СОЧИНСКИЙ ИНСТИТУТ (ФИЛИАЛ)
федерального государственного автономного образовательного учреждения высшего образования
«РОССИЙСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ДРУЖБЫ НАРОДОВ ИМЕНИ ПАТРИСА ЛУМУМБЫ»

Отделение среднего профессионального образования

ОЦЕНОЧНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ОЦЕНИВАНИЯ УРОВНЯ СФОРМИРОВАННОСТИ КОМПЕТЕНЦИЙ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

"Создание компьютерных эскизов для художественных изделий"

(наименование дисциплины)

Оценочные материалы рекомендованы МССН для специальности/профессии:

54.02.02 Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам)

(код и наименование специальности/профессии ОП СПО)

Освоение дисциплины ведется в рамках реализации основной образовательной программы среднего профессионального образования (ОП СПО):

"Декоративно-прикладное искусство и народные промыслы (по видам)"

(наименование специальности/профессии ОП СПО)

Семестр реализации: 3, 4 курс, 5, 6, 7 семестр

Сочи, 2025

1. НАЗНАЧЕНИЕ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

ФОС создается в соответствии с требованиями Федерального государственного образовательного стандарта для аттестации обучающихся на соответствие их достижений поэтапным требованиям соответствующей образовательной программы для проведения текущего оценивания, а также промежуточной аттестации обучающихся. ФОС является составной частью нормативно-методического обеспечения системы оценки качества освоения образовательной программы, входит в состав образовательной программы.
ФОС – комплект методических материалов, нормирующих процедуры оценивания результатов обучения, т.е. установления соответствия учебных достижений (результатов обучения) запланированным результатам освоения рабочих программ учебных дисциплин (модулей) и образовательных программ.
ФОС сформирован на основе ключевых принципов оценивания:
– валидности: объекты оценки должны соответствовать поставленным целям обучения;
– надежности: использование единообразных стандартов и критериев для оценивания достижений;
– объективности: разные обучающиеся должны иметь равные возможности добиться успеха.
ФОС подлежат ежегодному пересмотру и обновлению.

2. ПАСПОРТ ФОНДА ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Задания для самостоятельной работы:
средство проверки умений применять полученные знания по заранее определенной методике для решения задач или заданий по модулю или дисциплине в целом. Представляется комплектом заданий.

Разноуровневые задачи и задания:
Различают задачи и задания:
1. Ознакомительного, позволяющие оценивать и диагностировать знание фактического материала (базовые понятия, алгоритмы, факты) и умение правильно использовать специальные
термины и понятия, узнавание объектов изучения в рамках определенного раздела дисциплины;
2. Репродуктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения синтезировать, анализировать, обобщать фактический и теоретический материал с формулированием конкретных выводов, установлением причинно-следственных связей;
3. Продуктивного уровня, позволяющие оценивать и диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения, выполнять
проблемные задания. Представляются Комплектом разноуровневых задач и заданий.

Реферат:
Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой краткое изложение в письменном виде полученных результатов теоретического анализа определенной научной (учебно-исследовательской) темы, где автор раскрывает суть исследуемой проблемы, приводит различные точки зрения, а также собственные взгляды на нее. Представляются темами рефератов.

Сообщение/Доклад:
Продукт самостоятельной работы студента, представляющий собой публичное выступление по представлению полученных результатов решения определенной учебно-практической, учебно-исследовательской или научной темы. Представляются темами

докладов, сообщений.

Творческое задание:
Частично регламентированное задание, имеющее нестандартное решение и позволяющее диагностировать умения, интегрировать знания различных областей, аргументировать собственную точку зрения. Может выполняться индивидуально или группой обучающихся. Представляются темами групповых и/или индивидуальных творческих заданий.

Тест:
Система стандартизированных заданий, позволяющая автоматизировать процедуру измерения уровня знаний и умений обучающегося. Представляется комплектом тестовых заданий.

