

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Б1.В.ДВ.01.01 ЦИФРОВОЙ ДИЗАЙН В СЕРВИСНОЙ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ

Направление подготовки (специальность) 43.04.01 Сервис

Профиль подготовки (специализация) 43.04.01.02 Цифровые технологии в сервисной деятельности

Форма обучения очная

Год набора 2024

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ (МОДУЛЯ)

Программу составили
ст.преподаватель,к.э.н. Новикова Светлана Ивановна

1 Цели и задачи изучения дисциплины

1.1 Цель преподавания дисциплины:

реализация подготовки магистров к наукоемким технологиям и развитие их технологической культуры через углубленное изучение основных видов компьютерной графики

1.2 Задачи изучения дисциплины:

- планировать свою образовательную деятельность;
- выполнять графические работы в специализированных программах для создания двухмерной и трехмерной графики;
- редактировать графические объекты в растровой и векторной графике;
- конвертировать графические файлы в форматы с разными расширениями;
- создавать графические изображения с помощью растровых и векторных редакторов

1.3 Перечень планируемых результатов обучения по дисциплине (модулю), соотнесенных с планируемыми результатами освоения образовательной программы высшего образования:

Код и наименование индикатора достижения компетенции	Запланированные результаты обучения по дисциплине
ПК-1 Способен разрабатывать, внедрять и управлять внедрением инновационных технологий и информационно-коммуникативных инноваций для обеспечения конкурентоспособности предприятий в сервисной деятельности	
ПК-1.1 Обосновывает разработку инновационных технологий и информационно-коммуникативных инноваций на основе исследования и оценки факторов конкурентоспособности предприятия	<ul style="list-style-type: none">- Выбирает источники и современные инновационные технологии сбора, систематизации и анализа данных, необходимых для разработки дизайн-продукта сервисных предприятий;- Понимает назначение, функции и особенности основных графических пакетов в цифровом дизайне предприятий сервиса;- Владеет графическими стилями и композиционными приемами в цифровом дизайне;- Владеет основами разработки графических дизайнерских проектов (макетов) для цифровой среды предприятия

<p>ПК-1.2 Управляет внедрением инновационных технологий и информационно-коммуникативных инноваций для обеспечения конкурентоспособности предприятий в сервисной деятельности</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Понимает назначение и функции программ по созданию и обработке проектов в цифровой среде предприятий сервиса для обеспечения конкурентоспособности; - Знает требования и нормы подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала, соответствующего требуемому качеству и современным форматам, для производства и/или размещения в сети Интернет; -Выдвигает собственные проектные решения по разработке и выполнению дизайн проекта в цифровой среде для предприятий в сервисной деятельности; - Разрабатывает объекты цифрового дизайна: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты для предприятий в сервисной деятельности
--	---

Дисциплина реализуется без применения ЭО и ДОТ

2 Объем дисциплины (модуля)

Вид учебной работы	Всего, зачетных единиц (акад.час)	Семестр
		2
Общая трудоемкость дисциплины	3 (108)	3 (108)
Контактная работа с преподавателем:	1,2 (44)	1,2 (44)
занятия лекционного типа	0,4 (14)	0,4 (14)
лабораторные работы	0,8 (30)	0,8 (30)
Самостоятельная работа обучающихся	1,8 (64)	1,8 (64)
Вид промежуточной аттестации (Зачет)		Зачёт

3 Содержание дисциплины (модуля)

№ п/п	Вид работ	Темы занятия	Объем часов	Семестр /курс	Часы в эл. формате
Раздел 1. Дизайн средствами компьютерной графики в растровом редакторе.					
1.	Лек	Основные понятия и принципы графического дизайна.	4	2	
2.	Лаб	Основные понятия и принципы графического дизайна.	6	2	
3.	Ср	Основные понятия и принципы графического дизайна.	20	2	
4.	Лек	Компьютерная графика в растровом редакторе Adobe Photoshop.	2	2	
5.	Лаб	Компьютерная графика в растровом редакторе Adobe Photoshop	8	2	
6.	Ср	Компьютерная графика в растровом редакторе Adobe Photoshop	20	2	
Раздел 2. Дизайн средствами компьютерной графики в векторном редакторе.					
1.	Лек	Использование в дизайне стилизации, визуальных эффектов и анимации.	4	2	
2.	Лаб	Использование в дизайне стилизации, визуальных эффектов и анимации.	8	2	
3.	Ср	Использование в дизайне стилизации, визуальных эффектов и анимации.	16	2	

**Раздел 3. Использование
дизайна в сервисе.**

1.	Лек	Рекламный образ, фирменный стиль и брендбук	4	2	
2.	Лаб	Рекламный образ, фирменный стиль и брендбук	8	2	
3.	Ср	Рекламный образ, фирменный стиль и брендбук	8	2	

4 Учебно-методическое обеспечение дисциплины

4.1 Печатные и электронные издания:

5 Фонд оценочных средств

Фонд оценочных средств является приложением к рабочей программе дисциплины (модуля), хранится на кафедре, обеспечивающей преподавание данной дисциплины (модуля).

6 Материально-техническая база, необходимая для осуществления образовательного процесса по дисциплине (модулю)

Кафедра располагает материально-технической базой, обеспечивающей проведение всех видов дисциплинарной и междисциплинарной подготовки, практической и научно-исследовательской работы студентов, предусмотренных учебным планом подготовки и соответствующей действующим санитарным и противопожарным правилам и нормам.

В учебном процессе по дисциплине для проведения учебных занятий лекционного типа, семинарского типа, групповых и индивидуальных консультаций, текущего контроля и промежуточной аттестации используются учебные аудитории в соответствии с расписанием занятий.

Учебные аудитории укомплектованы специализированной мебелью, демонстрационным оборудованием и техническими средствами обучения (экран, проектор, доска учебная, ноутбук, АРМ студента).

Помещения для самостоятельной работы студентов оснащены компьютерной техникой с возможностью подключения к сети «Интернет» и доступа в электронную информационно-образовательную среду университета (ЭИОС).

Освоение дисциплины инвалидами и лицами с ограниченными возможностями здоровья осуществляется с использованием средств обучения общего назначения.

Министерство науки и высшего образования РФ
Федеральное государственное автономное образовательное учреждение
высшего образования
«СИБИРСКИЙ ФЕДЕРАЛЬНЫЙ УНИВЕРСИТЕТ»

ФОНД ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине (модулю)/ практике	<u>Б1.В.ДВ.01.01 Цифровой дизайн в сервисной деятельности</u>
Направление подготовки/специальность	<u>43.04.01 Сервис</u>
Направленность (профиль)	<u>43.04.01.02 Цифровые технологии в сервисной деятельности</u>

1 Перечень компетенций с указанием индикаторов их достижения, соотнесенных с результатами обучения по дисциплине (модулю), практики и оценочными средствами

Семестр	Код и содержание индикатора компетенции	Результаты обучения	Оценочные средства
Код и содержание компетенции			
2	ПК-1 Способен разрабатывать, внедрять и управлять внедрением инновационных технологий и информационно-коммуникативных инноваций для обеспечения конкурентоспособности предприятий в сервисной деятельности		
	ПК-1.1. Обосновывает разработку инновационных технологий и информационно-коммуникативных инноваций на основе исследования и оценки факторов конкурентоспособности предприятия	Выбирает источники и современные инновационные технологии сбора, систематизации и анализа данных, необходимых для разработки дизайн-продукта сервисных предприятий	Тестовые задания, тематика рефератов, итоговое творческое задание, вопросы к зачету
		Понимает назначение, функции и особенности основных графических пакетов в цифровом дизайне предприятий сервиса	Тестовые задания, задание для лабораторной работы, итоговое творческое задание, вопросы к зачету
		Владеет графическими стилями и композиционными приемами в цифровом дизайне	задание для лабораторной работы, итоговое творческое задание, вопросы к зачету
		Владеет основами разработки графических дизайнерских проектов (макетов) для цифровой среды предприятия	задание для лабораторной работы, итоговое творческое задание, вопросы к зачету
	ПК-1.2 Управляет внедрением инновационных технологий и информационно-коммуникативных инноваций для обеспечения конкурентоспособности предприятий в сервисной деятельности	Понимает назначение и функции программ по созданию и обработке проектов в цифровой среде предприятий сервиса для обеспечения конкурентоспособности	задание для лабораторной работы, итоговое творческое задание, вопросы к зачету
		Знает требования и нормы подготовки и предоставления графического, видео- и мультимедиа-материала, соответствующего требуемому качеству и современным форматам, для производства и/или размещения в сети Интернет	Тестовые задания, задание для лабораторной работы, итоговое творческое задание, вопросы к зачету
		Выдвигает собственные проектные решения по разработке и выполнению дизайн проекта в цифровой среде для предприятий в сервисной деятельности	задание для лабораторной работы, итоговое творческое задание, вопросы к зачету
		Разрабатывает объекты цифрового дизайна: сайты, мобильные приложения, контент для визуальных платформ социальных сетей, баннеры Интернет-рекламы, компьютерные игры, анимированные объекты для предприятий в сервисной деятельности	итоговое творческое задание, вопросы к зачету

2 Типовые оценочные средства или иные материалы, с описанием шкал оценивания и методическими материалами, определяющими процедуру проведения и оценивания достижения результатов обучения

Тестовые задания закрытого и открытого типа по дисциплине

Для усвоения пройденного материала студентам предлагается пройти тестовые задания.

