Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Гриб Владислав Валерьевич
Должность: Ректор
Дата подписания: 06.11.2026 16:55:37
Уникальный программный ключ:
637517d24e103c3db032acf37e839d98ec1c5bb2f5eb89c29abfcd7f43985447

Образовательное частное учреждение высшего образования

«МОСКОВСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ А.С. ГРИБОЕДОВА»

(ИМПЭ им. А.С. Грибоедова)

ФАКУЛЬТЕТ СРЕДНЕГО ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ
(МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДИПЛОМАТИЧЕСКИЙ КОЛЛЕДЖ)

УТВЕРЖДАЮ
Директор Международного
дипломатического колледжа
_____ Н.И. Платонова
«16» февраля 2026г.

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ
по учебной дисциплине

Графический дизайн и мультимедиа

Специальность
09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением

Квалификация выпускника:
Программист

на базе среднего общего образования

Форма обучения: очная

Москва

Фонд оценочных средств для дисциплины «Графический дизайн и мультимедиа». Специальность 09.02.11 Разработка и управление программным обеспечением /– М.: ИМПЭ им. А. С. Грибоедова.

Фонд оценочных средств является неотъемлемой частью рабочей программы дисциплины.

Организация-разработчик:	Образовательное частное учреждение высшего образования «Московский университет имени А. С. Грибоедова»

Директор Международного
дипломатического колледжа_____/Н.И. Платонова

1. ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ ДЛЯ ТЕКУЩЕГО КОНТРОЛЯ УСПЕВАЕМОСТИ, ПРОМЕЖУТОЧНОЙ АТТЕСТАЦИИ ОБУЧАЮЩИХСЯ ПО ДИСЦИПЛИНЕ

Настоящий Фонд оценочных средств (ФОС) по дисциплине «Графический дизайн и мультимедиа» является неотъемлемым приложением к рабочей программе дисциплины (РПД) «Графический дизайн и мультимедиа». На данный ФОС распространяются все реквизиты утверждения, представленные в РПД по данной дисциплине.

2. ПЕРЕЧЕНЬ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

Для определения качества освоения обучающимися учебного материала по дисциплине используются следующие оценочные средства:

№ п/п	Оценочное средство	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Тестирование	Вид контроля, позволяющий оценить изученный теоретический материал.	Вопросы для проведения тестирования
2	Практические задания	Вид контроля, позволяющий оценить умение обучающегося применять осваиваемую компетенцию в практических ситуациях и при решении производственных задач	Задания к практическому занятию
3	Контрольная работа	Вид контроля, позволяющий определить результат освоения компетенций по дисциплине в рамках рассматриваемой темы, оцениваемый с помощью соответствующих индикаторов достижения компетенций	Задания контрольной работы
4	Самостоятельная работа	Вид контроля, позволяющий оценить проработку теоретического материала, изучение рекомендуемой литературы, выполнение практико-ориентированных заданий (заполнение таблиц, проведение сравнительного анализа, составление схем и др.), решение практических задач, создание презентаций, написание рефератов, подборку нормативного и иного материала и выполнение других заданий	Задания самостоятельной работы
5.	Зачет/Зачет с оценкой/Экзамен	Вид контроля, позволяющий выявить степень овладения знаниями, умениями и навыками, необходимыми для дальнейшего освоения образовательной программы подготовки	Вопросы для подготовки к зачету/зачету с оценкой/экзамену

3.ТИПОВЫЕ КОНТРОЛЬНЫЕ ЗАДАНИЯ ИЛИ ИНЫЕ МАТЕРИАЛЫ, НЕОБХОДИМЫЕ ДЛЯ ОЦЕНКИ РЕЗУЛЬТАТОВ ОБУЧЕНИЯ ПО УЧЕБНОЙ ДИСЦИПЛИНЕ

Темы для подготовки к промежуточной аттестации

1. Сферы и роль графического дизайна в digital-среде
2. Классификация видов графического дизайна
3. Принципы гармоничного сочетания цветов
4. Цветовые модели RGB и CMYK: сферы применения
5. Форматы растровой графики: сравнительный анализ
6. Форматы векторной графики: преимущества и ограничения
7. Основы векторной графики: принципы работы с кривыми Безье
8. Основы растровой графики: понятие пикселя, разрешения, PPI/DPI
9. Композиция в графическом дизайне: баланс, контраст, иерархия
10. Типографика: базовые понятия
11. Трехмерная графика: этапы создания 3D-модели
12. Мультимедийный контент: роль графики в видео и анимации
13. Дизайн-мышление и этапы дизайн-процесса
14. User Experience (UX): принципы проектирования пользовательского опыта
15. User Interface (UI): визуальные компоненты интерфейса
16. Инструменты для векторной графики
17. Инструменты для растровой графики
18. Инструменты для проектирования UI/UX
19. Адаптивный дизайн и работа с grid-сетками
20. Создание логотипа: от идеи до векторного исполнения
21. Подготовка графики для веб-сайтов
22. Подготовка макетов для полиграфической печати
23. Создание иконок и пиктограмм
24. Разработка фирменного стиля: базовые элементы
25. Создание инфографики
26. Основы ретуши и цветокоррекции фотографий
27. Работа со слоями и масками в графических редакторах
28. Прототипирование интерфейсов: от скетча к интерактивному макету
29. Юзабилити-тестирование: базовые принципы
30. Тренды в современном графическом и UI/UX-дизайне