Эссе:
Средство, позволяющее оценить умение обучающегося письменно излагать суть поставленной проблемы, самостоятельно проводить анализ этой проблемы с использованием концепций и
аналитического инструментария соответствующей дисциплины, делать выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме. Представляется тематикой эссе.

Ролевая игра:
Средство оценки способности обучающихся к выполнению реальных производственных задач, но в смоделированных условиях, приближенных к реальным. Представляется сценарием, планом игры.

Деловая игра, круглый стол:
Средство оценки индивидуальных достижений обучающихся, позволяющее диагностировать уровень теоретических знаний и овладение практическими навыками деятельности в нестандартных ситуациях. Представляется сценарием, планом игры.

Кейс-задачи:
Ситуация, представляемая в форме профессионально смоделированной задачи, в процессе решения которой у обучающего оценивается навык анализа профессиональных ситуаций, критического оценивания различных точек зрения, умение работать с информацией, способность моделировать решение профессиональной задачи. Представляется комплектом кейс-задач.

Перечень контролируемых компетенций

Шифр	Компетенция
ОК 01.	Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;
ОК 02.	Использовать современные средства поиска, анализа и интерпретации информации и информационные технологии для выполнения задач профессиональной деятельности;
ПК 2.8.	Планировать производство товаров и услуг.
ПК 2.7.	Подготавливать и применять необходимые материалы, инструменты, приспособления и оборудование для изготовления изделий традиционного прикладного искусства.
ПК 2.6.	Обеспечивать и соблюдать правила и нормы безопасности в профессиональной деятельности.
ПК 2.5.	Контролировать изготовление изделий на предмет соответствия требованиям, предъявляемым к изделиям декоративно-прикладного и народного искусства.
ПК 2.4.	Использовать компьютерные технологии при реализации замысла в изготовлении изделия традиционного прикладного искусства.
ПК 2.3.	Составлять технологические карты исполнения изделий декоративно-прикладного и народного искусства.
ПК 2.2.	Варьировать изделия декоративно-прикладного и народного искусства с новыми технологическими и колористическими решениями.
ПК 2.1.	Копировать бытовые изделия традиционного прикладного искусства.
ПК 1.8.	Представлять художественные изделия по собственным композициям для участия в различных выставках и конкурсах.
ПК 1.7.	Использовать компьютерные технологии при проектировании изделий традиционного прикладного искусства.
ПК 1.6.	Владеть культурой устной и письменной речи, профессиональной терминологией.
ПК 1.5.	Самостоятельно разрабатывать колористические решения художественно-графических проектов изделий декоративно-прикладного и народного искусства.
ПК 1.4.	Выполнять эскизы и проекты изделий с использованием различных графических средств и приемов.
ПК 1.3.	Собирать, анализировать и систематизировать подготовительный материал при проектировании изделий декоративно-прикладного искусства.
ПК 1.2.	Создавать художественно-графические проекты изделий декоративно-прикладного искусства индивидуального, утилитарного и интерьерного назначения и воплощать их в материале.
ПК 1.1.	Изображать фигуру человека, животных и окружающую предметно-пространственную среду средствами академического рисунка, живописи и скульптуры.
ОК 09.	Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках.

3. ТЕКУЩИЙ КОНТРОЛЬ

3.1. Текущий контроль

Текущий контроль знаний используется для оперативного и регулярного управления учебной деятельностью (в том числе самостоятельной) обучающихся. Текущий контроль успеваемости осуществляется в течение семестра, в ходе повседневной учебной работы. Данный вид контроля стимулирует у обучающихся стремление к систематической самостоятельной работе по изучению дисциплины.

