

ФОНДЫ ОЦЕНОЧНЫХ СРЕДСТВ

по дисциплине

ОП.08 ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН

основной образовательной программы

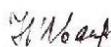
для специальности

54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Советск,
2021 год

СОГЛАСОВАНО

зав. по УМР

 Н.А. Ивашкина

31.08.2021 года

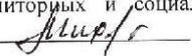
Фонды оценочных средств по специальности среднего профессионального образования 54.02.01 Дизайн (по отраслям) разработаны на основе:

- федерального государственного образовательного стандарта среднего профессионального образования по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям), утвержденного Приказом Минпросвещения России от 23.11.2020 N 658, зарегистрирован в Минюсте России 21.12.2020 N 61657, укрупненная группа специальностей 54.00.00 Изобразительное и прикладные виды искусств;
- примерной основной образовательной программы по специальности 54.02.01 Дизайн (по отраслям)

Организация-разработчик: государственное бюджетное учреждение Калининградской области профессиональная образовательная организация «Технологический колледж»

Разработчик:

Анисимов В.В. преподаватель высшей квалификационной категории

Рассмотрены на заседании методической кафедре «Общегуманитарных и социально-экономических дисциплин», протокол №01 от 30 августа 2021 года 

Рекомендованы Методическим советом государственного бюджетного учреждения Калининградской области профессиональной образовательной организацией «Технологический колледж», протокол №01 от 31 августа 2021 года

Область применения

Фонды оценочных средств, предназначены для проверки результатов освоения дисциплины ОП.08 Графический дизайн и является частью системы оценки качества освоения обучающимися основной образовательной программы СПО.

Использование данного комплекта средств позволяет преподавателю оценивать обучающегося в соответствии с требованиями рабочей программы по дисциплине и ФГОС СПО по специальности.

Форма проведения

Промежуточной аттестации – Дифференцированный зачет

В результаты оценки осуществляется проверка **следующих объектов:**

Код ПК, ОК	Умения	Знания
ПК 2.1 ОК 01 – ОК 11	<ul style="list-style-type: none">▪ разбираться в составляющих графического дизайна;▪ выявлять показатели, характеризующие элементы графического дизайна,▪ понимать пространства листа;▪ применять графические шрифты в дизайне;▪ разрабатывать графические знаки (логотип, товарный знак, марка, эмблема);▪ применять конструктивно-пластическую структуру графических объектов, как основного вида графического дизайна	<ul style="list-style-type: none">▪ историю развития графического знака;▪ основные направления в развитии графических знаков (логотип, товарный знак, марка, эмблема)▪ требования к разработке графических знаков (логотип, товарный знак, марка, эмблема)▪ новые современные методы разработки графических знаков;

Выпускник, освоивший образовательную программу, должен обладать следующими общими компетенциями (далее - ОК):

ОК 01. Выбирать способы решения задач профессиональной деятельности применительно к различным контекстам;

ОК 02. Осуществлять поиск, анализ и интерпретацию информации, необходимой для выполнения задач профессиональной деятельности;

ОК 03. Планировать и реализовывать собственное профессиональное и личностное развитие;

ОК 04. Работать в коллективе и команде, эффективно взаимодействовать с коллегами, руководством, клиентами;

ОК 05. Осуществлять устную и письменную коммуникацию на государственном языке Российской Федерации с учетом особенностей социального и культурного контекста;

ОК 06. Проявлять гражданско-патриотическую позицию, демонстрировать осознанное поведение на основе традиционных общечеловеческих ценностей, применять стандарты антикоррупционного поведения;

ОК 07. Содействовать сохранению окружающей среды, ресурсосбережению, эффективно действовать в чрезвычайных ситуациях;

ОК 09. Использовать информационные технологии в профессиональной деятельности;

ОК 10. Пользоваться профессиональной документацией на государственном и иностранном языках;

ОК 11. Использовать знания по финансовой грамотности, планировать предпринимательскую деятельность в профессиональной сфере.