Темы для самостоятельной работы обучающихся

1. Анализ успешного ребрендинга крупной компании
2. Создание серии постов для соцсетей в едином стиле
3. Разработка логотипа для вымышленного стартапа
4. Сравнение интерфейсов двух конкурирующих мобильных приложений
5. Создание мудборда для заданной тематики
6. Подготовка макета печатной визитной карточки
7. Ретушь и колористическая обработка портретной фотографии

8. Создание набора плоских иконок в едином стиле
9. Разработка UI-кита для мобильного приложения
10. Векторная иллюстрация в стиле flat design
11. Создание простого 3D-объекта с текстурой
12. Анимация интерфейсной кнопки
13. Дизайн обложки для музыкального альбома
14. Анализ цветовой палитры известного бренда
15. Создание плаката в технике типографического коллажа
16. Прототипирование сценария входа в приложение
17. Разработка стикерпака для мессенджера
18. Исследование доступности в веб-интерфейсах
19. Создание презентации в графическом редакторе
20. Дизайн landing page для образовательного курса

Примерные варианты тестовых оценочных заданий (ТОЗ) для контрольного рубежа в рамках текущего контроля

Тестовое задание	Оцениваемые компетенции
ВОПРОСЫ ОТКРЫТОГО ТИПА	
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Для подготовки макета к печати на визитках и футболках необходимо использовать цветовую модель _____, а для публикации в Instagram — модель _____. +: CMYK, RGB	ОК 01.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Чтобы найти бесплатные векторные иконки для коммерческого проекта, можно использовать онлайн-сервисы поиска, такие как _____ или _____. +: Freepik, Flaticon	ОК 02.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) В брифе от иностранного заказчика встретилось требование предоставить «_____» — это набор стандартизированных графических компонентов интерфейса (кнопок, полей, форм). +: UI-kit	ОК 09.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Для одновременной работы над дизайном интерфейса с удалёнными коллегами и обсуждения правок в реальном времени чаще всего используют онлайн-инструмент _____. +: Figma	ОК 04.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) При разработке логотипа, который будет использоваться как на маленькой фавиконке, так и на большом билборде, обязательно следует создавать его в _____ графике. +: векторной	ПК 3.1.

(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) В техническом задании на проектирование приложения указано, что интерфейс должен быть «_____», то есть корректно отображаться на экранах разного размера. +: адаптивным	ПК 3.1.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Чтобы показать клиенту логику переходов между экранами приложения до начала программирования, дизайнер создаёт интерактивный _____. +: прототип	ПК 3.1.

(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) При обработке фотографии для веб-сайта, чтобы сохранить прозрачный фон, изображение нужно экспортировать в формате _____ или _____. +: PNG, SVG	ОК 01.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) В профессиональной документации на английском языке аббревиатура «CTA» расшифровывается как Call-to-_____ и обозначает элементы, побуждающие пользователя к действию. +: Action	ОК 09.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Для неразрушающего редактирования изображения, когда нужно скрыть часть слоя, не удаляя пиксели, используют функцию _____. +: маска слоя	ОК 02.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Если в интерфейсе слишком много визуальной информации и нет чёткого акцента, нарушается базовый принцип UX — _____. +: визуальная иерархия	ПК 3.1.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Лицензия на стоковое изображение с пометкой «_____» означает, что его можно использовать многократно без дополнительных отчислений автору. +: Royalty-free	ОК 02.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Разработчик запросил у дизайнера точный цвет кнопки в формате _____ (например, #FF5733). +: HEX-код	ПК 3.1.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Перед началом детального проектирования для быстрого согласования визуальной стилистики с заказчиком дизайнер готовит _____ — подборку цветов, шрифтов и изображений. +: мудборд	ПК 3.1.

(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) При подготовке графики для печати необходимо учитывать разрешение не менее _____ dpi. +: 300	ОК 01.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) В команде дизайнеров для контроля версий макетов и отслеживания изменений часто используют функцию «_____ History» в Figma или аналогичных инструментах. +: Version	ОК 04.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) В пользовательской форме регистрации обязательно должны быть поля для ввода _____ и _____, а также кнопка подтверждения. +: электронной почты, пароля	ПК 3.1.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Для анализа поведения пользователей на сайте или в приложении и сбора данных для улучшения интерфейса используют инструменты _____ аналитики. +: веб	ПК 3.1.