Оценочные средства позволяют провести текущий контроль по дисциплине. По каждому

средству оценивается полнота и глубина освоения, характеризующиеся показателями и критериями оценивания

Показатель	Критерий	Шкала		
Пороговый (узнавание) «3»	Знает: базовые общие знания; Умеет: основные умения, требуемые для выполнения простых задач; Владеет: работает при прямом наблюдении.	3	2	1
Базовый (воспроизведение) «4»	Знает: факты, принципы, процессы, общие понятия в пределах области исследования; Умеет: диапазон практических умений, требуемых для решения определенных проблем в области исследования; Владеет: берет ответственность за завершение задач в исследовании, приспосабливает свое	4	3	2
Высокий (компетентность) «5» max балл	Знает: фактическое и теоретическое знание в пределах области исследования с пониманием границ применимости; Умеет: диапазон практических умений, требуемых для развития творческих решений, абстрагирования проблем; Владеет: контролирует работу, проводит оценку,	5	4	3

Максимальное количество баллов по каждому оценочному средству (соответствует вербальному критерию «высокий») представлено в Паспорте фонда оценочных средств и зависит от сложности темы и количества часов на ее усвоение.

3.2. Описание фонда оценочных средств

3.2.1. Критерии оценивания письменных и устных ответов обучающихся

С целью контроля и подготовки обучающихся к изучению новой темы может проводится устный опрос по предыдущим темам.

Критерии оценки:

– правильность ответа по содержанию задания (учитывается количество и характер ошибок при ответе);

– полнота и глубина ответа (учитывается количество усвоенных фактов, понятий и т.п.);

– осознанность ответа (учитывается понимание излагаемого материала);

– логика изложения материала (учитывается умение строить целостный, последовательный рассказ, грамотно пользоваться специальной терминологией);

– рациональность использованных приемов и способов решения поставленной учебной задачи (учитывается умение использовать наиболее прогрессивные и эффективные способы достижения цели);

– своевременность и эффективность использования наглядных пособий и технических средств при ответе (учитывается способность грамотно и с пользой применять наглядность и демонстрационный опыт при устном ответе);

– использование дополнительного материала;

– рациональность использования времени, отведенного на задание (не одобряется затянутость устного ответа во времени, с учетом индивидуальных особенностей обучающихся).

Оценка «отлично» выставляется, если обучающийся: полно и аргументировано отвечает по содержанию задания; обнаруживает понимание материала, может обосновать свои суждения, применить знания на практике, привести необходимые примеры не только по учебнику, но и самостоятельно составленные; излагает материал последовательно и правильно.

Оценка «хорошо» выставляется, если обучающийся дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «отлично», но допускает 1-2 ошибки, которые сам же

исправляет.

Оценка «удовлетворительно» выставляется, если обучающийся обнаруживает знание и понимание основных положений данного задания, но: излагает материал неполно и допускает неточности в определении понятий или формулировке правил; не умеет достаточно глубоко и доказательно обосновать свои суждения и привести свои примеры; излагает материал непоследовательно и допускает ошибки.

Оценка «неудовлетворительно» выставляется, если обучающийся обнаруживает незнание ответа на соответствующее задание, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал. Оценка «неудовлетворительно» отмечает такие недостатки в подготовке обучающегося, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом.

3.2.2. Примерный перечень оценочных средств

Контроль и оценка результатов освоения общеобразовательной дисциплины раскрываются через дисциплинарные результаты, направленные на формирование общих и профессиональных компетенций по разделам и темам содержания учебного материала.

Изучение материала проводится в форме, доступной пониманию студентов, с учётом преемственности в обучении, единства терминологии и обозначений в соответствии с действующими государственными стандартами.

В процессе обучения используются активные и интерактивные образовательные технологии (формы проведения занятий):

- лекции, беседы, фронтальные опросы, презентации;
- организация «мозгового штурма», управляемой дискуссии, работы в малых группах;
- практические занятия, просмотр демонстрационных материалов;
- тесты;
- контрольные работы.

3.2.3. Примеры оценочных средств

Примеры оценочных средств (при наличии) представлены в Приложении к рабочей программе дисциплины "Создание компьютерных эскизов для художественных изделий"

Открыть приложение

3.3. Темы докладов, рефератов, презентаций

не предусмотрено

4. ПРОМЕЖУТОЧНЫЙ КОНТРОЛЬ

4.1. Оценочные средства для промежуточной аттестации

ФОС для промежуточной аттестации обучающихся по учебной дисциплине (модулю) Создание компьютерных эскизов для художественных изделий предназначен для оценки степени достижения запланированных результатов обучения по завершению изучения дисциплины в установленной учебным планом форме и позволяют определить результаты освоения дисциплины.