Раздел 1. Дизайн средствами компьютерной графики в растровом редакторе

Закрытые вопросы раздел 1:

1. Из чего формируется растровое изображение?
 - a) из овалов
 - b) из рамок
 - c) из пикселей
 - d) из линий
2. Опишите основные принципы графического дизайна. Как каждый из этих принципов влияет на восприятие дизайна и его эффективность?
 - 1й принцип -
 - 2й принцип -
 - 3й принцип -
 - 4й принцип -
 - 5й принцип -
3. С помощью каких программ можно создавать растровые изображения на компьютере?
 - a) Word
 - b) Power Point
 - c) Excel
 - d) Paint
4. Установите последовательность шагов для редактирования растрового изображения. Шаги:
 1. Открытие растрового изображения в графическом редакторе.
 2. Применение фильтров и эффектов (например, размытие, резкость).
 3. Настройка цветового баланса и яркости.
 4. Кадрирование изображения по нужным параметрам.
 5. Сохранение изображения в нужном формате.
5. Дополните следующие предложения, вставив подходящие термины или словосочетания, связанные с композицией в компьютерной графике.
 1. Композиция в компьютерной графике включает в себя организацию визуальных элементов на _____ (что-то, что помогает создать гармонию и баланс).
 2. Один из основных принципов композиции — это _____, который позволяет выделить ключевые элементы и направить взгляд зрителя.
 3. Использование _____ (термин, обозначающий равномерное распределение визуальных элементов) помогает создать ощущение стабильности в дизайне.
 4. _____ (термин, обозначающий порядок расположения элементов) играет важную роль в восприятии информации, помогая организовать ее по важности.
 5. Элементы, расположенные по _____ (термин, который описывает расположение объектов относительно друг друга), создают визуальную связь и гармонию.
6. Какой растровый редактор входит в ОС Windows?
 - a) Power Point
 - b) Excel
 - c) Paint

d) Word

7. Прямая линия, многоугольник, треугольник являются в растровом редакторе:

- a) рисунками
- b) графическими примитивами
- c) вставленными изображениями
- d) сбоем в редакторе

8. Нарисованный объект перестаёт существовать как самостоятельный элемент сразу после:

- a) после окончания рисования
- b) помещения в рисунок
- c) сохранения изображения
- d) ни один из ответов не является правильным

9. Заполните пропуски в следующих предложениях, используя подходящие термины или словосочетания, связанные с композицией в компьютерной графике.

1. Важным аспектом композиции является _____, который помогает создать фокус на главном объекте и направляет взгляд зрителя.
2. _____ (термин, описывающий использование пространства вокруг объектов) позволяет избежать перегруженности и сделать дизайн более легким для восприятия.
3. Применение _____ (термин, описывающий повторение элементов) помогает создать единство и согласованность в дизайне.
4. Для создания динамичной композиции дизайнеры часто используют _____ (термин, описывающий использование линий и форм для создания движения).
5. Цветовая _____ (термин, описывающий сочетание цветов) также важна для создания гармоничной композиции и передачи нужных эмоций.

10. Какие форматы используются при сохранении изображения?

- a) BMP; GIF; PNG; DOC
- b) TXT; BMP; TIFF; RTF
- c) TXT; BMP; TIFF; GIF
- d) BMP; TIFF; GIF; PNG

11. Графический редактор — это...

- a) устройство для создания и обработки изображений
- b) программа для создания и обработки текста
- c) набор инструментов для рисования
- d) программа для создания и обработки изображений

12. Файл с графическим изображением, созданным и сохраненным в редакторе Paint по умолчанию имеет расширение...

- a) .JPG
- b) .BMP
- c) .GIF
- d) .PSD

13. Установите соответствие между терминами и их определениями:

Термины:	Определения:
1. Растровое изображение	А. Единица измерения, представляющая собой отдельный элемент изображения в растровой графике.
2. Пиксель	В. Структура, позволяющая объединять несколько элементов изображения для удобства редактирования.
3. Разрешение	С. Количество пикселей на единицу площади изображения, определяющее его

	четкость.
4. Формат файла	D. Тип файла, в котором сохраняется изображение, определяющий его качество и совместимость.
5. Слои	E. Изображение, состоящее из сетки пикселей, где каждый пиксель имеет свой цвет.

14. Установите последовательность этапов работы с растровым редактором. Этапы:

1. Создание нового растрового изображения.
2. Выбор инструментов для рисования (кисть, карандаш и т.д.).
3. Рисование и добавление элементов на изображение.
4. Применение слоев для организации работы.
5. Экспорт готового изображения в нужном формате

15. Минимальным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является...

- a) объект (прямоугольник, овал, ...)
- b) пиксель
- c) палитра
- d) цвет

16. Какие из следующих действий можно выполнить в растровом редакторе Paint? (Выберите два правильных ответа)

- a) Рисовать линии и фигуры с помощью инструментов рисования.
- b) Создавать векторные графические элементы.
- c) Изменять размеры изображения с помощью функции "Изменить размер".
- d) Применять эффекты фильтров для изменения цвета изображения.

17. Какие из следующих утверждений о цветовых сочетаниях и цветовом круге являются правильными? (Выберите два правильных ответа)

- a) Дополнительные цвета находятся напротив друг друга на цветовом круге.
- b) Теплые цвета включают синий и зеленый.
- c) Аналогичные цвета расположены рядом друг с другом на цветовом круге.
- d) Цветовой круг был разработан только для живописи и не применяется в дизайне.

18. Назовите основные этапы редактирования растрового изображения в графическом редакторе и кратко опишите, какие инструменты можно использовать на каждом этапе.

1й этап -

2й этап -

3й этап -

4й этап -

5й этап -

19. Какие инструменты есть в графическом редакторе Paint?

- a) Линия
- b) Прямоугольник
- c) Квадрат
- d) Овал

20. Установите соответствие между инструментами и их функциями:

Инструменты:	Функции:
1. Кисть	A. Инструмент, позволяющий удалить часть изображения или сделать ее прозрачной.
2. Ластик	B. Инструмент для создания закрашенных областей с использованием выбранного цвета.
3. Заливка	C. Инструмент для применения различных эффектов к изображению,

	изменяющий его внешний вид.
4. Выделение	D. Инструмент, позволяющий выбрать определенные области изображения для редактирования.
5. Фильтр	E. Инструмент, используемый для рисования и создания различных форм на изображении.

Открытые вопросы раздел 1:

1. Понятия растровой и векторной графики.
2. Цвет и его характеристики.
3. Цветовые модели.
4. Типы изображений.
5. Закон Грассмана (законы аддитивного смешивания цветов).
6. Цветовая модель RGB.
7. Цветовая модель CMYK.
8. Цветовая модель HSB.
9. Цветовая модель Lab.
10. Режимы: черно-белый и полутоновый.
11. Цветовые каналы.
12. Метод сжатия LZW.
13. Метод сжатия RLE.
14. Метод Хаффмана.
15. Метод сжатия CCITT. 27.
16. Форматы растровых файлов.
17. Основные понятия растровой графики.
18. Достоинства и недостатки растровой графики. Примеры растровых редакторов.
19. Интерфейс Adobe Photoshop.
20. Алгоритмы построения отрезков прямой.
21. Алгоритмы построения окружностей.

Раздел 2. Дизайн средствами компьютерной графики в векторном редакторе.

Закрытые вопросы раздел 2:

1. Элементарным объектом обработки в векторном графическом изображении является ...
 - a) линия;
 - b) палитра цветов;
 - c) символ;
 - d) точка изображения.
2. Векторное изображение – это...
 - a) полноцветное изображение, обработанное особым образом и хранящееся в памяти компьютера;
 - b) изображение, создаваемое посредством математических вычислений, представляющее собой набор действий по созданию рисунка с помощью различных линий, фигур;
 - c) чертежи, выполняемые графическими редакторами для проектных работ.
3. Большой размер файла — это недостаток ...
 - a) фрактальной графики;
 - b) растровой графики;
 - c) векторной графики.
4. Какие программы предназначены для работы с векторной графикой
 - a) Kompas 3D;
 - b) Photoshop;
 - c) Corel Draw;
 - d) Blender;
 - e) Picasa;

f) Gmp.

5. В векторном редакторе можно выполнить следующие операции (выберите 2 варианта ответа):

- a) изменить разрешение изображения;
- b) изменить размер объекта изображения;
- c) изменить форму объекта изображения;
- d) изменить яркость (контрастность) изображения.

6. Каковы преимущества использования векторной графики по сравнению с растровой графикой в дизайне? Приведите примеры ситуаций, когда предпочтительнее использовать векторные изображения.

1 -

2 -

3 -

7. Установите соответствие между терминами и их определениями:

Термины:	Определения:
1. Векторное изображение	A. Изображение, состоящее из математических описаний линий и форм, а не из пикселей.
2. Контур	B. Точка на линии или кривой, которая определяет ее форму и направление.
3. Узел	C. Геометрическая фигура, соединяющая два узла.
4. Линия	D. Формат файла, используемый для хранения векторной графики в виде XML.
5. Формат SVG	E. Линия, которая ограничивает форму или объект в векторной графике.

8. Какие утверждения являются недостатками векторной графики?

- a) большой объем файлов;
- b) сложности с выводом на печать;
- c) искажение при масштабировании;
- d) невозможность создать изображение с фотографической точностью.

9. Укажите свойства присущие объекту "линия" в редакторе векторной графики:

- a) стиль, толщина, цвет;
- b) цвет, длина, заливка;
- c) стиль, заливка, длина;
- d) толщина, длина, кривизна.

10. Разрешение изображения измеряют в ...

- a) пикселях;
- b) точках на дюйм (dpi);
- c) мм, см, дюймах.

11. Установите соответствие между инструментами и их функциями:

Инструменты:	Функции:
1. Перо	A. Инструмент для создания прямых линий и кривых с помощью узлов.
2. Прямоугольник	B. Инструмент, позволяющий рисовать прямоугольные фигуры.
3. Эллипс	C. Инструмент для рисования кругов и овальных форм.
4. Линия	D. Инструмент для соединения нескольких объектов в один для удобства редактирования.
5. Группа	E. Инструмент для рисования прямых линий.

12. Что позволяет делать графический редактор?

- a) создавать текстовые области
- b) распознать структуру размещения текста на странице
- c) редактировать векторный рисунок
- d) осуществить геометрические преобразования изображения

13. Опишите процесс создания векторной иллюстрации в CorelDraw. Какие основные этапы вы бы выделили и какие инструменты использовали бы на каждом из этапов?

1й этап -

2й этап -

3й этап -

4й этап -

5й этап -

14. Дополните предложение, используя свои знания о возможностях CorelDraw:

Одной из ключевых особенностей CorelDraw является возможность работы с _____, что позволяет дизайнерам создавать плавные переходы между цветами и текстурами, а также добавлять _____ к своим проектам для достижения уникального визуального эффекта.

15. Что можно сделать с векторными графическими изображениями?