Обучающийся должен обладать профессиональными компетенциями:

ПК 2.1 Разрабатывать технологическую карту изготовления изделия

Содержание фондов оценочных средств

Критерии оценки

Отметка «5»: работа выполнена в полном объеме, либо, при наличии 1-2 мелких погрешностей;

Отметка «4»: работа выполнена в полном объеме, но при наличии 1-2 недочётов;

Отметка «3»: работа выполнена более чем наполовину или в работе допущены 1-2 грубые ошибки, много недочётов, мелких погрешностей

Отметка «2»: работа выполнена менее чем наполовину;

Отметка «1»: работа не выполнена.

Грубая ошибка – полностью искажено смысловое значение понятие определения;

Погрешность - отражает неточные формулировки, свидетельствующие о нечетком представлении рассматриваемого объекта;

Недочёт – неправильное представление об объекте, не влияющего кардинально на знания определённые программой обучения;

Мелкие погрешности – неточности в устной и письменной речи, не искажающие смысла ответа или решения, случайные опiski и т.п.

Критерии оценки письменной работы (контрольной работы, проверочной работы)

Отметка «5»: работа выполнена в полном объеме, либо, при наличии 1-2 мелких погрешностей;

Отметка «4»: работа выполнена в полном объеме, но при наличии 1-2 недочётов;

Отметка «3»: работа выполнена более чем наполовину или в работе допущены 1-2 грубые ошибки, много недочётов, мелких погрешностей

Отметка «2»: работа выполнена менее чем наполовину;

Отметка «1»: работа не выполнена.

Грубая ошибка – полностью искажено смысловое значение понятие определения;

Погрешность - отражает неточные формулировки, свидетельствующие о нечетком представлении рассматриваемого объекта;

Недочёт – неправильное представление об объекте, не влияющего кардинально на знания определённые программой обучения;

Мелкие погрешности – неточности в устной и письменной речи, не искажающие смысла ответа или решения, случайные опiski и т.п.

Тест «Графический дизайн»

Задание №1

Одной из основных функций графического редактора является:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) Генерация и хранение кода изображения
- 2) Создание изображений
- 3) Просмотр и вывод содержимого видеопамати
- 4) Сканирование изображений

Задание №2

Цветовое изображение на экране формируется за счет смешивания следующих базовых цветов:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) Синий, желтый, красный
- 2) Красный, зеленый, синий
- 3) Желтый, красный, черный
- 4) Белый, зеленый, красный

Задание №3

Графическое изображение, представленное в памяти компьютера в виде последовательности уравнений линий, называется:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) Фрактальным
- 2) Векторным
- 3) Линейным
- 4) Растровым

Задание №4

Какой из перечисленных ниже графических редакторов является векторным:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) Adobe Photoshop
- 2) Paint
- 3) PhotoPaint
- 4) Corel Draw

Задание №5

В цветовой модели CMY описывает реальные полиграфические краски с помощью цветов:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) Голубой, пурпурный, желтый
- 2) Белый, желтый, зеленый
- 3) Красный, синий, зеленый
- 4) Черный, красный, зеленый

Задание №6

Выберите простейший графический редактор:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) Paint NET
- 2) Gimp
- 3) Paint
- 4) Inkscape

Задание №7

Укажите формат, не являющийся графическим:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) BMP
- 2) GIF
- 3) COM
- 4) JPG

Задание №8

Инструментами в графическом редакторе являются...

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) линия, круг, прямоугольник
- 2) выделение, копирование, вставка
- 3) карандаш, кисть, ластик
- 4) наборы цветов

Задание №9

Примитивами в графическом редакторе называются...

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) наборы цветов
- 2) карандаш, кисть, ластик
- 3) линия, круг, прямоугольник
- 4) выделение, копирование, вставка

Задание #10

Палитрой в графическом редакторе являются...

