

**РОСЖЕЛДОР**

**Федеральное государственное бюджетное  
образовательное учреждение высшего образования  
"Ростовский государственный университет путей сообщения"  
(ФГБОУ ВО РГУПС)**

---

УТВЕРЖДАЮ  
Первый проректор:  
М.А. Кравченко

Кафедра "Массовые коммуникации и прикладная лингвистика"

**ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ  
ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ (МЕЖДИСЦИПЛИНАРНОМУ КУРСУ)**

**МДК.01.04 "Цифровой дизайн"**

**по Учебному плану**

специальности среднего профессионального образования  
54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Квалификация специалиста среднего звена "Дизайнер"

Ростов-на-Дону  
2024

## Содержание

1. Результаты обучения дисциплины (модуля).....	3
2. Компетенции, формируемые в процессе изучения дисциплины (модуля).....	3
3. Оценочные средства для оценки успеваемости студентов .....	4
4. Шкала оценивания в зависимости от уровня сформированности компетенций .....	6

## 1. Результаты обучения дисциплины (модуля)

В результате освоения дисциплины (модуля) обучающийся должен овладеть следующими результатами:

Код и наименование компетенции выпускника	Формулировка требований к степени сформированности компетенции
<b>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</b>	<p><i>Знает</i> средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.</p> <p><i>Умеет</i> использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности.</p>
<b>ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ</b>	<p><i>Знает</i> основные характеристики цифровой среды, способы структурирования информации с помощью последовательного и нелинейного повествования; ключевые технологии и методы проектирования пользовательского опыта и дизайна пользовательского интерфейса интерактивных мультимедийных плакатов, интерактивной инфографики, лонгридов, мультимедийных образовательных проектов, веб-сайтов, web- и мобильных приложений.</p> <p><i>Умеет</i> разрабатывать информационную архитектуру, макеты и прототипы разнообразных интерактивных проектов; создавать интерактивные мультимедийные плакаты, включая AR-постеры, интерактивную инфографику; многостраничные веб-сайты, лонгриды, мультимедийные проекты (образовательные, музейные), мобильные приложения; готовить макет интерфейса к передаче в разработку; работать с инструментами интерактивного проектирования.</p>

## 2. Компетенции, формируемые в процессе изучения дисциплины (модуля)

Индекс и Наименование компетенции	Признаки проявления компетенции в соответствии с уровнем формирования в процессе освоения дисциплины
<b>ОК 02. Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации, и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности</b>	<p style="text-align: center;"><b>недостаточный уровень:</b></p> <p>Компетенции не сформированы. Знания отсутствуют, умения и навыки не сформированы.</p> <p style="text-align: center;"><b>пороговый уровень:</b></p> <p>Компетенции сформированы. Сформированы базовые структуры знаний. Умения фрагментарны и носят репродуктивный характер. Демонстрируется низкий уровень самостоятельности практического навыка.</p> <p style="text-align: center;"><b>продвинутый уровень:</b></p> <p>Компетенции сформированы. Знания обширные, системные. Умения носят репродуктивный характер, применяются к решению типовых заданий. Демонстрируется достаточный уровень самостоятельности устойчивого практического навыка.</p>

	<p style="text-align: center;"><b>высокий</b> уровень:</p> <p>Компетенции сформированы. Знания твердые, аргументированные, всесторонние. Умения успешно применяются к решению как типовых, так и нестандартных творческих заданий. Демонстрируется высокий уровень самостоятельности, высокая адаптивность практического навыка.</p>
<p><b>ПК 1.3. Осуществлять процесс дизайнерского проектирования с применением специализированных компьютерных программ</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>недостаточный</b> уровень:</p> <p>Компетенции не сформированы. Знания отсутствуют, умения и навыки не сформированы.</p> <p style="text-align: center;"><b>пороговый</b> уровень:</p> <p>Компетенции сформированы. Сформированы базовые структуры знаний. Умения фрагментарны и носят репродуктивный характер. Демонстрируется низкий уровень самостоятельности практического навыка.</p> <p style="text-align: center;"><b>продвинутый</b> уровень:</p> <p>Компетенции сформированы. Знания обширные, системные. Умения носят репродуктивный характер, применяются к решению типовых заданий. Демонстрируется достаточный уровень самостоятельности устойчивого практического навыка.</p> <p style="text-align: center;"><b>высокий</b> уровень:</p> <p>Компетенции сформированы. Знания твердые, аргументированные, всесторонние. Умения успешно применяются к решению как типовых, так и нестандартных творческих заданий. Демонстрируется высокий уровень самостоятельности, высокая адаптивность практического навыка.</p>