- a) увеличить и уменьшить
- b) наложить друг на друга
- c) выровнять при помощи линейки с делениями
- d) преобразовать в единый объект

16. Установите последовательность этапов работы с векторным редактором. Этапы:

1. Открытие нового документа.
2. Создание и редактирование объектов.
3. Группировка объектов для удобства редактирования.
4. Применение эффектов (тени, градиенты).
5. Экспорт готового изображения в нужный формат.

17. Заполните пропуски в следующем предложении, используя подходящие термины:

"В векторном редакторе CorelDraw для создания объектов используются основные инструменты, такие как _____ и _____. Эти инструменты позволяют рисовать линии, формы и сложные фигуры, которые можно легко редактировать и масштабировать без потери качества."

18. Какие из следующих утверждений о работе с векторными изображениями в редакторах графики являются правильными? (выберите 2 варианта ответа)

- a) Векторные изображения состоят из пикселей и теряют качество при увеличении.
- b) Векторные графики можно легко редактировать, изменяя формы и размеры объектов.
- c) Векторные изображения обычно используют для фотографий и сложных текстур.
- d) Векторные редакторы позволяют создавать изображения с использованием математических формул

19. Наиболее широко распространённый формат векторных графических файлов?

- a) WMF
- b) FRM
- c) RAR
- d) ISO

20. Установите последовательность шагов для создания векторного изображения. Шаги:

1. Выбор инструмента для рисования (например, перо или прямоугольник).
2. Настройка параметров (цвет, толщина линии).
3. Рисование контуров изображения.
4. Добавление узлов и редактирование кривых.
5. Сохранение изображения в нужном формате.

Открытые вопросы раздел 2:

1. Форматы векторных файлов.
2. Основные понятия векторной графики.
3. Математические основы векторной графики.
4. Достоинства и недостатки векторной графики. Примеры векторных редакторов.
5. Сравнение растровой и векторной графики.

6. Особенности растровых и векторных программ. Их применение.
7. Редакторы векторной графики: CorelDraw и Adobe Illustrator

Раздел 3. Использование дизайна в сервисной деятельности

Закрытые вопросы раздел 3:

1. Что такое фирменный стиль?
 - a) Набор стандартов для бухгалтерского учета
 - b) Комплекс визуальных и текстовых элементов, представляющих компанию
 - c) Метод управления проектами
 - d) Программа для ведения социальных сетей
2. Какой элемент не является частью фирменного стиля?
 - a) Логотип
 - b) Цветовая палитра
 - c) Слоган
 - d) Учетная политика
3. Какой из следующих факторов наиболее важен при разработке логотипа?
 - a) Сложность дизайна
 - b) Легкость запоминания
 - c) Использование всех цветов радуги
 - d) Размер логотипа
4. Что такое брендбук?
 - a) Книга о истории компании
 - b) Документ, описывающий элементы фирменного стиля и правила их использования
 - c) Сборник рекламных материалов
 - d) Учетная книга для финансовых операций
5. Перечислите основные способы управления имиджем бренда.
 - 1й способ - ...
 - 2й способ - ...
 - 3й способ - ...
 - 4й способ - ...
6. Какой из следующих элементов чаще всего используется для создания визуальной идентичности бренда (выберите несколько вариантов ответов)?
 - a) Шрифт
 - b) Логотип
 - c) Картинки из интернета
 - d) Чужие логотипы
7. Что такое цветовая палитра в контексте фирменного стиля?
 - a) Список всех цветов, используемых в дизайне
 - b) Набор цветов, выбранных для представления бренда
 - c) Цвета, используемые только в печатной продукции
 - d) Цвета, которые не должны использоваться в дизайне
8. Какой элемент фирменного стиля помогает передать ценности компании (выберите несколько вариантов ответов)?
 - a) Логотип
 - b) Шрифт
 - c) Слоган
 - d) Конкуренты
9. Какой из следующих аспектов не следует игнорировать при разработке визуального стиля?
 - a) Целевая аудитория
 - b) Личные предпочтения дизайнера
 - c) Конкуренты
 - d) Брендové ценности
10. Прочитайте текст и вставьте правильный ответ:
 - a) Дизайн в сервисной деятельности включает в себя не только визуальные элементы, но и

- _____ элементы (подсказка: элементы, которые позволяют пользователю взаимодействовать с продуктом, например, кнопки или меню).
- b) Эффективный дизайн сервиса способствует _____ опыта клиента, что увеличивает удовлетворенность клиентов и их лояльность. (подсказка: процесс, который помогает сделать взаимодействие с продуктом более удобным и приятным для пользователя).
- c) Важным аспектом дизайна в сервисной деятельности является _____ (подсказка: это то, что отличает ваш продукт от конкурентов и привлекает клиентов).
- d) Использование принципов _____ (подсказка: принципы, которые помогают сделать продукт легким в использовании) в дизайне сервисов помогает улучшить взаимодействие клиента с продуктом и сделать его более интуитивно понятным.
- e) Для успешного внедрения дизайна в сервисную деятельность необходимо учитывать _____ (подсказка: это желания и предпочтения клиентов, которые могут меняться) которые отражают потребности и ожидания целевой аудитории.
- f) Дизайн интерфейса в мобильных приложениях для сервисов должен быть _____ (подсказка: это значит, что пользователю не нужно долго думать, как что-то сделать; все должно быть ясно с первого взгляда) чтобы облегчить процесс заказа и повысить комфорт пользователей.
11. Какой элемент помогает создать единый визуальный стиль на всех платформах?
- a) Разные логотипы для каждого продукта
b) Консистентное использование шрифтов и цветов
c) Использование только черно-белых изображений
d) Разные слоганы для каждой рекламной кампании
12. Что подразумевается под "типографикой" в фирменном стиле?
- a) Искусство создания изображений
b) Выбор и использование шрифтов
c) Создание видеоконтента
d) Разработка цветовой палитры
13. Какой из следующих аспектов не является частью визуальной идентичности бренда?
- a) Логотип
b) Упаковка продукции
c) Политика компании
d) Рекламные материалы
14. Какой из следующих инструментов часто используется для создания и редактирования графического дизайна?
- a) Microsoft Word
b) Adobe Illustrator
c) Google Sheets
d) Notepad
15. Как восприятие бренда влияет на покупательские решения потребителей? Перечислите основные факторы, формирующие это восприятие.
- 1й фактор -
2й фактор -
3й фактор -
4й фактор -
16. Что такое "брендинг"?
- a) Процесс создания логотипа
b) Процесс формирования уникального имиджа и идентичности компании
c) Сбор информации о конкурентах
d) Разработка рекламной кампании
17. Какой из следующих элементов помогает установить доверие к бренду?
- a) Непостоянный визуальный стиль
b) Прозрачность и честность в коммуникации
c) Использование сложных терминов

d) Игнорирование отзывов клиентов

18. Какое значение имеет «целевой рынок» для разработки фирменного стиля?

a) Он не имеет значения

b) Он определяет, какие цвета и шрифты следует использовать

c) Он помогает понять предпочтения и потребности потенциальных клиентов

d) Он влияет только на цену продукта

19. Установите правильную последовательность действий при разработке дизайна для предприятий сервиса. Номера этапов укажите в порядке их выполнения.

a) Проведение исследования целевой аудитории и анализ потребностей клиентов.

b) Создание прототипов и макетов интерфейса.

c) Тестирование прототипов с реальными пользователями для получения обратной связи.

d) Внедрение изменений на основе полученной обратной связи.

e) Разработка окончательного дизайна и его реализация.

f) Оценка эффективности дизайна после запуска сервиса и сбор отзывов клиентов.

20. Установите соответствие между терминами и их определениями.

Термины:

1. Пользовательский опыт (UX)

2. Прототип

3. Интерфейс

4. Дизайн-мышление

5. Обратная связь

6. Визуальный дизайн

Определения:

A. Процесс создания предварительной версии продукта для тестирования и оценки его функциональности.

B. Совокупность ощущений и впечатлений пользователя при взаимодействии с продуктом или услугой.

C. Элементы, с которыми пользователь взаимодействует в процессе использования сервиса, такие как кнопки, меню и графика.

D. Методология, ориентированная на решение проблем, которая включает в себя понимание потребностей пользователей и генерацию идей.

E. Процесс сбора мнений и предложений от пользователей для улучшения продукта или услуги.

F. Эстетические и функциональные аспекты дизайна, которые влияют на восприятие продукта.

Открытые вопросы раздел 3:

1. Дайте определение понятию имидж

2. Дайте определение понятию бренд

3. Опишите основные элементы фирменного стиля и их функции

4. Опишите основные различия фирменного стиля для онлайн-предприятия и оффлайн компании

5. Перечислите основные экономические факторы формирования имиджа

6. Имидж компании

7. Бренд компании

8. Фирменный стиль компании

9. Перечислите основные особенности функционала имиджа для внешней и внутренней аудитории

10. Перечислите этические ограничения использования мокапов в качестве иллюстраций брендбука

11. Перечислите этические и правовые ограничения использования нейросетей в формировании фирменного стиля

12. Правовые аспекты при разработке и использовании бренда и фирменного стиля
13. Назовите основные функции фирменного стиля и брендбука
14. Перечислите перспективные направления развития фирменного стиля на 2025-2030г.: носители, тенденции, тренды
15. Соотнесите понятия бренда, фирменного стиля и имиджа

Критерии оценивания тестов (вопросов закрытого типа)

Оценка	% правильных ответов
«отлично»	от 81 до 100
«хорошо»	от 61 до 80
«удовлетворительно»	от 51 до 60
«неудовлетворительно»	менее 50%

Критерии оценивания тестов (вопросов открытого типа)

Шкала оценивания	Критерии оценивания
отлично	Демонстрирует понимание материала, обосновывает свои суждения, приводит необходимые учебные примеры и самостоятельно составленные. Излагает материал последовательно и правильно с точки зрения норм профессионального и литературного языка.
хорошо	Студент дает ответ, удовлетворяющий тем же требованиям, что и для оценки «отлично», но допускает 1–2 недочета в оформлении и логике излагаемого материала.
удовлетворительно	Студент демонстрирует знание и понимание основных положений данной темы, но допускает следующие недочеты: – 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 в языковом оформлении излагаемого.
неудовлетворительно	Студент демонстрирует незнание большей части соответствующего вопроса, допускает ошибки в формулировке определений и правил, искажающие их смысл, беспорядочно и неуверенно излагает материал. Демонстрирует недостатки в подготовке, которые являются серьезным препятствием к успешному овладению последующим материалом

Задания для лабораторных работ***Тема 1. Основные понятия и принципы графического дизайна******Лабораторное задание №1 «Композиция на основе простых геометрических форм».***

В данной лабораторной работе разрабатывается композиция на основе простых геометрических форм с соблюдением принципов единства, равновесия и гармонии.