Рабочей программой предусмотрены:

- рубежный контроль по окончании изучения отдельных разделов программы;
- промежуточный контроль.

Формой контроля сформированности компетенций у обучающихся по учебной дисциплине (модулю) является:

Курс	Семестр	Вид контроля
3	5	Другие формы контроля
3	6	Другие формы контроля
4	7	Зачет с оценкой

4.2. Критерии оценивания

При оценке устного ответа учитываются: полнота и правильность ответа; степень осознанности, понимания изученного; языковое оформление ответа.

«5» ставится в том случае, если обучающийся: правильно понимает сущность вопроса, дает точное определение и истолкование основных понятий; строит ответ по собственному плану, сопровождает ответ новыми примерами, умеет применить знания в новой ситуации; может установить связь между изучаемым и ранее изученным материалом в том числе при изучении других предметов.

«4» ставится, если: ответ удовлетворяет основным требованиям к ответу на 5, но дан без использования собственного плана, новых примеров, применения знаний в новой ситуации, допущена одна ошибка или не более двух недочетов и обучающийся может их исправить самостоятельно или с небольшой помощью преподавателя.

«3» ставится, если обучающийся: правильно понимает сущность вопроса, но в ответе имеются отдельные пробелы в усвоении вопросов курса, не препятствующие дальнейшему усвоению программного материала; умеет применять полученные знания при решении простых задач по готовому алгоритму.

«2» ставится, если: обучающийся не овладел основными знаниями и умениями в соответствии с требованиями программы и допустил больше ошибок и недочетов, чем необходимо для оценки 3.

Оценка «1» ставится в том случае, если обучающийся не может ответить ни на один из поставленных вопросов.

Критерии оценки выполнения практического задания

Критерии оценки практического задания

«5» ставится если: обучающийся выполнил работу в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий; получил правильные результаты и выводы; правильно и аккуратно выполнил все записи, вычисления, в рассуждениях и обосновании решения нет пробелов и ошибок; в решении нет математических ошибок (возможна одна неточность, описка, не являющаяся следствием незнания или непонимания учебного материала).

«4» ставится, если работа выполнена полностью, но обоснования шагов решения недостаточны; выполнены требования к оценке 5, но допущены 2-3 недочета, или не более одной ошибки и одного недочета.

«3» ставится, если работа выполнена не полностью, но объем выполненной части таков, что позволяет получить правильные результаты и выводы; допущены более одной ошибки или более двух-трёх недочётов в выкладках, но учащийся владеет обязательными умениями по проверяемой теме.

«2» ставится, если работа выполнена не полностью и объем выполненной работы не позволяет сделать правильных выводов; работа проводилась неправильно, допущены существенные ошибки, показавшие, что обучающийся не владеет обязательные умениями по данной теме в полной мере.

«1» ставится, если: работа показала полное отсутствие у учащегося обязательных знаний и умений по проверяемой теме или значительная часть работы выполнена не самостоятельно.

Оценка «5» соответствует высокому уровню, оценка «4» – базовому, оценка «3» – пороговому.

4.3. Вопросы для промежуточной аттестации

Вопросы для итоговой аттестации

Corel Draw

1 Понятие компьютерной графики. Виды компьютерной графики. Области применения. Пакет CorelDRAW.

2 Векторная графика. Основные понятия и определения: базовые элементы построения, достоинства и недостатки векторных изображений, примеры программ векторной графики.

3.Понятие цвета, цветовое воспроизведение.

4 Понятие цветового разрешения.

5 Цветовая модель RGB.

