка прототипов, Тестирование, Реализация
3.2	В каких случаях применяют следующие принципы дизайна: баланс, контраст, иерархия?	Баланс: Он обеспечивает визуальную стабильность. Симметричный баланс создает ощущение порядка, тогда как асимметричный может добавить динамики. Неправильный баланс может привести к чувству дискомфорта у пользователя. Контраст: Контраст помогает выделить важные элементы и делает информацию более читаемой. Например, использование светлого текста на темном фоне улучшает восприятие. Без достаточного

		контраста элементы могут сливаться друг с другом, что затрудняет восприятие информации. <i>Иерархия:</i> Иерархия организует информацию по важности, направляя внимание пользователя. Элементы с большим размером или ярким цветом воспринимаются как более важные. Если иерархия не соблюдена, пользователи могут не заметить ключевые моменты
3.3	<i>Какие технологии влияют на современные тенденции в дизайн-проектировании?</i>	Виртуальная реальность Искусственный интеллект Новые программные решения
3.4	<i>Как учитывать потребности пользователей при разработке дизайна?</i>	Опросы Интервью Наблюдения Тестирование
Блок 4		
4.1	<i>Кросс-платформенный дизайн это...</i>	процесс разработки интерфейсов, которые обеспечивают единообразный опыт на различных платформах и устройствах
4.2	<i>Фреймворк это...</i>	структура или набор инструментов и стандартов, которые помогают дизайнерам и разработчикам создавать приложения и интерфейсы более эффективно и последовательно.
4.3	<i>Юзабилити это...</i>	степень удобства и эффективности ис-

		пользования продукта пользователями. Включает в себя такие аспекты, как простота навигации, доступность информации и интуитивность интерфейса.
4.4	<i>Пользовательский опыт это...</i>	общее восприятие пользователя при взаимодействии с продуктом, включая его эмоции, удовлетворенность и впечатления от использования.
4.5	<i>Что такое интерфейс пользователя?</i>	визуальные элементы и компоненты, с которыми взаимодействует пользователь, включая кнопки, меню, иконки и т.д.
4.6	<i>Прототипирование это...</i>	процесс создания предварительных версий продукта для тестирования идей и концепций, позволяющий проверить функциональность и дизайн до финальной реализации.
4.7	<i>Адаптивный дизайн это...</i>	метод проектирования, который обеспечивает корректное отображение интерфейса на различных устройствах и экранах, автоматически подстраиваясь под размеры окна браузера.
4.8	<i>Где используются сеточные системы?</i>	структурированные макеты, используемые для организации контента на странице, обеспе-

		чивающие согласованность и баланс в дизайне.
4.9	<i>Персонификация это...</i>	процесс адаптации интерфейса и контента под индивидуальные предпочтения и поведение пользователя для повышения его вовлеченности.
4.10	<i>Визуальная иерархия это...</i>	организация элементов дизайна по уровню важности с помощью размера, цвета, контраста и расположения, что помогает пользователю воспринимать информацию более эффективно.
4.11	<i>Сторителлинг это...</i>	использование нарратива в дизайне для создания эмоциональной связи с пользователем и передачи информации через увлекательные истории
4.12	<i>Микровзаимодействия в анимации это...</i>	небольшие анимации или изменения состояния, которые происходят при взаимодействии пользователя с интерфейсом, например, изменение цвета кнопки при наведении курсора.
4.13	<i>Дайте определение что такое экологический дизайн?</i>	подход к проектированию, который учитывает влияние на окружающую среду и стремится создать устойчивые и гармоничные пространства, учитывающие экологические, социальные и экономиче-

		ские аспекты.
4.14	<i>Пространственное планирование это...</i>	процесс организации и распределения пространства для достижения функциональности и эстетики. Включает в себя анализ потребностей пользователей и оптимизацию использования пространства.
4.15	<i>Чувствительность к контексту в дизайне среды это...</i>	принцип, согласно которому дизайн среды учитывает местные условия, культурные особенности и историческую значимость, создавая гармоничные и уместные решения
4.16	<i>Дайте определение что такое устойчивый дизайн?</i>	концепция проектирования, которая направлена на минимизацию негативного воздействия на окружающую среду и использование ресурсов с учетом их восстановления. Устойчивый дизайн включает в себя выбор экологически чистых материалов, энергоэффективных технологий и методов, способствующих созданию здоровых и безопасных пространств для пользователей

ОПК – 4. Способен организовывать, проводить и участвовать в художественных выставках, конкурсах, фестивалях; разрабатывать и реализовывать инновационные художественно-творческие мероприятия, презентации, инсталляции, проявлять творческую инициативу