Цель: научиться применять основные законы композиции (правило третей, симметрия, асимметрия, баланс и контраст) при создании графических работ.

Инструменты: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, CorelDRAW или любая другая графическая программа.

Этапы выполнения задания:

1. Исследование законов композиции:

Ознакомьтесь с основными законами композиции:

- Правило третей
- Симметрия и асимметрия
- Баланс (визуальный вес элементов)
- Контраст (цвет, форма, размер)

Запишите краткие определения и примеры каждого из законов.

2. Создание эскиза:

На бумаге или в графической программе создайте несколько эскизов, используя каждый из законов композиции. Обозначьте, какой закон композиции вы применяете в каждом эскизе.

3. Дизайн цифровой композиции:

Выберите один из ваших эскизов и создайте его цифровую версию в графической программе. Используйте различные элементы (фото, векторные изображения, текст), чтобы создать композицию. Применяйте выбранные законы композиции в процессе работы.

4. Презентация работы:

Подготовьте короткую презентацию (3-5 слайдов), в которой объясните, какие законы композиции были использованы в вашей работе. Включите изображения вашего эскиза и финальной работы, а также краткие комментарии о том, как каждый закон повлиял на вашу композицию.

5. Обсуждение и отзыв:

Поделитесь своей работой в группе и обсудите, как законы композиции помогли улучшить

вашу работу. Получите обратную связь и подумайте, как вы могли бы улучшить свою композицию в будущем.

Лабораторное задание №2 «Законы композиции».

В данной лабораторной работе происходит разработка дизайна упаковки продукта с учетом основных законов композиции.

Цель: научиться применять основные законы композиции (правило третей, симметрия, асимметрия, баланс и контраст) при создании дизайна упаковки для продукта.

Инструменты: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, CorelDRAW или любая другая графическая программа.

Этапы выполнения лабораторной работы:

1. Выбор продукта:

Выберите продукт, для которого вы будете разрабатывать упаковку. Это может быть еда, напитки, косметика, бытовая химия и т.д.

2. Исследование целевой аудитории:

Определите целевую аудиторию для вашего продукта. Подумайте о том, какие визуальные элементы могут привлечь внимание этой аудитории.

3. Изучение законов композиции:

Ознакомьтесь с основными законами композиции:

- Правило третей
- Симметрия и асимметрия
- Баланс (визуальный вес элементов)
- Контраст (цвет, форма, размер)

Запишите краткие определения и примеры каждого из законов.

4. Создание эскизов упаковки:

На бумаге или в графической программе создайте несколько эскизов упаковки, используя каждый из законов композиции. Обозначьте, какой закон композиции вы применяете в каждом эскизе.

5. Разработка цифрового дизайна упаковки:

Выберите один из ваших эскизов и создайте его цифровую версию в графической программе. Используйте различные элементы (фото, векторные изображения, текст) для создания дизайна упаковки. Применяйте выбранные законы композиции в процессе работы, уделяя внимание визуальному балансу и контрасту.

6. Презентация работы:

Подготовьте презентацию (3-5 слайдов), в которой объясните, какие законы композиции были использованы в вашем дизайне упаковки. Включите изображения ваших эскизов и финального дизайна, а также краткие комментарии о том, как каждый закон повлиял на вашу работу.

7. Обсуждение и отзыв:

Поделитесь своей работой в группе и обсудите, как законы композиции помогли улучшить ваш дизайн упаковки. Получите обратную связь и подумайте, как вы могли бы улучшить свой дизайн в будущем.

Лабораторное задание №3 «Цветовые сочетания».

В данной лабораторной работе происходит изучение цветовых сочетаний и их применение при разработке дизайна.

Цель: оценить навыки работы с цветом, понимание цветовых сочетаний и способность применять их в дизайне.

Инструменты: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Canva или любая другая графическая программа.

Задание 1: Исследование цветовых сочетаний

1. Выбор цветовой палитры:

Выберите три цветовые палитры, которые вам нравятся. Это могут быть гармоничные палитры, контрастные сочетания или монохромные схемы.

Для каждой палитры укажите:

- Цвета в формате HEX или RGB.
- Краткое объяснение, почему вы выбрали именно эти цвета и как они могут быть использованы в дизайне.

2. Примеры применения:

Найдите и представьте три примера дизайна (логотипы, упаковка, веб-дизайн), которые успешно используют выбранные вами цветовые палитры. Объясните, как цвета влияют на восприятие дизайна.

Задание 2: Цветовой круг и цветовые сочетания

1. Создание цветового круга:

Создайте цветовой круг, используя основные цвета (красный, синий, желтый) и смешанные цвета (зеленый, оранжевый, фиолетовый). Обозначьте на круге первичные, вторичные и третичные цвета.

2. Выбор цветовых сочетаний:

На основе цветового круга выберите три различных цветовых сочетания:

- Комплементарные (противоположные цвета на круге)
- Аналогичные (цвета, находящиеся рядом друг с другом)
- Триадические (три равномерно распределенных цвета)

Для каждого сочетания объясните, как оно может быть использовано в дизайне и какие эмоции или ассоциации вызывает.

Задание 3: Создание цветовой схемы

1. Разработка цветовой схемы для продукта:

Выберите продукт (например, косметику, еду или напиток) и разработайте цветовую схему для его упаковки. Создайте цифровую палитру, включающую основные цвета, акцентные цвета и цвета фона. Объясните выбор каждого цвета и его роль в дизайне.

2. Мокап упаковки:

Создайте мокап упаковки, используя разработанную цветовую схему. Это может быть цифровая работа, отражающая, как будет выглядеть упаковка в реальной жизни. Укажите, как выбранные цвета подчеркивают характеристики продукта и привлекают целевую аудиторию.

Задание 4: Применение цветовых сочетаний в дизайне

1. Создание графического элемента:

Используя одну из ваших цветовых палитр, создайте графический элемент (например, баннер, постер или иконку) для выбранного продукта. Обратите внимание на использование контраста, чтобы выделить важные элементы дизайна.

2. Обоснование выбора:

Напишите краткое обоснование (150-200 слов), объясняющее, как вы использовали цветовые сочетания в своем графическом элементе и почему они эффективны для передачи сообщения.

Лабораторное задание №4 «Работа с формой и текстурой».

В данной лабораторной работе происходит разработка элементов с применением различных форм и текстур

Цель: оценить навыки студентов в создании графических элементов с использованием различных форм и текстур, а также их способность применять эти элементы в дизайне.

Инструменты: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Canva или любая другая графическая программа.

Задание 1: Исследование форм и текстур

1. Выбор форм:

Выберите три основные формы (например, круг, квадрат, треугольник) и три сложные формы (например, звезда, облако, лист). Создайте небольшую визуальную композицию, используя выбранные формы. Композиция должна быть гармоничной и визуально привлекательной.

2. Поиск текстур:

Найдите или создайте три различных текстуры (например, древесина, ткань, металл) и примените их к вашим формам. Объясните, как каждая текстура влияет на восприятие формы

и композиции в целом.

Задание 2: Создание графического элемента

1. Разработка элемента:

Создайте графический элемент (например, иконку, баннер, логотип) с использованием как минимум трех различных форм и трех текстур. Элемент должен быть функциональным и подходить для использования в реальном проекте (например, веб-дизайне или печатной продукции).

2. Применение цветовой палитры:

Выберите цветовую палитру, которая будет гармонировать с вашими формами и текстурами. Объясните выбор цветов и их роль в композиции.

Задание 3: Презентация и обоснование

1. Создание презентации:

Подготовьте короткую презентацию (5-7 слайдов), в которой представьте свои работы. Включите:

- Визуализацию композиции с формами.
- Графический элемент с применением форм и текстур.
- Цветовую палитру и объяснение выбора.

2. Обоснование выбора:

Напишите краткое обоснование (150-200 слов), объясняющее, как вы использовали формы и текстуры в вашем графическом элементе, а также как это влияет на восприятие дизайна.

Тема 2. Компьютерная графика в растровом редакторе Adobe Photoshop

Лабораторное задание №5. «Графический редактор Adobe Photoshop. Основные сведения слою растровых изображений».

Цель: получить навыки работы с графическим редактором Adobe Photoshop, основные операции над файлами, рабочая среда, слои растровых изображений. Создать новое изображение размером 50 на 40 мм, разрешением 150 пикс\дюйм, цветовой режим RGB, фон – прозрачный, имя

Задание 1. Последовательно сохранить изображение в форматах JPEG, TIFF, PSD. в отчете отметить, в чем сходства и различия сохраняемых типов файла.

Задание 2. Создать в новом файле несколько слоев, поместить на них разные части изображения и применить режим наложения слоев

Лабораторное задание №6. «Обработка и коррекция изображений».

Цель: получить навыки изменения размеров изображения, кадрирование изображения, корректировки цветов, работа с выделенными областями изображений.

Задание 1. Измените размер изображения любой растровой картинке и отразите его по горизонтали\вертикали.

Задание 2. Измените размер холста любого растрового изображения. Переместите изображение на новый слой. Измените размер изображения сочетание клавиш Ctrl+T и деформируйте его. Задание

3. Используя инструмент лассо, выделяйте отдельные чёрные перья и с помощью инструмента Заливка раскрасьте Рис. 1.psd в разные цвета

Лабораторное задание №7. «Редактирование, рисование изображений. Контур в изображениях. Текст».

Цель: получить навыки редактирования цветов, рисования изображений, а также навыки работы с контурами и текстом в изображениях.

Задание 1. Используя инструменты «размытие» и «палец» делать контур одежды мягким и изменить причёску на Рис. 2.jpg.

Задание 2. Выполнить задание с применением Быстрой маски. Смотрите методические указания к заданию 2.

Задание 3. Установить необходимые размер и параметры карандаша, создать простой

рисунок «от руки» используя инструменты Paintbrush (Кисть), инструментом Paint Bucket (Заливка), закрасить фрагмент рисунка, воспользоваться инструментами Палец и Градиент для смешения цветов и получения оттенков и тени.