6 Цветовая модель CMYK, понятие цветоделения.
7 Пакет CorelDraw Graphics Suite X3. Основные программы пакета, выполняемые ими функции.
8 Векторный редактор CorelDraw, элементы интерфейса.
9 Настройка рабочей среды, параметров страницы и отображения документов.
10 Типы заливок в CorelDraw, их параметры и эффекты.
11 Просмотр и выбор цвета в CorelDraw.
12 Дополнительные эффекты в CorelDraw.
13 Изменение геометрии объекта с помощью инструмента редактирования формы.
14 Разделение объектов с помощью инструмента-ножа. Удаление части объекта с помощью инструмента-ластика.
15 Инструменты рисования. Полилиния и линия. Редактирование линий.
16 Инструмент форма. Редактирование полилиний. Привязки и точные построения.
17 Редактирование объектов. Типы заливок. Прозрачность. Тень.
18 Работа с текстом в программе CorelDRAW: создание, копирование, редактирование.

Adobe Photoshop
1 Области применения компьютерной графики.
2 Основные понятия компьютерной графики (разрешение, раст, методы растрирования, линиатура растра).
3 Основы теории цвета (кодирование растровых изображений, цветовые модели и их виды, законы Грассмана).
4 Цветовые модели. RGB. CMYK.
5 Цветовые модели. HSB. CIE Lab.
6 Алгоритмы сжатия изображений.
7 Форматы растровых и векторных графических файлов.
8 Графический редактор Adobe Photoshop. История возникновения. Характеристика. Интерфейс.
9 Способы выделения в графическом редакторе Adobe Photoshop.
10 Методы диагностики тональности изображения в графическом редакторе Adobe Photoshop.
11 Способы тоновой коррекции в Adobe Photoshop.
12 Диагностика цветового сдвига в Adobe Photoshop. Правила цветовой коррекции.
13 Способы цветовой коррекции в Adobe Photoshop.
14 Ретуширование растровых изображений в Adobe Photoshop.
Инструменты для устранения дефектов изображения, технология поэтапной коррекции фотоизображения.
15 Имитация техник графического дизайна в Adobe Photoshop.
16 Шрифт и текст. Форматы шрифтовых файлов, классификация шрифтов.
17 Атрибуты шрифта и текста. Работа с текстом в Adobe Photoshop.
18 Основные представления о цветной печати. Макетирование и предпечатная подготовка в Adobe Photoshop.

Adobe Illustrator
1 Графический редактор Adobe Illustrator. История возникновения. Характеристика. Интерфейс.
2 Инструменты рисования простых фигур в Adobe Illustrator.
3 Трансформация объектов. Группирование и выравнивание объектов.
4 Обводка и заливка объекта в Adobe Illustrator. Параметры обводки и заливки. Градиентная заливка. Прозрачность.
5 Работа с инструментом Переход, сетчатым градиентом и символами в Adobe Illustrator.
6 Работа с кривыми Безье в Adobe Illustrator.
7 Работа с инструментом Карандаш в Adobe Illustrator.
8 Кисти в Adobe Illustrator.
9 Создание объёмных фигур (3D - графика) в Adobe Illustrator. Создание обтравочной маски.

10 Работа с текстом в Adobe Illustrator.
11 Фильтры и эффекты в Adobe Illustrator.
12 Работа со слоями в Adobe Illustrator.
13 Макетирование и предпечатная подготовка в Adobe Illustrator. Сохранение файлов под различные задачи.
14 Создание контурных изображений средовых объектов.
15 Редактирование контура. Слои. Привязка объектов.
16 Создание тональной, светотеневой моделировки изображений проектируемых средовых объектов (Иллюминованные чертежи).
17 Принцип создания заливок с плавно изменяющимися цветовыми и тональными переходами: градиентные сетки.
18 Создание псевдореалистических изображений при помощи инструментов группы «Заливка» (способом трассировки вручную).
19 Плашечные и составные цвета.
20 Цветовые модели и палитры. Глубина цвета. Перевод в другую палитру. Просмотр изображений в палитре CMYK. Освоение простых эффектов.
21 Создание специальных эффектов. Стили графики.
22 Создание тени. Атрибуты оформления.