Код задания	Задание	Ключ правильного ответа
	Выберите правильный ответ(ы)	Блок 1
1.1	Какой из следующих элементов не является частью процесса проектирования? 1) Исследование; 2) Эскизирование; 3) Производство; 4) Оценка.	3
1.2	Какой метод используется для генерации идей и решений в дизайне? 1) Мозговой штурм; 2) SWOT-анализ; 3) Дельфи-метод; 4) Анализ рисков.	1
1.3	Какой из следующих принципов дизайна относится к гармонии и единству элементов? 1) Контраст; 2) Баланс; 3) Пропорция; 4) Соразмерность.	4
1.4	Что такое «прототипирование» в дизайне? 1) Создание окончательного продукта; 2) Разработка концептуальной модели; 3) Оценка рынка; 4) Проведение финального тестирования.	2
1.5	Какая из перечисленных программ чаще всего используется для создания цифровых макетов? 1) Photoshop; 2) Microsoft Word; 3) Excel ; 4) PowerPoint.	1
1.6	Какой метод позволяет тестировать дизайн на пользователях до его окончательной реализации? 1) A/B-тестирование; 2) SWOT-анализ; 3) Фокус-группа; 4) Опрос.	1
1.7	Какой из следующих аспектов не относится к эргономическим требованиям в дизайне? 1) Удобство использования; 2) Эстетика; 3) Безопасность; 4) Функциональность.	2
1.8	Какой принцип дизайна подразумевает равномерное распределение визуального веса на графической композиции: 1) Контраст;	4

	2) Ритм; 3) Баланс; 4) Пропорции.													
1.9	Что такое «принцип асимметрии» в дизайне? 1)Использование только одного цвета в дизайне; 2)Создание сбалансированных композиций; 3)Использование только векторных изображений; 4)Создание баланса без точной симметрии.	4												
1.10	Отличительные особенности стиля хай-тек: 1)Экзотические аксессуары ручной работы. Традиционные африканские мотивы в интерьере; 2)Использование в интерьере современных материалов (металл, пластик, стекло и др), современная техника, отсутствие рисунков и орнаментов; 3) Роскошь в интерьере, мебель сложной формы, для украшения стен используются картины художников эпохи Возрождения.	2												
Блок 2	Установите соответствие. Каждому элементу левого столбца соответствует только один элемент правого. Учтите, что один из элементов правого столбца лишний. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр и букв, соблюдая последовательность левого столбца, без пробелов и знаков препинания. Например, 1А2Б3В													
2.1	Установите соответствие между терминами и их описанием <table><tr><th>Термин</th><th>Описание</th></tr><tr><td>1) Исследование</td><td>А) Создание визуальных элементов</td></tr><tr><td>2) Прототипирование</td><td>Б) Получение обратной связи от пользователей</td></tr><tr><td>3) Тестирование</td><td>В) Генерация идей и концепций</td></tr><tr><td>4) Итерация</td><td>Г) Разработка модели для тестирования</td></tr><tr><td>5) Дизайн</td><td>Д) Улучшение на основе анализа</td></tr></table>	Термин	Описание	1) Исследование	А) Создание визуальных элементов	2) Прототипирование	Б) Получение обратной связи от пользователей	3) Тестирование	В) Генерация идей и концепций	4) Итерация	Г) Разработка модели для тестирования	5) Дизайн	Д) Улучшение на основе анализа	1Б2Г3Д4А5В
Термин	Описание													
1) Исследование	А) Создание визуальных элементов													
2) Прототипирование	Б) Получение обратной связи от пользователей													
3) Тестирование	В) Генерация идей и концепций													
4) Итерация	Г) Разработка модели для тестирования													
5) Дизайн	Д) Улучшение на основе анализа													
2.2	Установите соответствие между терминами и их описанием исключив лишний элемент <table><tr><th>Термин</th><th>Описание</th></tr><tr><td>1) Бриф</td><td>А) Документ, описывающий требования к проекту</td></tr><tr><td>2) Эскиз</td><td>Б) Первоначальный набросок идеи</td></tr><tr><td>3)Прототип</td><td>В) Визуальное представление дизайна на более высоком уровне детализации</td></tr></table>	Термин	Описание	1) Бриф	А) Документ, описывающий требования к проекту	2) Эскиз	Б) Первоначальный набросок идеи	3)Прототип	В) Визуальное представление дизайна на более высоком уровне детализации	1А2Б3Г4Д5А				
Термин	Описание													
1) Бриф	А) Документ, описывающий требования к проекту													
2) Эскиз	Б) Первоначальный набросок идеи													
3)Прототип	В) Визуальное представление дизайна на более высоком уровне детализации													