(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Если в проекте необходимо использовать шрифт, которого нет у других участников команды, его нужно _____ в файле макета. +: загрузить	ОК 04.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) При передаче макета разработчикам для вёрстки необходимо предоставить не только PNG-превью, но и исходный файл в формате _____ (для Figma) или _____ (для Adobe XD). +: .fig, .xd	ПК 3.1.
(ВПИСАТЬ ПРАВИЛЬНЫЙ ОТВЕТ) Единая система отступов, сетка и модульные пропорции в макете помогают соблюсти принцип _____ дизайна. +: модульного	ПК 3.1.
ВОПРОСЫ ЗАКРЫТОГО ТИПА	
Клиент просит подготовить макет для печати на фирменных конвертах (офсетная печать) и для публикации в рекламном баннере на сайте. Какие цветовые модели следует использовать для подготовки финальных файлов соответственно? -: Для печати — RGB, для сайта — CMYK -: Для печати — HEX, для сайта — Pantone +: Для печати — CMYK, для сайта — RGB -: Для обоих случаев можно использовать RGB	ОК 01.

Вам необходимо быстро найти и проанализировать современные тренды в дизайне интерфейсов мобильных банковских приложений. Какой из перечисленных способов будет наиболее эффективным? -: Просмотреть бумажные журналы по дизайну за последний год +: Использовать специализированные онлайн-платформы с фильтрами по категориям и тегам, а также сервисы для сбора статистики -: Опросить знакомых об их предпочтениях -: Создать опрос в социальных сетях	ОК 02.
При совместной работе над дизайн-системой в Figma вы заметили, что коллега использует неутверждённые компоненты и нарушает согласованные правила именования слоев. Как следует поступить? -: Немедленно удалить неправильные компоненты без предупреждения -: Ничего не делать, чтобы не создавать конфликт +: Инициировать обсуждение в общем чате команды, напомнить о принятых стандартах и предложить провести короткую встречу для синхронизации -: Пожаловаться руководителю на коллегу	ОК 04.
В техническом задании на английском языке от зарубежного заказчика встречается термин "wireframes". Что означает это требование? +: Создание схематических черно-белых макетов, отображающих структуру и расположение элементов интерфейса без деталей визуального дизайна -: Разработка финальных цветных макетов с полной визуализацией -: Создание интерактивных прототипов с анимациями -: Подготовка технической документации для разработчиков	ОК 09.
При проектировании формы регистрации в бизнес-приложении для b2b-сегмента, какой из перечисленных подходов к сбору данных будет наиболее соответствующим профессиональному контексту? +: Использовать прогрессивное раскрытие полей, запрашивая сначала	ПК 3.1.

минимально необходимую информацию, а дополнительные данные — поэтапно -: Разместить все возможные поля (15-20) на одном экране для ускорения процесса -: Сделать регистрацию только через социальные сети -: Перенести весь процесс регистрации на телефонный звонок менеджеру	

Вам поручено создать серию баннеров для международной рекламной кампании. При анализе требований вы обнаруживаете, что в разных странах существуют культурные особенности восприятия цветов. Как следует поступить? -: Использовать единую цветовую схему для всех стран, чтобы сохранить целостность бренда +: Провести дополнительное исследование цветовых ассоциаций в целевых странах и адаптировать палитру для каждой локализации -: Предоставить выбор цветовой схемы локальным маркетологам без вашего участия -: Использовать только черно-белую гамму, чтобы избежать культурных конфликтов	ОК 01.
Вы получили задачу подготовить инфографику о финансовых показателях компании. Какие современные инструменты наиболее эффективны для поиска и обработки статистических данных? -: Калькулятор и бумага для ручных расчетов +: Табличные процессоры (Google Sheets, Excel) с функциями анализа данных и онлайн-сервисы для визуализации (Datawrapper, Flourish) -: Только графические редакторы без обработки исходных чисел -: Устный опрос сотрудников компании	ОК 02.
В процессе разработки сложного интерфейса аналитики произошел конфликт между разработчиками и дизайнерами по поводу реализуемости определенного компонента. Какую роль должен взять на себя дизайнер в этой ситуации? -: Настоять на своем варианте, так как дизайнер лучше понимает потребности пользователей -: Полностью уступить разработчикам, так как они лучше знают технические ограничения +: Выступить модератором обсуждения, организовать совместную сессию по поиску компромиссного решения, возможно, подготовив альтернативные варианты дизайна -: Передать решение конфликта на уровень руководителя проекта	ОК 04.
При проектировании дашборда для системы управления складом необходимо отобразить большое количество динамически изменяющихся показателей. Какой принцип организации информации будет наиболее эффективен? -: Разместить все показатели на одном экране одинаковым шрифтом для объективности +: Реализовать иерархию информации с группировкой по категориям, визуальным выделением ключевых метрик и возможностью детализации по клику -: Создать отдельный экран для каждого показателя -: Использовать голосовое озвучивание данных вместо визуального отображения	ПК 3.1.

Шкала оценивания тестовых заданий

Данный вид контроля, рассчитан на выявление уровня усвоения теоретического и практического материала в рамках изучения дисциплин. Критерии оценивания теста: 1 вопрос = 1 балл.

Оценка «5»	30-27 Баллов
Оценка «4»	26-23 Баллов
Оценка «3»	22-18 Баллов
Оценка «2»	0-17 Баллов