Практические задания

ВЕКТОРНАЯ ГРАФИКА CorelDRAW
Знакомство с интерфейсом CorelDRAW.
Учебно-творческое задание:
Упражнения на изучение основных фигур и заливок «Светофор».

Слои. Инструменты редактирования и рисования в программе CorelDRAW.
Учебно-творческое задание:
Разработка векторного пейзажа в различные времена года с использованием референса.
Состав задания:
Подбор референса, эскизирование, перенос эскиза в программу.
Кривая безье: изучение узлов, направляющих, отрисовывание.
Колористический разбор: изучение цветовых палитр.
Компоновка подачи.
Вывод на печать: изучение этапов допечатной подготовки.

Текст в CorelDRAW.
Учебно-творческое задание:
Разработка плаката.
Состав задания:
Эскизирование, отрисовка графической части плаката.
Изучение текстового фрейма. Редактирование текста. Подбор шрифтов.
Эффекты текста в векторной графике.
Компоновка в формат. Вывод на печать.

Эффекты в программе CorelDRAW.
Учебно-творческое задание:
Разработка комплекта стикеров
Состав задания:
Эскизирование, перенос эскиза в программу.
Применение эффектов.
Компоновка в формат. Вывод на печать.

Сложные эффекты в программе CorelDRAW.
Учебно-творческое задание:

Разработка инфографики на заданную тему
Подбор информации, эскизирование, перенос эскиза в программу. Работа с текстом. Компоновка в формат. Вывод на печать.
Задания для внеаудиторной СРО:
Подбор и анализ аналогов. Сбор информации. Выполнение поисковыхэскизов. Отрисовывание элементов инфографики.

Применение редактора CorelDraw в создании иллюстраций
Учебно-творческое задание:
Разработка серии иллюстраций на заданную тему

РАСТРОВАЯ ГРАФИКА Adobe PhotoShop
Знакомство с интерфейсом Adobe PhotoShop. Инструменты рисования в программе. Слои.
Учебно-творческое задание:
По заданному методу в редакторе Adobe PhotoShop на формате А4 выполнить:
- упражнение «Фрактал».
- упражнение «Блуждающий фрактал».
- упражнение «Вращающийся фрактал».
- упражнение «Фрактал калейдоскоп».
Распечатать на формате А4.

Работа с текстурами
Учебно-творческое задание:
Упражнение на создание текстур (дерево, металл, стекло, ржавчина, мрамор и т.д.).
Компоновка в формат.
Вывод на печать.

Текст и эффекты в Adobe PhotoShop
Учебно-творческое задание:
Разработка шрифтовой композиции «Образ слова» с эффектами свечения, вдавливания, с введением текстур и т.д.
Компоновка в формат. Вывод на печать.

Ретушь изображений Использование фильтров.
Учебно-творческие задания:

Задание 1
Реставрация фотографии с дефектами.
Состав задания:
Коррекция изображения. Коллоризация фотографии через корректирующий слой, цветовой тон/насыщенность. Стилизация портрета. Отрисовка его с помощью инструмента кисть.

Задание 2
Разработка 1 страничного комикса.
Состав задания:
Подбор референса. Стилизация образа на основе референса. Размещение образа в окружающей среде.
Обкатка.

2D-ГРАФИКА Adobe Illustrator

Изучение Adobe Illustrator. Инструменты рисования и

редактирования. Слои.
Учебно-творческое задание:
Состав задания:
Разработка театрального плаката в Adobe Illustrator
Эскизирование. Отрисовка в программе. Редактирование текста. Подбор шрифтов. Компоновка подачи. Подготовка к печати. Финальная презентация.

Применение эффектов в Adobe Illustrator
Учебно-творческое задание:
Изображение интерьеров в различных стилях.
Анализ аналогов. Подбор референсов и выполнение поисковых эскизов. Отрисовывание элементов интерьера.