Задание 4. Вставьте текст в любую фигуру, а также напишите текст по контуру.

Тема 3. Компьютерная графика в векторном редакторе CorelDraw

Лабораторное задание №8. «Основы работы в CorelDRAW, интерфейс программы и его настройка».

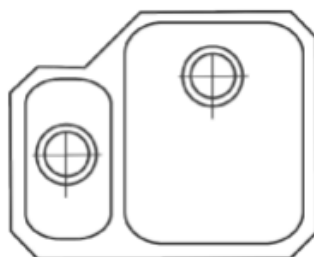
Цель: изучить навигацию окна графического редактора CorelDRAW, научиться настраивать рабочую среду. Организуйте рабочее пространство графического редактора CorelDRAW.

Лабораторное задание №9. «Использование текста и вспомогательных объектов».

Цель: изучить приемы работы с текстом, правки и настройки взаимодействия объектов, использовать вспомогательные объекты. Создайте макет стандартной\двусторонней визитки.

Лабораторное задание №10. «Создание простых геометрических объектов».

Цель: рассмотреть различные способы построения произвольных кривых и линий, стандартных геометрических фигур и особенности их рисования. Постройте многоугольники и звезды разных типов. Создайте чертеж, изображенный ниже и проставьте на нем размеры.



Лабораторное задание №11. «Редактирование графических объектов».

Цель: изучить приемы работы с контурами и заливками, изучить приемы изменения формы объекта-кривой, научить преобразовывать объекты с помощью инструмента выбор и окна настройки преобразование. Самостоятельно создайте печать.



Самостоятельно создайте буквицы



Самостоятельно напишите слова (шрифт выбирает из присутствующих в программе)

Горизонт
ПЕРЕМИРИЕ

Лабораторное задание №12. «Использование специальных графических эффектов для оформления объектов».

Цель: научить использовать специальные эффекты: перспективу, оболочку, вытягивание – для создания сложных графических объектов. Самостоятельно применить каждый из вышеупомянутых в лабораторной работе специальных эффектов. Оценить навыки студентов в применении эффектов перспективы, оболочки и вытягивания для создания сложных и привлекательных графических объектов.

Инструменты: Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Figma, Affinity Designer или любая другая графическая программа.

Задание 1: Исследование и применение эффектов

1. Выбор объектов:

Выберите три различных графических объекта (например, предметы, логотипы, иконки), которые вы хотите создать с использованием выбранных эффектов.

2. Применение эффектов:

Для каждого объекта используйте:

- Перспективу: создайте эффект глубины, используя инструменты перспективы. Это может быть сделано путем изменения размера и положения объектов, чтобы создать иллюзию трехмерности.
- Оболочку: примените эффект оболочки для создания уникальных форм. Используйте его для добавления дополнительных элементов или деталей к вашему объекту.
- Вытягивание: используйте эффект вытягивания для изменения формы объектов и создания динамичных элементов. Это может быть полезно для создания эффектов движения или выделения.

3. Документация:

Создайте отдельный файл, в котором вы будете документировать каждый этап работы. Запишите, какие инструменты и методы вы использовали для достижения желаемого результата.

Задание 2: Создание оригинального графического объекта

1. Разработка объекта:

Создайте один сложный графический объект (например, иллюстрацию, логотип или баннер), используя все три эффекта (перспектива, оболочка и вытягивание).

Объект должен быть функциональным и подходить для использования в реальных проектах (например, веб-дизайн, печатная продукция).

2. Применение цветовой палитры:

Выберите цветовую палитру, которая будет гармонировать с вашими эффектами и объектом. Объясните выбор цветов и их роль в дизайне.

Задание 3: Презентация и обоснование

1. Создание презентации:

Подготовьте короткую презентацию (5-7 слайдов), в которой представьте свои работы.

Включите:

- Визуализацию каждого объекта с применением эффектов.
- Оригинальный объект с использованием всех трех эффектов.
- Цветовую палитру и объяснение выбора.

2. Обоснование выбора:

Напишите краткое обоснование (150-200 слов), объясняющее, как вы использовали эффекты перспективы, оболочки и вытягивания в вашем объекте и как это влияет на восприятие дизайна.

Лабораторное задание №13. «Тренды современного дизайна пользовательских интерфейсов».

Цель: оценить знания студентов о современных трендах в дизайне пользовательских интерфейсов и их способность применять эти знания на практике.

Инструменты: Figma, Adobe XD, Sketch или любая другая программа для проектирования интерфейсов.

Задание 1: Исследование трендов

1. Выбор трендов:

Выберите три актуальных тренда в дизайне пользовательских интерфейсов (например, минимализм, темный режим, микроанимации, неоморфизм, адаптивный дизайн и т.д.).

2. Анализ:

Для каждого выбранного тренда напишите краткий анализ (150-200 слов), в котором ответьте на следующие вопросы:

- В чем суть тренда?
- Как он влияет на пользовательский опыт?
- Приведите примеры успешного применения данного тренда в реальных проектах.

Задание 2: Применение трендов

1. Создание макета:

-На основе выбранных трендов создайте макет пользовательского интерфейса для мобильного приложения или веб-сайта. Обязательно используйте все три тренда в вашем дизайне.

Макет должен быть функциональным и соответствовать современным стандартам UX/UI.

2. Документация:

Подготовьте документ, в котором опишите ваш дизайн. Включите:

- Объяснение выбора каждого тренда и его применение в вашем макете.
- Описание целевой аудитории и того, как выбранные тренды удовлетворяют ее потребности.

Задание 3: Презентация и защита

1. Создание презентации:

Подготовьте краткую презентацию (5-7 слайдов), в которой представьте свою работу.

Включите:

- Визуализацию вашего макета.
- Обоснование выбора трендов и их влияния на дизайн.
- Целевую аудиторию и ее потребности.

2. Защита работы:

Будьте готовы ответить на вопросы о вашем дизайне и объяснить, как выбранные тренды улучшают пользовательский опыт.

Лабораторное задание №14. «Методы взаимодействия пользователей с интерфейсом».

Задание 1.

Цель: оценить знания студентов о методах взаимодействия пользователей с интерфейсом и их влияние на пользовательский опыт.

Инструкции:

1. Выбор методов:

Выберите три метода взаимодействия пользователей с интерфейсом. Это могут быть, например:

- Клики (мышью или на сенсорных экранах)
- Жесты (смахивание, щипок и т.д.)
- Голосовые команды
- Прокрутка
- Сенсорные действия (долгое нажатие, двойной клик и т.д.)

2. Анализ:

Для каждого выбранного метода напишите краткий анализ (200-300 слов), в котором ответьте на следующие вопросы:

- Что это за метод? Опишите его суть и основные характеристики.
- Как он влияет на пользовательский опыт? Обсудите, какие преимущества и недостатки могут быть связаны с использованием этого метода.
- Приведите примеры успешного применения. Укажите, где и как этот метод был эффективно использован в реальных проектах или приложениях.

3. Формат представления:

Подготовьте документ в формате PDF или Word, в котором будет включен ваш анализ. Используйте заголовки для каждого метода, чтобы сделать текст более структурированным.

Задание 2.

Цель: оценить знания студентов о методах взаимодействия пользователей с интерфейсом и их влияние на пользовательский опыт через наблюдение за реальными пользователями.

Инструкции:

1. Выбор интерфейса:

Выберите один интерфейс для наблюдения. Это может быть мобильное приложение, веб-сайт или программное обеспечение, которое вы знаете или которое доступно для использования.

2. Подготовка к наблюдению:

Определите группу пользователей (3-5 человек), с которыми вы будете проводить наблюдение. Это могут быть ваши однокурсники, друзья или члены семьи. Подготовьте наблюдательный лист, в который будут включены следующие пункты:

- Методы взаимодействия, которые вы будете наблюдать (клики, жесты, голосовые команды и т.д.)
- Задачи, которые пользователи должны выполнить (например, найти информацию, сделать покупку, заполнить форму и т.д.)
- Запишите наблюдения о том, как пользователи взаимодействуют с интерфейсом, какие трудности у них возникают и какие методы они используют.

3. Проведение наблюдения:

Наблюдайте за пользователями, когда они выполняют поставленные задачи. Делайте записи о том, как они используют интерфейс, какие методы взаимодействия применяют и как это влияет на их опыт.

4. Анализ и отчет:

После наблюдения напишите отчет (300-500 слов), в котором ответьте на следующие вопросы:

- Какие методы взаимодействия были использованы пользователями?
- Как эти методы повлияли на их опыт использования интерфейса?
- Какие трудности возникли у пользователей? Как это можно улучшить?
- Приведите примеры, где и как интерфейс был успешен или неудачен.

5. Формат представления:

Подготовьте документ в формате PDF или Word с вашим отчетом, включая заголовки и структурированный текст.

Лабораторное задание №15. «Цвет в web-дизайне».

Цель: оценить, как различные цветовые схемы влияют на восприятие дизайна и поведение пользователей.

Инструкции:

1. Выбор темы:

Определите, какой тип дизайна вы хотите исследовать (например, веб-сайт, мобильное приложение, рекламный баннер и т.д.).

2. Подготовка цветовых схем:

Создайте три различных версии вашего дизайна, используя разные цветовые схемы. Например:

- Теплые цвета (красный, оранжевый, желтый)
- Холодные цвета (синий, зеленый, фиолетовый)
- Нейтральные цвета (серый, черный, белый)

3. Наблюдение:

Соберите группу из 10-15 человек для наблюдения. Попросите их просмотреть все три версии вашего дизайна. Подготовьте наблюдательный лист, в который включите:

- Вопросы о том, какие эмоции вызывает каждый цвет (например, радость, спокойствие, тревога).
- Запросите отзывы о том, как цветовая схема влияет на восприятие функциональности и эстетики дизайна.

4. Эксперимент:

Проведите эксперимент с участниками:

- Попросите их выполнить одну и ту же задачу на всех трех версиях дизайна (например, найти информацию, сделать покупку и т.д.).
- Запишите время, затраченное на выполнение задачи, и уровень удовлетворенности (можно использовать шкалу от 1 до 5).

5. Анализ данных:

После завершения наблюдения и эксперимента проанализируйте собранные данные:

- Сравните, какая цветовая схема была наиболее эффективной по времени выполнения задачи и уровню удовлетворенности.
- Обратите внимание на эмоциональные реакции участников на каждый цвет.