	4) Мокап	Г) Функциональная модель продукта для тестирования	
	5) Техническое задание (ТЗ)	Д) Подробный графический образец интерфейса	
2.3	Установите соответствие между терминами и их описанием		1Г2А3Б4В5Д
	Термин	Описание	
	1) Цветовая палитра	А) Стил ь и размер шрифтов	
	2) Типографика	Б) Расположение элементов на странице	
	3) Композиция	В) Набор иконок для визуального представления информации	
	4) Иконография	Г) Выбор цветовых сочетаний для дизайна	
	5) Интерфейс пользователя (UI)	Д) Взаимодействие пользователя с продуктом	
2.4	Установите соответствие между терминами и их описанием		1А2Д3В4Б5Г
	Термин	Описание	
	1) UX-дизайн	А) Проектирование пользовательского опыта	
	2) Графический дизайн	Б) Создание визуальных элементов для веб-страниц	
	3) Промышленный дизайн	В) Проектирование функциональности и эстетики физических объектов	
	4) Веб-дизайн	Г) Оформление внутренних пространств зданий	
	5) Дизайн интерьеров	Д) Создание графики и иллюстраций	
2.5	Установите соответствие между терминами и их описанием		1В2Д3Б4А5Г
	Термин	Описание	
	1) Исследование пользователей	А) Определение и документирование всех этапов взаимодействия пользователя с продуктом	
	2) Тестирование прототипов	Б) Сравнение продуктов с аналогичными на рынке для выявления сильных и слабых сторон	
	3) Анализ конкурентов	В) Сбор информации о потребностях и предпочтениях целевой аудитории	
	4) Картирование пользовательского пути (User Journey Mapping)	Г) Создание руководства по стилю для обеспечения единообразия дизайна	

	5) Разработка стиля (Style Guide)	Д) Проверка функциональности и удобства использования прототипов с реальными пользователями	
	Расположите следующие события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности. Ответ к заданиям запишите в виде сочетания цифр, которыми обозначены события (явления, процессы и т.п.) в правильной последовательности, без пробелов и знаков препинания. Например, 3421		
2.6	Этапы разработки дизайн-проекта: 1) Подготовка чертежей и спецификаций 2) Подбор материалов и цветовой палитры 3) Составление технического задания; 4) Создание концепции дизайна; 5) Презентация окончательного проекта.		34125
2.7	<i>Процесс работы с клиентом в дизайн-проектировании:</i> 1) Проведение встречи с клиентом для обсуждения технического задания; 2) Подготовка предварительных эскизов; 3) Согласование бюджета проекта; 4) Получение обратной связи от клиента; 5) Внесение изменений на основе согласования эскизов.		13245
2.8	<i>Этапы создания дизайн-проекта интерьера:</i> 1) Разработка планировки помещения; 2) Подбор мебели и аксессуаров; 3) Определение функционального назначения пространства; 4) Подбор освещения и отделки; 5) Финальное согласование и доработка проекта.		31245
2.9	<i>Процесс создания рекламной кампании:</i> 1) Выбор каналов распространения рекламы; 2) Оценка результатов и анализ эффективности кампании; 3) Определение целей рекламной кампании; 4) Исследование целевой аудитории; 5) Разработка креативной концепции.		34512
2.10	Этапы проектирования продукта: 1) Проведение исследований и анализ конкурентов; 2) Генерация идей и концепций; 3) Создание прототип; 4) Тестирование прототипа на пользователях; 5) Запуск продукта в производство.		12345
Блок 3	Кейс-задания предполагают работу с предложенным текстом. После его прочтения необходимо ответить на поставленные вопросы или выполнить задания		
3.1			

3.2		
3.3		
3.4		
Блок 4		
4.1	<i>Какие этапы включает процесс дизайн-проектирования?</i>	1. Исследование и анализ (изучение требований клиента и рынка). 2. Концептуальное проектирование (создание первых эскизов и идей). 3. Разработка проектной документации (чертежи, спецификации). 4. Визуализация (создание 3D-моделей или рендеров). 5. Презентация проекта клиенту. 6. Реализация (воплощение проекта в жизнь).
4.2	<i>Каковы основные принципы дизайна?</i>	1. Баланс: равномерное распределение визуального веса элементов. 2. Контраст: использование различий между элементами для привлечения внимания. 3. Выбор: акцентирование на главных элементах с помощью размера, цвета и формы. 4. Ритм: повторение элементов для создания единства и гармонии. 5. Пропорция: соотношение размеров элементов между собой и с окружа-