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) карандаш, кисть, ластик
- 2) линия, круг, прямоугольник
- 3) наборы цветов
- 4) выделение, копирование, вставка

Задание №11

Графический редактор – прикладная программа, которая может быть использована для:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) Создания графических изображений
- 2) Сочинения музыкального произведения
- 3) Проведения вычислений
- 4) Написания сочинения

Задание №12

Выберите строку, в которой перечислены форматы графических файлов:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) *.gif, *.jpg, *.png, *.tif
- 2) *.txt, *.doc, *.rtf
- 3) *.exe, *.com
- 4) *.wav, *.mp3, *.wma

Задание №13

Небольшой размер файлов является достоинством:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) Фрактальной графики
- 2) Растровой графики
- 3) Любого вида графики
- 4) Векторной графики

Задание №14

Большой размер файлов является недостатком:

Выберите один из 4 вариантов ответа:

- 1) Фрактальной графики
- 2) Любого вида графики
- 3) Растровой графики
- 4) Векторной графики

Вопросы для дифференцированного зачета

1. ~~Совершенствование компьютерных технологий для графического дизайна.~~
2. ~~Методика коллективной работы дизайнеров-графиков над проектом.~~
3. ~~Применение графического дизайна в современных мультимедийных средствах~~
4. Прикладные программы создания и редактирования векторных изображений

2 вариант

1. ~~Дизайн в плакатной графике: теория, история и практика.~~
2. ~~Применение исследовательских методов для изучения вопросов становления стилевых тенденций в графическом дизайне второй половины 20 века.~~
3. ~~Сравнительный анализ российского и зарубежного опыта проектирования фирменного стиля известных компаний.~~

Вопросы для дифференцированного зачета

5. История развития компьютерной графики
6. Графика и компьютерная графика
7. Графические форматы
8. Графические файлы
9. Графические данные
10. Физические и логические пиксели
11. Отображение цветов
12. Пиксельные данные и палитры
13. Цветовые пространства
14. Типы палитр
15. Цвет
16. Цветовые модели
17. Наложение и прозрачность изображений
18. Векторные файлы
19. Структура векторных файлов
20. Преимущества и недостатки векторных файлов
21. Растровые файлы
22. Структура растрового файла
23. Заголовок растрового файла
24. Растровые данные
25. Организация данных в виде строк развертки
26. Организация данных в виде плоскостей
27. Преимущества и недостатки растровых файлов
28. Сжатие данных
29. Физическое и логическое сжатие
30. Адаптивное, полуадаптивное и неадаптивное кодирование
31. Сжатие с потерями и без потерь
32. Метод группового кодирования RLE
33. RLE схема битового, байтового и пиксельного уровней
34. RLE схема с использованием флага
35. Пакет вертикального повторения для RLE схем
36. Сжатие методом LZW
37. Кодирование ССИТ или кодирование по алгоритму Хаффмана
38. Сжатие с потерями JPEG
39. Этапы сжатия JPEG
40. Фрактальное сжатие
41. MPEG сжатие
42. Внутрикадровое кодирование MPEG
43. Межкадровое кодирование MPEG
44. Сравнительный анализ MPEG стандартов
45. Прикладные программы создания и редактирования растровых изображений
46. Прикладные программы создания и редактирования векторных изображений
47. Система автоматизации проектно-чертежных работ AutoCAD
48. Прикладные программы морфирования изображений

Критерии оценки

Критерии оценки письменной работы (контрольной работы)

Отметка «5»: работа выполнена в полном объеме, либо, при наличии 1-2 мелких погрешностей;

Отметка «4»: работа выполнена в полном объеме, но при наличии 1-2 недочётов;

Отметка «3»: работа выполнена более чем наполовину или в работе допущены 1-2 грубые ошибки, много недочётов, мелких погрешностей

Отметка «2»: работа выполнена менее чем наполовину;

Отметка «1»: работа не выполнена.

Грубая ошибка – полностью искажено смысловое значение понятие определения;
Погрешность - отражает неточные формулировки, свидетельствующие о нечетком представлении рассматриваемого объекта;

Недочёт – неправильное представление об объекте, не влияющего кардинально на знания определённые программой обучения;

Мелкие погрешности – неточности в устной и письменной речи, не искажающие смысла ответа или решения, случайные опiski и т.п.