6. Отчет:

Напишите отчет (300-500 слов), в котором ответьте на следующие вопросы:

- Как цветовая схема повлияла на восприятие дизайна?
- Какие цвета оказали наибольшее влияние на эмоции участников?
- Как результаты эксперимента могут быть использованы для улучшения дизайна?

7. Формат представления:

Подготовьте документ в формате PDF или Word с вашим отчетом, включая графики или таблицы, если это необходимо.

Лабораторное задание №16 «Верстка текстовых блоков».

В данной лабораторной работе происходит верстка текстовых блоков с использованием разных шрифтов и их сочетаний.

Цель: оценить, как различные подходы к верстке текстовых блоков влияют на восприятие информации и удобство чтения.

Инструкции:

1. Выбор текстового контента:

Подготовьте один и тот же текст (например, статью, новость или описание продукта) для всех версий верстки. Убедитесь, что текст не слишком длинный (примерно 300-500 слов).

2. Подготовка верстки:

Создайте три различных версии верстки текстового блока, используя разные подходы:

- Верстка 1: Традиционная (жирный заголовок, обычный текст, выравнивание по левому краю).
- Верстка 2: Современная (большие заголовки, много белого пространства, использование списков и выделений).
- Верстка 3: Креативная (разные шрифты, цветные фоны, нестандартные размеры)

блоков).

3. Наблюдение:

Соберите группу из 10-15 человек для наблюдения. Попросите их просмотреть все три версии верстки. Подготовьте наблюдательный лист, в который включите:

- Вопросы о том, насколько легко было читать каждую версию (по шкале от 1 до 5).
- Запросите отзывы о том, какая версия была наиболее привлекательной и удобной для восприятия информации.

4. Эксперимент:

Проведите эксперимент с участниками:

- Попросите их выполнить одну и ту же задачу на всех трех версиях верстки (например, найти конкретную информацию в тексте или кратко изложить содержание).
- Запишите время, затраченное на выполнение задачи, и уровень удовлетворенности (можно использовать шкалу от 1 до 5).

5. Анализ данных:

После завершения наблюдения и эксперимента проанализируйте собранные данные:

- Сравните, какая версия верстки была наиболее эффективной по времени выполнения задачи и уровню удовлетворенности.
- Обратите внимание на комментарии участников о том, какие элементы верстки им понравились или не понравились.

6. Отчет:

Напишите отчет (300-500 слов), в котором ответьте на следующие вопросы:

- Как различные подходы к верстке повлияли на восприятие текста?
- Какая версия верстки оказалась наиболее эффективной и почему?
- Как результаты эксперимента могут быть использованы для улучшения верстки текстовых блоков в будущем?

7. Формат представления:

Подготовьте документ в формате PDF или Word с вашим отчетом, включая графики или таблицы, если это необходимо.

Лабораторное задание №17 «Применение композиций в веб-дизайне».

В данной лабораторной работе разрабатывается макет веб-сайта с применением всех принципов композиционного дизайна.

Цели:

- Освоить принципы композиционного дизайна.
- Научиться создавать макеты веб-сайтов с учетом пользовательского опыта.
- Развить навыки работы с графическими редакторами и инструментами для прототипирования.

Этапы выполнения работы:

1. Исследование и анализ:

Изучение принципов композиционного дизайна, таких как симметрия, асимметрия, баланс, контраст, ритм и иерархия. Анализ существующих веб-сайтов для выявления успешных примеров применения этих принципов.

2. Определение целей и аудитории:

Определение целевой аудитории веб-сайта и его основных функций. Формулирование целей, которые должен достичь сайт (например, информирование, продажа, привлечение клиентов).

3. Создание структуры сайта:

Разработка схемы навигации и структуры контента. Определение ключевых страниц и их взаимосвязей.

4. Эскизирование макета:

Создание эскизов (скетчей) основных страниц сайта на бумаге или в графическом редакторе. Применение принципов композиционного дизайна для размещения элементов на странице (заголовки, изображения, текст, кнопки и т.д.).

5. Разработка прототипа:

Использование инструментов для прототипирования (например, Figma, Adobe XD, Sketch) для создания интерактивного макета. Включение всех элементов интерфейса, таких как меню, кнопки, формы и изображения.

6. Тестирование и сбор обратной связи:

Проведение тестирования прототипа среди однокурсников или других пользователей. Сбор обратной связи для выявления проблем и областей для улучшения.

7. Внесение изменений и доработка:

Анализ полученной обратной связи и внесение необходимых изменений в макет. Уточнение визуального дизайна, включая цветовую палитру, шрифты и графику.

8. Презентация результатов:

Подготовка презентации, в которой студенты представят свой макет, объясняя выбор дизайна и применение принципов композиции. Обсуждение процесса разработки и полученных результатов с преподавателем и однокурсниками.

Лабораторное задание №18 «Универсальные элементы сайтов».

Цели:

- Изучить универсальные элементы веб-дизайна (например, кнопки, формы, навигационные меню, карточки и т.д.).
- Анализировать их применение на различных веб-сайтах.
- Разработать собственные универсальные элементы и страницу с их использованием.

Этапы выполнения работы:

1. Исследование универсальных элементов:
 - Изучение основных универсальных элементов сайта, их функций и значимости для пользовательского опыта.
 - Ознакомление с принципами доступности и адаптивного дизайна.
2. Анализ существующих сайтов:
 - Выбор нескольких веб-сайтов для анализа, на которых используются универсальные элементы.
 - Оценка оформления и функциональности элементов (например, кнопок, форм, меню).
 - Определение достоинств и недостатков каждого элемента, обращая внимание на такие аспекты, как удобство использования, визуальная привлекательность и доступность.
3. Сбор и анализ данных:
 - Заполнение таблицы или отчета с результатами анализа, где будут перечислены достоинства и недостатки каждого элемента на выбранных сайтах.
 - Обсуждение возможных улучшений и мероприятий по устранению выявленных недостатков.
4. Разработка собственных элементов:
 - На основе проведенного анализа, студенты должны разработать свои универсальные элементы, учитывая лучшие практики и рекомендации по дизайну.
 - Создание эскизов (скетчей) и прототипов новых элементов.
5. Создание страницы с универсальными элементами:
 - Использование HTML, CSS и, при необходимости, JavaScript для разработки страницы, на которой будут размещены созданные элементы.
 - Применение принципов адаптивного дизайна для обеспечения корректного отображения на различных устройствах.
6. Тестирование и обратная связь:
 - Проведение тестирования созданной страницы среди однокурсников или пользователей для получения обратной связи.
 - Сбор мнений о функциональности и удобстве использования разработанных универсальных элементов.

7. Внесение изменений и доработка:

- Анализ полученной обратной связи и внесение необходимых изменений в элементы и страницу.
- Уточнение визуального дизайна и функциональности на основе комментариев пользователей.

Тема 4. Рекламный образ, фирменный стиль и брендбук

Лабораторное задание №19 «Разработка фирменного стиля организации (компании)».

На основе созданного логотипа, разработать фирменный стиль организации: цветовую гамму и шрифт отражающие концепцию фирменного стиля компании, а также фирменный блок, который будет включать в себя полное официальное название компании, ее почтовые и банковские реквизиты, перечень товаров и услуг.

На основе разработанных элементов фирменного стиля создать носители: печатную рекламу фирмы: плакаты, листовки, проспекты, буклеты, календари; сувенирную рекламную продукцию; элементы делопроизводства; и другие носители в зависимости от специфики компании.

Лабораторное задание №20 «Разработка логотипа».

Разработать эскизные варианты изобразительного, текстового и комбинированного логотипа. Наиболее удачный логотип проработать более детально и построить на основе модульной сетки. Три варианта логотипа размещаются на планшете: объемный, цветной и в черно-белом исполнении.

Цель задания:

Научиться создавать логотипы с использованием графических программ, развить навыки работы с цветом, формой и типографикой, а также понять важность визуальной идентичности бренда.

Описание задания:

Вам предстоит разработать логотип для вымышленной компании. Вы можете выбрать любую сферу деятельности (например, кафе, технологическая компания, экологический проект и т.д.). Логотип должен отражать концепцию и ценности выбранной компании.

Этапы выполнения задания:

1. Исследование и концепция:

- Придумайте название для вашей компании и определите её основную концепцию и целевую аудиторию.
- Изучите существующие логотипы в выбранной вами сфере. Обратите внимание на цвета, формы и шрифты, которые используют другие компании.

2. Создание мудборда:

- Соберите вдохновение для своего логотипа. Это могут быть изображения, цветовые палитры, шрифты и другие элементы, которые вам нравятся. Используйте платформы, такие как Pinterest или Adobe Spark, для создания мудборда.

3. Эскизы:

- Сделайте несколько эскизов логотипа на бумаге. Не ограничивайте себя — экспериментируйте с формами, шрифтами и композицией. Выберите 3-5 лучших эскизов для дальнейшей работы.

4. Разработка в графической программе:

- Выберите одну из графических программ (например, Adobe Illustrator, CorelDRAW, Affinity Designer или Inkscape) и перенесите выбранный эскиз в цифровой формат.

- Работайте над формами, цветами и шрифтами. Убедитесь, что логотип хорошо смотрится как в цвете, так и в черно-белом варианте.

5. Презентация логотипа:

- Подготовьте презентацию, в которой представите свой логотип. Включите следующие элементы:

- Название компании и её концепция.

- Процесс разработки логотипа (мудборд, эскизы, цифровая версия).
- Объяснение выбора цветов и шрифтов.
- Примеры использования логотипа (например, на визитках, упаковке, сайте).

6. Получение обратной связи:

– Презентуйте свой логотип однокурсникам или преподавателю. Попросите их дать конструктивную обратную связь.

– На основе полученных комментариев внесите необходимые изменения в логотип.

Рекомендуемые графические программы:

- Adobe Illustrator
- CorelDRAW
- Affinity Designer
- Inkscape (бесплатная альтернатива)

Лабораторное задание №21 «Руководство по использованию фирменного стиля».

На основе предложенного бланка разработать техническое задание по разработке логотипа и фирменного стиля.