		ющим пространством.
4.3	<i>Что такое цветовая палитра и как она используется в дизайне?</i>	это набор цветов, используемых в дизайне для создания определенного настроения или визуального эффекта. Она помогает обеспечить гармонию и согласованность в проекте. Дизайнеры выбирают палитры на основе теории цвета, учитывая такие аспекты, как контраст, аналогичные цвета и комплементарные комбинации.
4.4	Как проводить анализ целевой аудитории при разработке дизайна?	Анализ целевой аудитории включает в себя изучение демографических характеристик (возраст, пол, доход), интересов, предпочтений и потребностей пользователей. Это можно сделать через опросы, интервью, фокус-группы и исследование рынка. Полученные данные помогают создавать более целенаправленный и эффективный дизайн.
4.8	<i>Что такое растровая графика?</i>	изображения, состоящие из пикселей, которые теряют качество при увеличении
4.9	<i>Что такое векторная графика?</i>	изображения, созданные с помощью математиче-

		ских формул, которые можно масштабировать без потери качества
4.10	<i>Грид-система это?</i>	сетка, используемая для упорядочивания элементов на странице.
4.8	<i>Что такое пиктограмма в системе фирменного стиля?</i>	простой иконографический символ, представляющий объект или идею
4.9	<i>Анимация это...</i>	процесс создания движения и изменения изображения, используемого для привлечения внимания или передачи информации.
4.10	<i>Что такое проектная задача в проектировании?</i>	это конкретное действие или совокупность подчинённых действий, направленных на выполнение определённой работы или оказание услуг для достижения конечной цели проекта. Это элемент процесса проектирования, который включает планирование, выполнение и контроль конкретных этапов работы, необходимых для создания или модификации объекта, системы или решения
4.11	<i>Кросс-браузерность это...</i>	способность веб-дизайна корректно отображаться в различных веб-браузерах
4.12	<i>Каллиграфия это...</i>	искусство красивого письма, которое

		может использоваться в дизайне для создания уникальных текстовых элементов.
4.13	<i>Что такое сеточный макет?</i>	структура, основанная на сетке, которая помогает организовать элементы дизайна на странице
4.14	<i>Прототипирование это...</i>	процесс создания предварительной версии продукта или его отдельных компонентов для тестирования и получения обратной связи. Прототипы могут быть как низкой, так и высокой степени детализации и помогают дизайнерам визуализировать и улучшать идеи до их реализации.
4.15	<i>UI (User Interface) это..</i>	пользовательский интерфейс. Это набор элементов, с которыми пользователь взаимодействует в приложении или на веб-сайте, включая кнопки, меню, поля ввода и другие элементы управления
4.16	<i>UX (User Experience) это..</i>	пользовательский опыт. Это общее впечатление пользователя от взаимодействия с продуктом, включая удобство, доступность и удовлетворенность. Хороший UX учитывает потребности и ожидания пользователей.

**4. МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ УМЕНИЙ И ВЛАДЕНИЙ
(ПРАКТИКО-ОРИЕНТИРОВАННЫЕ ЗАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ В ПЕРИОД ПРОВЕДЕНИЯ
ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ)**

№ п/п	Темы примерных практикоориентированных заданий	Код компетенций
1.	<i>Задание:</i> Разработка клаузур на тему идейно-графического решения проекта технологического процесса объекта	УК-2, ОПК-3, ОПК-4
2.	<i>Задание:</i> Разработка клаузур на тему идейно-графического решения проекта технологического оборудования	УК-2, ОПК-3, ОПК-4
3.	<i>Задание:</i> Разработка клаузур на тему идейно-графического решения проекта элементов оснащения технологического процесса объекта	УК-2, ОПК-3, ОПК-4
4.	<i>Задание:</i> Разработка клаузур на тему идейно-графического решения проекта элементов технического оборудования в общей концептуальной системе	УК-2, ОПК-3, ОПК-4
5.	<i>Задание:</i> Разработка клаузур на тему идейно-графического решения проекта технологического процесса объекта многофункционального объекта	УК-2, ОПК-3, ОПК-4
6.	<i>Задание:</i> Разработка клаузур идейно-графического решения проекта Создание комплексного решения элементов оснащения интерьера многофункционального объекта	УК-2, ОПК-3, ОПК-4

Лист изменений в ФОС по дисциплине

В ФОС по дисциплине внесены следующие изменения:

Учебный год	Реквизиты протокола Ученого совета	Номер раздела, подраздела	Содержание изменений и дополнений
2024/25	Протокол №11 от 27.05.2024	3.2	Профессиональные базы данных и информационные справочные системы
2025/26	Протокол № 8 от 26.05.2025	7.1	Актуализация списка печатных и (или) электронных образовательных ресурсов
2026/27	Протокол № 10 25.05.2026	7.1	Актуализация списка печатных и (или) электронных образовательных ресурсов
2027/28	Протокол № дд.мм.гггг		