Создание сложных изображений в Adobe Illustrator
Учебно-творческие задания:
Задание 1 Дизайн настольной игры
Состав задания:
Тема (сюжет + стиль), название проекта
Мудборды (существующие иллюстрации выбранного произведения + 2 своих)
Тип игры + функциональная схема
Эскиз всего поля/карт и качественно выполненный фрагмент
Дополнительные эскизы, процесс поиска.
Требования к заданию:
- 6–12 слайдов
- краткое описание концепции и принцип работы игры
- схема игры/игровое поле/карты
- игральные фишки/аксессуары
- правила к игре

Задания для внеаудиторной Самостоятельной работы

Сбор информации.
Поиск композиционных решений путем эскизирования.
Отрисовывание элементов задания в программе.
Подготовка финишной презентации (подачи).
Задание 2 Дизайн игрового интерфейса (банера)
Требования к дизайну игрового интерфейса:
- Ритм в визуальном решении последовательно раскрывающихся окон интерфейса.
- Интерфейс оболочки.
- Сбалансированность структуры экрана.
- Визуальное выделение наиболее важных элементов.
- Удобочитаемость элементов интерфейса на фоне бекграунда.

Создание и редактирование двумерных изображений в Adobe Illustrator
Учебно-творческое задание:
Разработка иллюстраций по зарубежной детской литературе.
Состав задания:
Работа с литературным произведением и адаптация под формат задания. Эскизирование. Создание иллюстраций. Компоновка подачи. Подготовка к печати. Финальная презентация.

Создание и редактирование трехмерных изображений в Adobe Illustrator
Учебно-творческое задание:
Разработка айдентики на заданную тему.
Состав задания:

Основной логотип.
Ключевые элементы стиля (цвета, шрифты, основной и дополнительные паттерны, стиль пиктограмм и изображений).
Возможности применения стиля на разных носителях.

Критерии оценки
«отлично»
ставится, если в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий.
«хорошо»
ставится, если студент выполнил требования к оценке "5", но допущены 2-3 недочета
«удовлетворительно»
ставится, если не полностью, но объем выполненной части таков, что позволяет получить правильные результаты; в ходе проведения работы были допущены ошибки.
«неудовлетворительно»
ставится, если работа выполнена не полностью или объем выполненной части работы не позволяет получить правильного результата;

4.4. Перечень компетенций, которые сформированы у обучающихся при успешном выполнении заданий

В результате изучения учебной дисциплины обучающиеся осваивают следующие компетенции:

Раздел/Тема	Компетенции
Создание компьютерных эскизов для художественных изделий	ОК 01., ОК 02., ПК 2.8., ПК 2.7., ПК 2.6., ПК 2.5., ПК 2.4., ПК 2.3., ПК 2.2., ПК 2.1., ПК 1.8., ПК 1.7., ПК 1.6., ПК 1.5., ПК 1.4., ПК 1.3., ПК 1.2., ПК 1.1., ОК 09.

5. МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ ПРОЦЕДУРЫ ОЦЕНИВАНИЯ ЗНАНИЙ, УМЕНИЙ, ПРАКТИЧЕСКОГО ОПЫТА, ХАРАКТЕРИЗУЮЩИЕ ЭТАПЫ ФОРМИРОВАНИЯ КОМПЕТЕНЦИЙ

Изучение дисциплины Создание компьютерных эскизов для художественных изделий является базой для освоения студентами курсов профессионального цикла, формирует базу для овладения профессиональными компетенциями, которые могут быть применены в видах профессиональной деятельности в соответствии с Государственным образовательным стандартом профессионального образования.
В процессе изучения дисциплины предполагается проведение практических занятий для закрепления теоретических знаний, тематика практических занятий учитывает специфику получаемой специальности.
С целью закрепления и систематизации знаний, формирования самостоятельного мышления в программе предусмотрены часы для самостоятельной работы студентов.
При изучении дисциплины - внимание студента будет обращено на её прикладной характер, на то, где и когда изучаемые теоретические положения и практические навыки могут быть использованы в будущей практической деятельности.