Критерии оценки письменной работы (контрольной работы, проверочной работы)

Отметка «5»: работа выполнена в полном объеме, либо, при наличии 1-2 мелких погрешностей;

Отметка «4»: работа выполнена в полном объеме, но при наличии 1-2 недочётов;

Отметка «3»: работа выполнена более чем наполовину или в работе допущены 1-2 грубые ошибки, много недочётов, мелких погрешностей

Отметка «2»: работа выполнена менее чем наполовину;

Отметка «1»: работа не выполнена.

Грубая ошибка – полностью искажено смысловое значение понятие определения;

Погрешность - отражает неточные формулировки, свидетельствующие о нечетком представлении рассматриваемого объекта;

Недочёт – неправильное представление об объекте, не влияющего кардинально на знания определённые программой обучения;

Мелкие погрешности – неточности в устной и письменной речи, не искажающие смысла ответа или решения, случайные опiski и т.п.

ПЕРЕЧЕНЬ ТЕМ ДЛЯ зачетных работ

4. Инвариант художественного и технического начала в графическом дизайне.
5. Исследование проблем теории графического дизайна и их применение на практике.
6. Моделирование творческого процесса выработки решений в дизайне.
7. Графический дизайн и его реализация в товарных знаках.
8. Визуальная экология в графическом дизайне.
9. Формообразование в графическом дизайне на основе теории структур и «Золотого сечения».
10. Совершенствование компьютерных технологий для графического дизайна.
11. Методика коллективной работы дизайнеров- графиков над проектом.
12. Практикум коллективной выработки творческих дизайн-решений в условиях компьютерной проектно-учебной студии.
13. Технология «Виртуальной реальности» в графическом дизайне.
14. Морфо-аксиологическая проблематика в графическом дизайне и проектном прогнозировании.
15. Применение графического дизайна в современных мультимедийных средствах.
16. Создание комфортной для жизнедеятельности человека городской среды средствами графического дизайна и модернизированной технологии.
17. Экономическая стратегия дизайна: как утвердить достойную роль графического дизайна в теории и практике инновационного проектирования.
18. Философские основы графического дизайна: от древней мудрости к современной концепции художественного творчества.
19. Проблема времени в дизайне и его графическая интерпретация.
20. Дизайн в плакатной графике: теория, история и практика.
21. Применение исследовательских методов для изучения вопросов становления стилевых тенденций в графическом дизайне второй половины 20 века.
22. Сравнительный анализ российского и зарубежного опыта проектирования фирменного стиля для музейных экспозиций.

23. Разработка концептуальных подходов к проектированию фирменного стиля предприятия.
24. Товарный знак как элемент национальной культуры.
25. Становление стилевых тенденций в графическом дизайне.
26. Отечественный плакат, как специфическая форма социальной коммуникации.
27. Принципы и методы проектирования фирменного стиля для общественных организаций.
28. Процесс формирования профессиональной компетентности будущих дизайнеров-графиков.
29. Педагогическая технология конструирования учебного процесса будущих специалистов в сфере графического дизайна.
30. Курс пропедевтики - язык освоения профессии дизайнера-графика.
31. Теоретические основы языка графического дизайна.
32. Особенности цветового воздействия и проблемы цветовой организации в графическом дизайне.
33. История развития методики художественного проектирования в графическом дизайне.
34. Влияние новых технологий на формирование стиля в графическом дизайне.
35. Развитие стилевых тенденций в русской плакатно-журнальной графике.
36. Арт-терапия в дизайнерской практике.