Бриф на разработку логотипа и фирменного стиля

№	Вопросы	Ответы
ИНФОРМАЦИЯ О КОМПАНИИ		
1	Название компании:	
2	Контактная информация: адрес, телефон, контактное лицо	
3	Род деятельности компании:	
4	Описание продуктов / услуг:	
5	Описание целевой группы: География – страна, регион, город Возраст Пол Общественный класс Психологические особенности (тип личности, образ жизни)	
6	Укажите ближайшие компании-конкуренты:	
7	Опишите ваши основные конкурентные преимущества (сильные стороны):	
ТЕХНИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ		
8	Укажите вид работы: <ul style="list-style-type: none"> • Разработка логотипа • Редизайн логотипа (обязательно укажите причину и цель редизайна) • Разработка элементов фирменного стиля (визитка, бланк и т.д.) • др. 	
9	Напишите полное название, которое должно быть отражено в логотипе: При создании более одной версии логотипа (несколько разноязычных версий) необходимо указать написания для всех версий.	
10	Дополнительные надписи, которые должны присутствовать в логотипе: Слоган, девиз, расшифровка названия, направление деятельности (например, инвестиционная компания) и т.д.	
11	Элементы, из которых должен состоять логотип: <ul style="list-style-type: none"> • он должен состоять только из фирменного написания • из фирменного написания + графического элемента Графический элемент: Напишите ваши пожелания по графическому элементу, перечислите образы, которые могут быть использованы. Вы можете также указать нежелательные элементы.	

12	Тип подачи информации: <ul style="list-style-type: none"> • Простота, лаконичность • Объемные элементы • Тщательно прорисованные образы с прорисовкой мелких деталей и т.д. • Детский/игровой стиль • Абстракция 	Желательно, чтобы ответ включал также ваши личные пожелания
13	Какой образ компании должен создаваться посредством логотипа/фирменного стиля: <ul style="list-style-type: none"> • прочность, стабильность компании, • некоторая консервативность; • солидность, респектабельность, • элитарность; • синтез, союз компаний, коалиция; • эволюция, развитие, восхождение; • динамика, движение вперед, напор, • современность, инновационность • другое 	Желательно, чтобы ответ включал также ваши личные пожелания
14	Ваши пожелания по цветовой гамме? Укажите ваши пожелания по цветам/ цветовым сочетаниям. Вы можете также указать нежелательные цвета.	
15	Какова основная задача нового логотипа (если необходим редизайн)?	
16	Приведите примеры понравившихся логотипов / элементов фирменного стиля. Также напишите свой комментарий, что понравилось: цветовое решение, композиция, подача информации, запоминаемость и т.д. Укажите названия компаний, либо ссылки на их сайты.	
17	В производстве ваш фирменный стиль должен быть экономичным или допустимо использование нестандартных дизайнерских решений: необычная бумага, тиснение, вырубка, конгрев и прочее?	
18	Какие носители фирменного стиля необходимо разработать? Визитная карточка Бланк Факс-бланк Конверт Папка Шаблоны презентации PowerPoint Шаблоны для технической, проектной и пр. документации Шаблон поздравительный открытки Шаблон Приглашения Типовая листовка/флаер Типовой буклет Модульная сетка для печатной и наружной рекламы Бейдж Пропуск Блокнот Блок-куб Ручка/карандаш Настольный флаг Пепельница Зажигалка Кружка/стакан Спецодежда (укажите – какая) Автотранспорт (укажите марки автомобилей и спецтехники) Стенд Экстерьерное оформление	

	Интерьерное оформление Другое (укажите – что)	
19	Необходимо ли руководство по фирменному стилю, если да, то какого типа? <ul style="list-style-type: none"> • Брендбук (описание маркетинговой стратегии + описание визуальных коммуникаций и стандартов работы с ними на примере различных носителей) • Guideline (описание только стандартов и правил работы с фирменным стилем) 	
20	Что ещё, что уточнит задачу по разработке фирменного стиля, нам необходимо знать? Укажите любую важную дополнительную информацию.	

Лабораторное задание №22 «Руководство по использованию фирменного стиля».

Разработать идентификационную книгу фирменного стиля компании (брендбук), которая включает в себя описание возможностей использования созданного стиля, примеры, основные правила, варианты нанесения логотипа и т.д.

Цель занятия: Научить студентов основам фирменного стиля, его элементам и правильному использованию в различных медиа. Студенты должны понять важность единообразия в визуальной идентичности бренда.

Ожидаемые результаты:

- Студенты смогут определить основные элементы фирменного стиля.
- Студенты научатся применять элементы фирменного стиля на практике.
- Студенты смогут создать простые графические материалы, соответствующие выбранному фирменному стилю.

Оборудование и материалы:

- Компьютеры с установленными графическими программами (например, Adobe Illustrator, Canva, GIMP).
- Проектор для демонстрации материалов.
- Примеры фирменных стилей (презентация, печатные материалы).
- Рабочие тетради или блокноты для заметок.

Этапы занятия:

1. **Введение (15 минут):**
 - Объяснение темы занятия и его целей.
 - Краткое введение в понятие "фирменный стиль": что это такое, его элементы (логотип, цветовая палитра, шрифты, графические элементы).
 - Презентация примеров успешных фирменных стилей.
2. **Метод наблюдения (20 минут):**
 - Студенты делятся на группы и получают разные примеры фирменных стилей (логотипы, визитки, упаковка).
 - Каждая группа анализирует, как элементы фирменного стиля используются в примерах.
 - Обсуждение в группах: какие элементы выделяются, как они помогают создать единый образ бренда.
3. **Метод эксперимента (30 минут):**
 - Каждая группа выбирает вымышленную компанию и разрабатывает простую концепцию её фирменного стиля (логотип, цветовая палитра, шрифты).
 - Студенты используют графические программы для создания элементов фирменного стиля.
 - Важно, чтобы они экспериментировали с различными комбинациями цветов и шрифтов, соблюдая общие принципы дизайна.
4. **Презентация результатов (20 минут):**
 - Каждая группа представляет свою концепцию фирменного стиля остальным студентам.

– Обсуждение: что получилось хорошо, что можно улучшить, как элементы стиля взаимодействуют между собой.

5. **Рефлексия и обратная связь (15 минут):**

– Обсуждение, что студенты узнали о фирменном стиле и его важности.
– Ответы на вопросы и обсуждение трудностей, с которыми они столкнулись во время работы.

– Подведение итогов занятия: ключевые моменты, которые нужно запомнить о фирменном стиле.

Домашнее задание: Студенты должны выбрать реальную компанию и создать мини-руководство по использованию её фирменного стиля, включая логотип, цветовую палитру и шрифты.

Критерии оценки работы обучающегося на лабораторных занятиях

Шкалы оценивания	Критерии оценивания
86-100 баллов	выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся четко и без ошибок ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог выполнить дополнительные задания.
70-85 баллов	выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся с корректирующими замечаниями преподавателя ответил на все контрольные вопросы, проявил творческий подход при выполнении заданий, смог частично выполнить дополнительные задания.
61-70 баллов	выполнены все практические задания, предусмотренные лабораторными работами, с замечаниями преподавателя; обучающийся ответил на все контрольные вопросы с замечаниями, дополнительные задания выполнены с замечаниями.
0-60 баллов	обучающийся не выполнил или выполнил неправильно практические задания, предусмотренные лабораторными работами, обучающийся ответил на контрольные вопросы с ошибками или не ответил на контрольные вопросы, дополнительные задания выполнены неверно или не выполнены.

Тематика рефератов

1. Что такое цифровой дизайн и как он отличается от традиционного дизайна?
2. Какие основные принципы дизайна (например, контраст, выравнивание, повторение, близость) вы знаете?
3. Объясните концепцию «пользовательского опыта» (UX) в цифровом дизайне.
4. Какие этапы включает процесс разработки дизайна?
5. Что такое «прототипирование» и зачем оно нужно в цифровом дизайне?
6. Каковы основные различия между векторной и растровой графикой?
7. Какие инструменты вы используете для создания векторной графики? Приведите примеры.
8. Объясните, что такое «responsive design» и почему он важен.
9. Какие факторы следует учитывать при выборе цветовой схемы для цифрового продукта?
10. Как вы определяете целевую аудиторию для цифрового дизайна?
11. Что такое «доступность» (accessibility) в веб-дизайне и почему это важно?
12. Каковы основные элементы интерфейса пользователя (UI)?
13. Приведите примеры популярных инструментов для проектирования интерфейсов.
14. Что такое «минималистичный дизайн» и какие его преимущества?
15. Как вы тестируете и собираете отзывы о вашем дизайне?
16. Объясните значение типографики в цифровом дизайне.
17. Каковы основные тенденции в цифровом дизайне на сегодняшний день?

18. Что такое «грид-система» и как она используется в веб-дизайне?
19. Как вы можете использовать анимацию в цифровом дизайне?
20. Почему важно учитывать мобильные устройства при разработке цифровых продуктов?
21. Каковы основные аспекты работы с изображениями в цифровом дизайне?
22. Что такое «брендинг» и как он связан с цифровым дизайном?
23. Как вы можете использовать пользовательские тестирования для улучшения дизайна?
24. Объясните, что такое «агильный метод (Agile)» в контексте дизайна.

Критерии и показатели, используемые при оценивании реферата

Критерии	Показатели
1. Новизна реферированного текста Макс. - 20 баллов	- актуальность проблемы и темы; - новизна и самостоятельность в постановке проблемы, в формулировании нового аспекта выбранной для анализа проблемы; - наличие авторской позиции, самостоятельность суждений.
2. Степень раскрытия сущности проблемы Макс. - 30 баллов	- соответствие плана теме реферата; - соответствие содержания теме и плану реферата; - полнота и глубина раскрытия основных понятий проблемы; - обоснованность способов и методов работы с материалом; - умение работать с литературой, систематизировать и структурировать материал; - умение обобщать, сопоставлять различные точки зрения по рассматриваемому вопросу, аргументировать основные положения и выводы.
3. Обоснованность выбора источников Макс. - 20 баллов	- круг, полнота использования литературных источников по проблеме; - привлечение новейших работ по проблеме (журнальные публикации, материалы сборников научных трудов и т.д.).
4. Соблюдение требований к оформлению Макс. - 15 баллов	- правильное оформление ссылок на используемую литературу; - грамотность и культура изложения; - владение терминологией и понятийным аппаратом проблемы; - соблюдение требований к объему реферата; - культура оформления: выделение абзацев.
5. Грамотность Макс. - 15 баллов	- отсутствие орфографических и синтаксических ошибок, стилистических погрешностей; - отсутствие опечаток, сокращений слов, кроме общепринятых; - литературный стиль.