### 3. Оценочные средства для оценки успеваемости студентов

#### Вопросы для оценки результата освоения "Знать":

- 1 Определение понятия "пользовательский интерфейс"
- 2 Прототипирование
- 3 Основные свойства цифровой среды
- 4 Основные подходы к определению понятий «медиа», «электронные медиа», «новые медиа», «цифровые медиа», «интерактивные цифровые медиа»
- 5 Пять принципов новых медиа (по Л. Мановичу)
- 6 Методология проектирования пользовательского интерфейса
- 7 Понятие интерактивного плаката
- 8 Принципы дизайна интерактивного плаката
- 9 Использование технологии дополненной реальности в создании интерактивного плаката
- 10 Мультимедийные средства интерактивных плакатов
- 11 Визуальный дизайн: материалы для заказчика
- 12 Принципы гештальта в дизайне пользовательского интерфейса
- 13 Какие задачи решает модульная сетка в веб-дизайне?
- 14 Что такое верстка сайта?
- 15 Основные виды верстки веб-сайта
- 16 Что такое HTML верстка веб-страниц?

- 17 Характеристики и преимущества лендинга
- 18 Принципы дизайна лендинга
- 19 Этапы разработки лонгрида
- 20 Определение понятия "лонгрид"
- 21 Выразительные средства лонгрида
- 22 Элементы, важные в дизайне мобильных приложений
- 23 Соединение фирменного стиля с удобным интерфейсом
- 24 Принципы MaterialDesign компании Google
- 25 Три основных этапа процесса создания дизайна мобильного приложения
- 26 В чем разница между UX и UI дизайном?
- 27 Информационная архитектура и навигация
- 28 UX-проектирование. Паттерны и психология пользователей
- 29 Основы юзабилити
- 30 Принципы вовлечения пользователей
- 31 Юзабилити-тестирование в UX-дизайне
- 32 Юзабилити-тестирование: определение и суть метода
- 33 Юзабилити сайта: принципы и методы оценки
- 34 Онбординг к мобильному приложению: принципы проектирования
- 35 Определение трансмедиа, кроссмедиа
- 36 Определение трансмедийного повествования
- 37 Основные признаки трансмедиа
- 38 Основные форматы трансмедиа
- 39 Примеры известных трансмедийных проектов
- 40 Какие проблемы может решить трансмедийное повествование?
- 41 В чем проявляются особенности производства трансмедийных проектов?
- 42 Каковы элементы трансмедийного сторителлинга?
- 43 Типы трансмедийного повествования
- 44 Открытые и закрытые системы
- 45 Современные тренды в трансмедиа сторителлинге
- 46 Процесс разработки трансмедийного проекта

**Вопросы для оценки результата освоения "Уметь":**

1. Описать основные свойства цифровой среды
2. Описать принципы дизайна интерактивного плаката.
3. Описать мультимедийные средства интерактивных плакатов
4. Описать принципы гештальта в дизайне пользовательского интерфейса
5. Описать элементы трансмедийного сторителлинга

#### 4. Шкала оценивания в зависимости от уровня сформированности компетенций

##### *Описание шкал оценивания компетенций*

Значение оценки	Уровень освоения компетенции	Шкала оценивания (для аттестационной ведомости, зачетной книжки, документа об образовании)	Шкала оценивания (процент верных при проведении тестирования)
Балльная оценка - "удовлетворительно".	Пороговый	Оценка «удовлетворительно» выставляется обучающемуся, который имеет знания только основного материала, но не усвоил его деталей, допускает неточности, недостаточно правильные формулировки, нарушения последовательности изложения программного материала и испытывает трудности в выполнении практических навыков.	От 40% до 59%
Балльная оценка - "хорошо".	Базовый	Оценка «хорошо» выставляется обучающемуся, твердо знающему программный материал, грамотно и, по существу, его излагающему, который не допускает существенных неточностей в ответе, правильно применяет теоретические положения при решении практических работ и задач, владеет необходимыми навыками и приемами их выполнения.	От 60% до 84%

Балльная оценка - "отлично".	Высокий	Оценка «отлично» выставляется обучающемуся, глубоко и прочно усвоившему программный материал, исчерпывающе, последовательно, грамотно и логически стройно его излагающему, в ответе которого тесно увязываются теория с практикой. При этом обучающийся не затрудняется с ответом при видоизменении задания, показывает знакомство с литературой, правильно обосновывает ответ, владеет разносторонними навыками и приемами практического выполнения практических работ.	От 85% до 100%
------------------------------	---------	--	----------------

**Авторы-составители:**

Старший преподаватель

Кафедра «Массовые коммуникации и прикладная лингвистика» \_\_\_\_\_ Н.С. Соина