Тест по теме «Кодирование и обработка графической информации»

Вариант 1

1. Одной из основных функций графического редактора является:
 - а) масштабирование изображений;
 - б) хранение кода изображения;
 - в) создание изображений;
 - г) просмотр и вывод содержимого видеопамати.
2. Элементарным объектом, используемым в растровом графическом редакторе, является:
 - а) точка (пиксель);
 - б) объект (прямоугольник, круг и т.д.);
 - в) палитра цветов;
 - г) знакоместо (символ)
3. Сетка из горизонтальных и вертикальных столбцов, которую на экране образуют пиксели, называется:
 - а) видеопамать;
 - б) видеоадаптер;
 - в) растр;
 - г) дисплейный процессор;
4. Графика с представлением изображения в виде совокупности объектов называется:
 - а) фрактальной;
 - б) растровой;
 - в) векторной;
 - г) прямолинейной.
5. Пиксель на экране дисплея представляет собой:
 - а) минимальный участок изображения, которому независимым образом можно задать цвет;
 - б) двоичный код графической информации;
 - в) электронный луч;
 - г) совокупность 16 зерен люминофора.
6. Видеоконтроллер – это:
 - а) дисплейный процессор;
 - б) программа, распределяющая ресурсы видеопамати;
 - в) электронное энергозависимое устройство для хранения информации о графическом изображении;
 - г) устройство, управляющее работой графического дисплея.
7. Цвет точки на экране дисплея с 16-цветной палитрой формируется из сигналов:

- а) красного, зеленого и синего;
 - б) красного, зеленого, синего и яркости;
 - в) желтого, зеленого, синего и красного;
 - г) желтого, синего, красного и яркости.
8. Какой способ представления графической информации экономичнее по использованию памяти:
- а) растровый;
 - б) векторный.

Тест по теме «Кодирование и обработка графической информации»

Вариант 2

1. Кнопки панели инструментов, палитра, рабочее поле, меню образуют:
- а) полный набор графических примитивов графического редактора;
 - б) среду графического редактора;
 - в) перечень режимов работы графического редактора;
 - г) набор команд, которыми можно воспользоваться при работе с графическим редактором.

2. Наименьшим элементом поверхности экрана, для которого могут быть заданы адрес, цвет и интенсивность, является:
 - а) символ;
 - б) зерно люминофора;
 - в) пиксель;
 - г) растр.
3. Деформация изображения при изменении размера рисунка – один из недостатков:
 - а) векторной графики;
 - б) растровой графики.
4. Видеопамять – это:
 - а) электронное устройство для хранения двоичного кода изображения, выводимого на экран;
 - б) программа, распределяющая ресурсы ПК при обработке изображения;
 - в) устройство, управляющее работой графического дисплея;
 - г) часть оперативного запоминающего устройства.
5. Графика с представлением изображения в виде совокупностей точек называется:
 - а) прямолинейной;
 - б) фрактальной;
 - в) векторной;
 - г) растровой.
6. Какие устройства входят в состав графического адаптера?
 - а) дисплейный процессор и видеопамять;
 - б) дисплей, дисплейный процессор и видеопамять;
 - в) дисплейный процессор, оперативная память, магистраль;
 - г) магистраль, дисплейный процессор и видеопамять.
7. Прimitivesми в графическом редакторе называют:
 - а) среду графического редактора;
 - б) простейшие фигуры, рисуемые с помощью специальных инструментов графического редактора;
 - в) операции, выполняемые над файлами, содержащими изображения, созданные в графическом редакторе;
 - г) режимы работы графического редактора.
8. Какое расширение имеют файлы графического редактора Paint?
 - а) exe;
 - б) doc;
 - в) bmp;
 - г) com.

Отформатировано: справа: 1 см, сверху: 1 см, снизу: 1 см

ОТВЕТЫ

	1	2	3	4	5	6	7	8
Вариант 1	в	а	в	в	а	г	б	б
Вариант 2	б	в	б	а	г	а	б	в

Критерии оценки

Критерии оценки письменной работы (контрольной работы, проверочной работы)

Отметка «5»: работа выполнена в полном объеме, либо, при наличии 1-2 мелких погрешностей;

Отметка «4»: работа выполнена в полном объеме, но при наличии 1-2 недочётов;

Отметка «3»: работа выполнена более чем наполовину или в работе допущены 1-2 грубые ошибки, много недочётов, мелких погрешностей

Отметка «2»: работа выполнена менее чем наполовину;

Отформатировано: Шрифт: 12 пт