Оценивание реферата

Реферат оценивается по 100 балльной шкале, балы переводятся в оценки успеваемости следующим образом:

Таблица 8 – Шкала перевода баллов реферата в оценки

Уровень оценки	Количество баллов	Уровень освоения компетенций
Оценка «отлично»	86 – 100 баллов	Высокий
Оценка «хорошо»	70 – 75 баллов	Базовый
Оценка «удовлетворительно»	51 – 69 баллов	Минимальный
Оценка «неудовлетворительно»	менее 51 балла	Компетенции не сформированы

Перечень вопросов для проведения промежуточной аттестации (зачет) и критерии оценки уровня освоения дисциплины

Цель зачета – проверка уровня усвоения студентами учебного материала, предусмотренного программой, и способности адаптировать полученные знания к профессиональной деятельности в современных условиях. Зачет по дисциплине проводится в следующих формах:

- устное собеседование по программным вопросам курса;
- письменный ответ студента на поставленные вопросы;
- защита творческого задания в форме проекта.

Вопросы к зачету дисциплины:

1. Цель веб-дизайна
2. Основные термины и понятия веб-дизайна
3. Веб-дизайнер – основные виды деятельности
4. Навыки и личные качества веб-дизайнера
5. Процесс создания сайта, этапы
6. Цветовые модели – понятие
7. Типы цветовых моделей
8. Ограничения RGB-моделей
9. Ограничения модели CMYK
10. Цветовые режимы
11. Растровая графика
12. Векторная графика
13. Управление объектами
14. Специальные эффекты
15. Конвертирование растровых изображений в векторные
16. Компьютерные программы в веб-дизайне
17. Программы для обработки растровой графики
18. Работа с векторной графикой
19. Программы Corel DRAW и Adobe Illustrator
20. Текстовые редакторы.
21. Дополнительные программы: работа с цветом, создание анимации и баннеров
22. Определение понятий UI и UX дизайна.
23. Роль дизайна в создании цифровых продуктов.
24. Методы исследования пользовательских предпочтений.
25. Основные инструменты и техники в UI/UX дизайне.
26. Принципы и методы создания логотипов и фирменного стиля.
27. Основы композиции, цвета и типографики в графическом дизайне.
28. Методы и подходы к анализу пользовательского опыта.
29. Принципы адаптивного и мобильного дизайна.
30. Методы оценки качества пользовательского интерфейса.
31. Инструменты проектирования интерфейсов.
32. Процесс проектирования пользовательского интерфейса и анализ пользовательских требований.
33. Создание прототипов интерфейсов и их тестирование.
34. Принципы создания технического задания для проектирования интерфейса.

Описание процедур проведения промежуточной аттестации в форме зачета и оценивания результатов обучения

Промежуточная аттестация в форме зачета проводится путем устного собеседования по билетам. Билеты составлены таким образом, что в каждый из них включал в себя теоретические вопросы и практические задания. Билет содержит один теоретический вопрос для оценки знаний и одно практическое задание для оценки умений навыков и (или) опыта деятельности.

Теоретические вопросы выбираются из перечня вопросов к зачету. Практическое

задание представляет собой типовое творческое задание. Объект для творческого задания для оценки навыков и (или) опыта деятельности выбирается студентом самостоятельно по своему желанию в начале изучения курса. Задание выполняется студентом самостоятельно в течении всего курса. К зачету представляется презентация по выполненному творческому заданию.

Распределение теоретических вопросов и творческих заданий по билетам находится в закрытом для обучающихся доступе. Разработанный комплект билетов (15-20 билетов) не выставляется в электронную информационно-образовательную среду СФУ, а хранится на кафедре-разработчике ФОС на бумажном носителе в составе ФОС по дисциплине. Распределение объектов для творческого задания происходит в электронной-образовательной среде. В специальном разделе студенту необходимо отметить над каким проектом он будет работать.

На зачете обучающийся берет билет, для подготовки ответа на теоретический вопрос обучающемуся отводится время в пределах 45 минут. Вторым вопросом в билете является презентация творческого задания. Творческое задание студентом выполняется в течение семестра, итоговая презентация по заданию предоставляется на зачете. В процессе ответа, обучающегося на вопросы и задания билета, презентации по творческому заданию преподаватель может задавать дополнительные вопросы.

Критерии и шкалы оценивания компетенций в результате изучения дисциплины при проведении промежуточной аттестации в форме зачета, а также шкала для оценивания уровня освоения компетенций представлена в следующей таблице.

Критерии и шкалы оценивания компетенций в форме зачета

Шкалы оценивания		Критерии оценивания	Уровень освоения компетенций
86-100 баллов	зачтено	Обучающийся правильно ответил на теоретические вопросы. Показал отличные знания в рамках учебного материала. Правильно выполнил практические задания. Показал отличные умения и владения навыками применения полученных знаний и умений при решении задач в рамках учебного материала. Ответил на все дополнительные вопросы	Высокий
70-85 баллов		Обучающийся с небольшими неточностями ответил на теоретические вопросы. Показал хорошие знания в рамках учебного материала. С небольшими неточностями выполнил практические задания. Показал хорошие умения и владения навыками применения полученных знаний и умений при решении задач в рамках учебного материала. Ответил на большинство дополнительных вопросов	Базовый
61-70 баллов		Обучающийся с существенными неточностями ответил на теоретические вопросы. Показал удовлетворительные знания в рамках учебного материала. С существенными неточностями выполнил практические задания. Показал удовлетворительные умения и владения навыками применения полученных знаний и умений при решении задач в рамках учебного материала. Допустил много неточностей при ответе на дополнительные вопросы	Минимальный
0 - 60 баллов	незачтено	Обучающийся при ответе на теоретические вопросы и при выполнении практических заданий	Компетенции не

		продемонстрировал недостаточный уровень знаний и умений при решении задач в рамках учебного материала. При ответах на дополнительные вопросы было допущено множество неправильных ответов	сформированы
--	--	---	--------------

Творческое задание «Разработка дизайн-проекта»

В данном задании разрабатывается дизайн-проект на произвольную тематику с использованием полученных в предыдущих лабораторных работах умений и навыков. Для студентов, работающих над заданием по разработке дизайн-проекта, важно следовать структурированному подходу, чтобы обеспечить качество и соответствие конечного продукта. Вот основные этапы и работы, которые им следует выполнить:

1. Исследование и анализ

- Сбор информации: определить цели проекта, требования заказчика и исследовать аналогичные продукты.
- Анализ целевой аудитории: провести опросы или интервью, чтобы понять потребности и предпочтения пользователей.
- Изучение конкурентов: проанализировать существующие решения на рынке, выявить их сильные и слабые стороны.

2. Планирование

- Создание брифа: сформулировать основные требования и цели проекта, которые будут служить основой для дальнейшей работы.
- Определение функционала: составить список необходимых функций и возможностей, которые должны быть реализованы в продукте.

3. Проектирование

- Создание wireframes: разработать каркасные макеты, отображающие структуру страниц и расположение элементов интерфейса.
- Разработка прототипов: создать интерактивные прототипы для тестирования пользовательских сценариев и взаимодействия с интерфейсом.
- Определение визуального стиля: выбрать цветовую палитру, шрифты и другие визуальные элементы, которые будут использоваться в дизайне.

4. Дизайн

- Создание высококачественных макетов: разработать окончательные дизайны интерфейсов, учитывая все элементы, такие как кнопки, формы и меню.
- Типографика и иконография: выбрать шрифты и создать или подобрать иконки, соответствующие стилю проекта.
- Дизайн элементов интерфейса: разработать все интерактивные элементы, следуя принципам удобства и доступности.

5. Тестирование

- Пользовательское тестирование: организовать тестирование прототипа с реальными пользователями, чтобы выявить проблемы и получить обратную связь.
- Анализ результатов: оценить полученные данные и внести необходимые изменения в дизайн.

6. Подготовка к разработке

- Сотрудничество с разработчиками: подготовить документацию для команды разработчиков, чтобы обеспечить правильную реализацию дизайна.
- Создание гайдлайнов: разработать руководство по стилю, включающее элементы дизайна, шрифты, цвета и другие визуальные компоненты.

7. Презентация проекта

- Подготовка презентации: создать презентацию, в которой будет представлена концепция проекта, процесс разработки и конечный результат.
- Защита проекта: подготовиться к защите проекта перед преподавателями или комиссией, объясняя свои решения и обоснования.

Критерии оценки творческого задания

Шкалы оценивания	Критерии оценивания	Уровень освоения компетенций
86-100 баллов	Творческая задача решена обучающимся в полном объеме с соблюдением необходимой последовательности действий. Обучающийся работал полностью самостоятельно; показал необходимые для проведения работы теоретические знания, практические умения и навыки. Решение в презентации оформлено и представлено аккуратно, без существенных недочетов.	Высокий
70-85 баллов	Творческая задача решена обучающимся в полном объеме и самостоятельно. Допущены отклонения от необходимой последовательности решения, не влияющие на правильность конечного результата. Решение показывает знание обучающимся основного теоретического материала и овладение умениями, необходимыми для самостоятельного выполнения работы. Допущены неточности и небрежность в оформлении презентации результатов работы.	Базовый
61-70 баллов	Творческая задача решается обучающимся при посторонней помощи. На подготовку решения затрачивается много времени. Обучающийся показывает знания теоретического материала, но испытывает затруднение при самостоятельной работе с практическим применением полученных знаний.	Минимальный
0-60 баллов	Творческая задача студентом не решена. Результаты, полученные обучающимся, не позволяют сделать правильных выводов и полностью расходятся с поставленной целью. Показывается плохое знание теоретического материала и отсутствие необходимых практических умений.	Компетенции не сформированы

Каждый вопрос/задание билета оценивается по сто бальной системе, а далее вычисляется среднее арифметическое оценок, полученных за ответ и творческое задание. Среднее арифметическое оценок округляется до целого по правилам округления.

Разработчики:



О.Г. Алешина